

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Tinjauan Tentang Kurikulum Berbasis TIK

##### 1. Pengertian Kurikulum Berbasis TIK

Membahas kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak bisa lepas dari pengertian kurikulum itu sendiri. Pada dasarnya, kurikulum berbasis TIK merupakan pengembangan dari konsep kurikulum pada umumnya sama seperti kurikulum berbasis kompetensi, kurikulum berbasis masyarakat, kurikulum berbasis masalah, dan lain-lain. Untuk itu, sebelum membahas kurikulum berbasis TIK terlebih dahulu akan dipaparkan pengertian kurikulum dan teknologi informasi serta teknologi komunikasi.

Dalam *Webster's Third New International Dictionary*, disebutkan bahwa secara etimologis *curriculum* berasal dari kata *currere*. Dalam bahasa latin, *currere* berarti berlari cepat, tergesa-gesa dan menjalani. *Currere* jika dikatabendakan menjadi *curriculum* yang berarti perjalanan, satu pengalaman tanpa berhenti.<sup>13</sup>

Secara epistemologis, pengertian kurikulum terbagi menjadi 2, yakni pengertian kurikulum dalam pandangan lama dan pandangan baru (modern).

---

<sup>13</sup> Hendyat Soetopo dan Wasty Soemanto, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*, cet-4 (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 1993), h. 12

Menurut pandangan lama, kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh murid untuk memperoleh ijazah.<sup>14</sup>

Para ahli kurikulum “modern” cenderung memberikan pengertian yang lebih luas, sehingga meliputi kegiatan diluar kelas, bahkan juga mencakup segala sesuatu yang dapat mempengaruhi kelakuan siswa, termasuk kebersihan kelas, pribadi guru, sikap petugas sekolah, dan lain-lain.<sup>15</sup>

Istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani *technologia* yang menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar dari kata teknologi berarti *art, skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu.<sup>16</sup>

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu.<sup>17</sup>

Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi

---

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, Pengembangan Kurikulum Lembaga Pendidikan dan Pelatihan, (Bandung: Trigenda Karya, 1993), h. 18

<sup>15</sup> S. Nasution, *Asas-Asas*, h. 19

<sup>16</sup> S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), h. 2

<sup>17</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi & Komunikasi Pembelajaran*, ed. Fatma Yustianti (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. 57

Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke - 20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya.<sup>18</sup>

Kurikulum berbasis TIK merupakan integrasi perangkat atau produk TIK dalam kurikulum (baik berupa perangkat keras dan perangka lunak) dengan tujuan mempermudah proses penyampaian informasi (materi ajar) kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif sekaligus menyenangkan. Dalam penggabungan ini, TIK terkait dengan kurikulum terutama sebagai dasar dalam perumusan tujuan, pemenuhan bahan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi. TIK pada dasarnya sebagai alat untuk mambantu (*support*) pencapaian target kurikulum. Dalam hal ini TIK berfungsi sebagai tambahan (*supplement*), pelengkap (*complement*), pengayaan (*enrichment*), dan pengganti (*substitution*) sistem pembelajaran tradisional sebagaimana digariskan dalam kurikulum.<sup>19</sup>

Sebagai suplemen (tambahan), pengajar dan peserta didik mempunyai kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan perangkat TIK dalam

---

<sup>18</sup> [http://id.Wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_Informasi\\_Komunikasi](http://id.Wikipedia.org/wiki/Teknologi_Informasi_Komunikasi), 23 Maret 2011

<sup>19</sup> Munir, *Kurikulum*, h. 26

kegiatan pembelajaran atau tidak. Dalam hal ini tidak ada keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Dikatakan sebagai komplemen (pelengkap), apabila perangkat TIK diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa dalam kelas. Disebut *enrichment* (pengayaan) apabila perangkat TIK dimanfaatkan oleh peserta didik yang mempunyai daya tangkap yang tinggi terhadap materi ajar serta telah mencapai kualifikasi kelulusan. TIK dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengakses informasi terkait dengan materi pelajaran yang telah dipelajari untuk memperkaya atau memperluas pengetahuan mereka.

Sedangkan sebagai substitusi (pengganti), apabila pemanfaatan perangkat TIK ditujukan untuk mempermudah peserta didik dalam mengelola kegiatan belajar dengan waktu dan kegiatan mereka sehari-hari secara fleksibel. Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik, yakni sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian melalui internet, atau sepenuhnya melalui internet.

Tidak hanya pendidikan umum yang memerlukan aplikasi teknologi dalam pembelajaran, namun juga pendidikan Islam. Sesuai dengan laju perkembangan zaman, pendidikan Islam juga perlu merumuskan visi yang

transformatif. Keinginan tersebut dapat dikembangkan dari beberapa aspek, salah satunya dari aspek kurikulum. Dari aspek kurikulum, pendidikan Islam lebih bersifat problematik, strategis, antipatif dan aplikatif untuk memecahkan problem-problem yang dihadapi umat manusia. Kurikulum pendidikan Islam diorientasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik masa kini, masa akan datang yang berkorelasi dengan pembangunan sosial, kesejahteraan masyarakat, budaya dengan konteks global dan teknologi informasi.<sup>20</sup>

Oleh sebab itu banyak sekali kalangan yang membicarakan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi diarahkan untuk dimanfaatkan dengan baik demi kepentingan pengembangan pendidikan. Maksudnya, pembicaraan tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran sebenarnya berlangsung di atas kesadaran bahwa bagaimanapun fungsi produk teknologi itu dapat saja “lepas kendali” dan justru bergerak di wilayah yang dipandang negatif.<sup>21</sup>

Islam pun memberikan kebebasan kepada pemeluknya untuk memperhatikan urusan dunia mereka, termasuk pemanfaatan teknologi canggih dalam bidang pendidikan asal tidak menyimpang dari ajaran atau syari’at Islam dan tidak pula melupakan urusan akhirat. Allah berfirman dalam Al-Qur’an surat Al-Qasash ayat 77 :

---

<sup>20</sup> Anshori LAL, *Transformasi Pendidikan Islam*, ed. M. Ulinnuha Khusnan dan Hamam Faizin (Jakarta:Gaung Persada Press, 2010), h. 29

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 83

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا... (٧٧)

Artinya : “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi ...”<sup>22</sup>

Pengembangan kurikulum berbasis TIK merupakan pengembangan dari teknologi pendidikan. Penerapan teknologi dalam pendidikan khususnya kurikulum adalah dalam dua bentuk, yaitu bentuk perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Penggunaan teknologi perangkat keras dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi alat (*tools technology*), sedangkan penerapan teknologi perangkat lunak disebut juga teknologi system (*technology system*).

Teknologi pendidikan dalam arti teknologi alat, lebih menekankan kepada penggunaan alat-alat teknologis untuk menunjang efisiensi dan efektivitas pendidikan. Kurikulumnya berisi rencana-rencana penggunaan berbagai alat dan media, juga model-model pengajaran yang banyak melibatkan penggunaan alat.<sup>23</sup> Teknologi pendidikan dalam bentuk teknologi alat seperti ini disebut pula dengan teknologi dalam pendidikan (*technology in education*), yakni mencakup setiap kemungkinan sarana (alat) yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Hal ini berhubungan erat dengan alat-alat yang dipakai dalam pendidikan dan latihan seperti TV, laboratorium bahasa, dan berbagai media yang diproyeksikan. Pada dasarnya teknologi

---

<sup>22</sup> Al-Hikmah, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung : Diponegoro, 2008), h. 394

<sup>23</sup> Sukamdinata, *Pengembangan*, h. 96

dalam pendidikan adalah populer dengan nama alat bantu pandang-dengar (*audio-visual aids*)<sup>24</sup>

Dalam arti teknologi sistem, teknologi pendidikan menekankan kepada penyusunan program pengajaran atau rencana pelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem. Program pengajaran ini bisa semata-mata program sistem, bisa program sistem yang ditunjang dengan alat dan media, dan bisa juga program sistem yang dipadukan dengan alat dan media pengajaran.<sup>25</sup>

Dalam praktiknya, suatu sekolah dapat menentukan model pendekatan sendiri sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Tidak ada patokan khusus dengan model, pola, dan cara aplikasi TIK dalam kurikulum dan pembelajaran asal semua sesuai dengan tujuan yang direncanakan dan tidak menyimpang dari tujuan Pendidikan Nasional. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

## 2. Komponen Utama Kurikulum Berbasis TIK

Suatu model kurikulum tidak bisa diterapkan selamanya, karena salah satu prinsip dari kurikulum adalah bersifat dinamis dan fleksibel. Kurikulum sebagai elemen penting dalam sistem pendidikan formal harus siap melakukan

---

<sup>24</sup>Freed Percival, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Erlangga, 1984), h. 2

<sup>25</sup>Sukmadinata, *Pengembangan*, h. 96.

pengembangan-pengembangan atau inovasi agar pembelajaran selalu mutakhir serta sesuai dengan tuntutan dan perubahan zaman.

Pada era globalisasi ini, pengetahuan manusia semakin banyak dan maju pesat. Agar pengetahuan selalu mutakhir, maka harus dikembangkan cara-cara belajar yang baru misalnya bagaimana mencari, mengolah, memilih informasi yang demikian banyak sesuai dengan kebutuhannya.<sup>26</sup>

Kemunculan kurikulum berbasis TIK merupakan usaha pengembangan kurikulum agar sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman sehingga kegiatan pembelajaran menghasilkan pengetahuan dan kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa sekarang dan mendatang. Pada dasarnya, suatu kurikulum memiliki empat komponen utama, yakni tujuan, bahan / sumber ajar, strategi, dan evaluasi. Penulis akan memaparkan keempat komponen utama dari kurikulum berbasis TIK tersebut.

#### a. Tujuan

Tujuan penerapan teknologi berbasis TIK adalah mencetak pelajar yang melek teknologi. Pada abad sekarang ini merupakan era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ini berdampak pada kehidupan masyarakat, karena pada dasarnya kehidupan dalam semua aspek tidak lepas dan digerakkan oleh pengetahuan dan teknologi. Masyarakat dituntut untuk melek teknologi (*technology*

---

<sup>26</sup> Zainal Aqib dan Eham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru Dan Pengawas Sekolah*, (Bandung : Yrama Widya, 2007), h. 124

*literacy*) karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Masyarakat yang melek teknologi akan mampu memilih, merancang, membuat, dan menggunakan hasil-hasil rekayasa teknologi tersebut. Bagian dari masyarakat tersebut adalah sekolah yang didalamnya ada peserta didik. Melek teknologi (*technology literacy*) artinya peserta didik aktif terlibat dalam proses teknologi atau belajar memanfaatkan hasil teknologi tidak hanya mengetahui, atau mengenal saja. Peserta didik belajar merancang dan membuat karya teknologi sendiri. Selain itu, mereka dilatih menemukan dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipecahkan dengan memanfaatkan jasa teknologi. Tolok ukur literasi TIK dapat dikategorikan menjadi kemampuan mendefinisikan, akses, mengelola integrasi, evaluasi, berkreasi, dan berkomunikasi. *Information and Communication Technology Literacy* tidak sekedar pemahaman akan keterampilan teknis tetapi juga mencakup hal yang bersifat kognitif.<sup>27</sup> Kemampuan kognitif tersebut kemudian diwujudkan dalam kemampuan afektif dan psikomotorik.

b. Sumber Belajar

Isi atau materi ajar merupakan hal yang tidak kalah penting dalam suatu proses pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses

---

<sup>27</sup> Munir, *Kurikulum*, h. 175

pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi.<sup>28</sup> Penyusunan materi ajar pada pembelajaran berbasis TIK tetap memperhatikan kurikulum Nasional yakni dengan mengacu pada silabus berdasarkan kurikulum yang menjadi pegangan sekolah yang telah disediakan oleh pemerintah, kemudian dibuat rencana pembelajaran berbasis TIK dan dirancang aplikasinya.

Dalam pembelajaran berbasis TIK, materi pelajaran tidak selalu didapat dari buku teks atau penyampaian dari guru, namun dapat diperoleh dari berbagai sumber. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Ada beberapa sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TIK, misalnya dari buku teks kurikulum, buku teks, sumber media elektronik hasil rekayasa teknologi, internet, penerbitan berkala, laporan hasil penelitian, jurnal, nara sumber, lingkungan dan DL (*Digital Library*). Digital library merupakan sumber belajar perpustakaan dalam bentuk perpustakaan digital. DL bermanfaat sebagai sistem

---

<sup>28</sup> Wina Sanjaya, *Straegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 58

pendukung yang menyediakan materi pembelajaran. Peserta didik melakukan pencarian sumber belajar dengan Digital Library sebagai modal untuk membentuk pengetahuan baru.<sup>29</sup> Selain itu, siswa dapat mengunduh buku elektronik (*e-book*) dari internet sesuai dengan materi yang dipelajari.

c. Strategi

Strategi pelaksanaan suatu kurikulum tergambar dari cara yang ditempuh dalam melaksanakan pengajaran.<sup>30</sup> Strategi pada intinya adalah langkah-langkah terencana yang bermakna luas dan mendalam yang dihasilkan dari sebuah proses pemikiran dan perenungan yang mendalam berdasarkan pada teori dan pengalaman tertentu.<sup>31</sup> Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai langkah-langkah yang terencana dan bermakna luas dan mendalam serta berdampak jauh ke depan dalam menggerakkan seseorang agar dengan kemampuan dan kemauannya sendiri dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan belajar.

Strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran berbasis TIK adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*inquiry*). Strategi *inquiry* dapat terwujud dalam beberapa bentuk antara lain strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), strategi pembelajaran

---

<sup>29</sup> Munir, *Kurikulum*, h. 136

<sup>30</sup> Soetopo dan Soemanto, *Pembinaan*, h. 36.

<sup>31</sup> Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana, 2009), h.

aktif (*active learning*), strategi pembelajaran autentik, strategi pembelajaran individual atau mandiri (*individual or personal instruction*), dan strategi pembelajaran pemecahan masalah.

- 1) Strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Slavin (1984) adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.<sup>32</sup>
- 2) Strategi pembelajaran aktif (*active learning*), yakni kegiatan belajar yang memiliki ciri keaktifan pembelajar, persistensi, keterarahan, dan kreativitas untuk mencapai tujuan.<sup>33</sup> Pembelajaran ini ditandai dengan keaktifan siswa yang didorong oleh motivasi untuk menguasai suatu kompetensi, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki.<sup>34</sup> Ada pula yang memaknai bahwa pembelajaran aktif adalah dengan menekankan kegiatan-kegiatan *hands-on* dan *minds-on* yang mengundang murid-murid untuk berkreasi terhadap

---

<sup>32</sup> Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 4

<sup>33</sup> Haris Mujiman, *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006), h. 2

<sup>34</sup> *Ibid.*, h. 1

apa yang mereka pelajari dan untuk menggunakannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan cara yang bermakna.

### 3) Strategi pembelajaran autentik

Aktivitas pembelajaran autentik melibatkan pembelajar dalam tugas-tugas realistik dan bermakna yang relevan dengan minat dan tujuan pembelajar. Dengan melibatkan pembelajar dalam tugas-tugas relevan dan bermakna, mereka dapat melihat implikasi langsung dari kegiatan mereka dan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi riil.<sup>35</sup> Bentuk pembelajaran autentik ada 2, yakni pembelajaran konstruktivis dan pembelajaran kontekstual.

#### a) Pembelajaran konstruktivis

Konstruktivisme merupakan suatu pandangan mengenai bagaimana seseorang belajar, yaitu menjelaskan bagaimana manusia membangun pemahaman dan pengetahuannya mengenai dunia sekitarnya melalui pengenalan terhadap benda-benda di sekitarnya yang direfleksikan melalui pengalamannya (Piaget, 1967). Untuk mengimplementasikan konstruktivisme di dalam kelas, guru harus berkeyakinan bahwa peserta didik ketika datang ke kelas otaknya tidak kosong dengan pengetahuan. Mereka datang ke dalam situasi belajar dengan pengetahuan, gagasan, dan

---

<sup>35</sup> <http://choymaster.blogspot.com/2009/definisi-dan-startegi-instruksional-di.html>, 3 Mei 2011

pemahaman yang sudah ada dalam pikiran mereka. Jika sesuai, pengetahuan awal inilah yang merupakan materi dasar untuk pengetahuan baru yang akan mereka kembangkan.<sup>36</sup>

b) Pembelajaran kontekstual

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.<sup>37</sup>

4) Strategi pembelajaran individual atau mandiri

Sistem pembelajaran mandiri merupakan sistem pembelajaran yang didasarkan pada disiplin terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh siswa dan disesuaikan dengan keadaan perorangan siswa yang meliputi antara lain kemampuan, kecepatan belajar, kemauan, minat, waktu yang dimiliki, dan keadaan sosial ekonominya.

Dalam sistem belajar mandiri siswa diharapkan lebih banyak belajar sendiri atau berkelompok dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Karena itu siswa perlu memiliki kemauan yang kuat dan disiplin yang tinggi dalam melaksanakan kegiatan belajarnya.

---

<sup>36</sup> Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK*, h. 23

<sup>37</sup> Sanjaya, *Strategi*, h. 253

Strategi pembelajaran mandiri meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara khas dan terperinci,
  - b) Pengelolaan bahan pembelajaran diatur secara sistematis untuk membantu tercapainya tujuan tersebut diatas, termasuk cara yang bervariasi untuk mencapai penguasaan setiap tujuan,
  - c) Disediakkannya prosedur atau proses untuk mendiagnose kemampuan siswa ditinjau dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai,
  - d) Evaluasi dan bimbingan kepada siswa yang dilakukan dengan teratur termasuk sistem penyusunan rencana studi perorangan yang dapat mengatur kegiatan belajar siswa sesuai dengan kesiapan yang bersangkutan,
  - e) Seringnya diadakan monitoring mengenai pelaksanaan tugas yang dilakukan siswa untuk memberikan informasi baik kepada guru maupun kepada siswa sendiri mengenai kemajuan siswa menuju tercapainya tujuan,
  - f) Evaluasi terus menerus terhadap prosedur pembelajaran dan usaha penyempurnaannya.<sup>38</sup>
- 5) Strategi pembelajaran pemecahan masalah, disebut juga dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) dapat diartikan

---

<sup>38</sup> Yusufhadi Miarso dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, ed. Arif S. Sadiman, dkk (Jakarta: CV. Rajawali, 1984), h. 76

sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Terdapat 3 ciri utama dalam SPBM. *Pertama*, SPBM merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi SPBM ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. SPBM tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui SPBM siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. *Kedua*, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dalam proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan -tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.<sup>39</sup>

Langkah – langkah pemecahan masalah yang paling terkenal ialah apa yang dikemukakan oleh John Dewey, yakni :

a) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.

---

<sup>39</sup> Sanjaya, *Strategi*, h. 211–213

- b) Mengemukakan hipotesis.
- c) Mengumpulkan data.
- d) Menguji hipotesis.
- e) Mengambil kesimpulan.<sup>40</sup>

Strategi pembelajaran berbasis TIK menekankan *student/learner centered* (berpusat pada murid). Dalam hal ini seorang pengajar bukanlah satu-satunya pemberi informasi dan cenderung mendominasi kelas, namun pengajar berfungsi sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa petunjuk untuk menjadi fasilitator adalah sebagai berikut:

- a) Fasilitator sebaiknya memberi perhatian kepada pencintaan suasana awal, situasi kelompok, atau pengalaman kelas.
- b) Fasilitator membantu untuk memperoleh dan memperjelas tujuan-tujuan perorangan di dalam kelas dan juga tujuan-tujuan kelompok yang bersifat umum.
- c) Dia mencoba mengatur dan menyediakan sumber-sumber untuk belajar yang paling luas dan mudah dimanfaatkan oleh para siswa untuk membantu mencapai tujuan mereka.
- d) Dia menempatkan dirinya sendiri sebagai suatu sumber yang fleksibel untuk dapat dimanfaatkan oleh kelompok.

---

<sup>40</sup> S. Nasution, *Kurikulum Dan Pengajaran* (Jakarta : Bumi Aksara, 1998), h. 121

- e) Di dalam menanggapi ungkapan-ungkapan di dalam kelompok kelas dan menerima baik isi yang bersifat intelektual dan sikap-sikap perasaan dan mencoba untuk menanggapi dengan cara yang sesuai, baik bagi individual ataupun bagi kelompok.
- f) Bilamana cuaca penerimaan kelas telah mantap, fasilitator dapat berangsur-angsur dapat berperan sebagai seorang siswa yang turut berpartisipasi sebagai seorang anggota kelompok atau turut menyatakan pandangannya sebagai seorang individu seperti siswa lain.
- g) Dia mengambil prakarsa untuk ikut serta dalam kelompok perasaannya dan pikirannya tidak menuntut dan juga tidak memaksakan, tetapi sebagai suatu andil secara pribadi yang boleh saja digunakan atau ditolak oleh siswa.
- h) Dia harus tetap waspada terhadap ungkapan-ungkapan yang menandakan adanya perasaan yang dalam dan kuat selama belajar.
- i) Di dalam berperan sebagai seorang fasilitator, pemimpin harus mencoba untuk mengenali dan menerima keterbatasan-keterbatasannya sendiri.<sup>41</sup>

#### d. Evaluasi

Evaluasi kurikulum perlu dilakukan untuk menentukan sejauh mana efektivitas kurikulum dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang

---

<sup>41</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1998), h. 233-234

telah direncanakan. Sebelum melakukan evaluasi, hendaknya disusun terlebih dahulu desain evaluasi.

Desain evaluasi menguraikan (1) data yang harus dikumpulkan, (2) analisis data untuk “membuktikan” nilai dan efektivitas kurikulum. Sedangkan tujuan evaluasi yang komprehensif dapat ditinjau dari tiga dimensi, yakni dimensi I (formatif - sumatif), dimensi II (proses - produk), dan dimensi III (operasi keseluruhan proses kurikulum atau hasil belajar siswa).<sup>42</sup>

Sedangkan evaluasi sistem penerapan teknologi informasi dan komunikasi meliputi :

- 1) Evaluasi terhadap efisiensi sistem. Evaluasi efisiensi mengacu pada kinerja sistem secara teknis (misalnya kecepatan akses data, waktu downtime, integritas data dan sejenis).
- 2) Evaluasi terhadap efektivitas sistem, yang mengukur sejauh mana sistem dapat memenuhi kebutuhan lembaga pendidikan.<sup>43</sup>

### 3. Produk – Produk TIK Yang Diaplikasikan Dalam Pembelajaran

Sesuai dengan definisi yang telah dipaparkan, ciri utama dari kurikulum berbasis TIK adalah adanya aplikasi produk-produk teknologi informasi dan komunikasi (baik dalam bentuk software maupun hardware)

---

<sup>42</sup> Nasutoion, *Kurikulum*, h. 90

<sup>43</sup> Munir, *Kurikulum*, h. 114

dalam pembelajaran, baik produk-produk tersebut berperan sebagai tambahan, pelengkap, pemer kaya maupun pengganti dari sistem kurikulum konvensional. Pada dasarnya kurikulum berbasis TIK akan menciptakan proses pembelajaran yang berbasis multimedia. TIK dapat difungsikan sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran dan sumber belajar di mana peserta didik dapat menggali dan memperkaya materi atau bahan ajar dari sumber tersebut, serta fasilitas pengganti pembelajaran konvensional. Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis TIK, ada beberapa perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diaplikasikan dalam kelas, diantaranya adalah komputer, internet, televisi dan radio, video, LCD proyektor, tape recorder, dan lain-lain.

a. Komputer

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan. “*Computer-assisted instruction*” (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. Komputer dapat sekaligus membantu puluhan murid dan di masa mendatang diharapkan ribuan pelajar sekaligus.

Komputer sebagai alat pelajaran mempunyai sejumlah keuntungan:

- 1) Ia dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran. Karena komputer itu “sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna”, ia sesuai

sekali untuk latihan remedial teaching. Tak ada guru yang dapat memberi latihan tanpa jemu-jemunya seperti komputer.

- 2) CIA mempunyai banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau memproduksi grafik, gambaran, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun.
- 3) CIA sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusun kurikulum.
- 4) CIA dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Bila komputer tidak bisa menjawab pertanyaan murid, dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Ada kalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat segera dijawab oleh guru.
- 5) Selain itu komputer dapat pula menilai hasil setiap hasil pelajaran dengan segera.<sup>44</sup>

Dilihat dari situasi belajar di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan. Untuk mencari beberapa jumlah kata dalam al – Qur'an dan pada surat dan ayat berapa serta apa bunyi ayatnya tidak perlu lagi membuka *fathurrahman* atau *jamal mufahras*. Begitu pula untuk mengetahui tahun serta bulan Hijriah kelahiran seseorang dalam

---

<sup>44</sup> Nasution, *Teknologi*, h. 110-111

beberapa menit dapat ditelusuri dengan mudah.<sup>45</sup> Dalam komputer terdapat banyak software yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas, misalnya microsoft word, microsoft power point, dan aplikasi 3D untuk memvisualisasikan gambar berdimensi.

Komputer saat ini telah berbeda jauh dengan komputer di masa awal produksi. Sekarang produksi komputer semakin canggih dan disesuaikan dengan kebutuhan. Dahulu komputer adalah yang permanen diatas meja dengan memerlukan aliran listrik ketika ingin menggunakannya sehingga sulit untuk dibawa kemana-mana. Namun seiring kemajuan zaman, produksi komputer lebih variatif dan disesuaikan dengan kebutuhan. Laptop/notebook dan komputer netbook misalnya yang ukurannya lebih mini daripada komputer biasa telah memudahkan kita untuk membawanya kemanapun kita mau. Dalam kegiatan pembelajaran, peran laptop dan netbook memudahkan siswa atau guru untuk bergerak atau ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas.

Pemanfaatan komputer tersebut dapat digunakan secara bervariasi, pembelajaran dapat dilakukan secara penuh melalui komputer, namun dapat pula dikombinasikan dengan tatap muka yang telah menjadi bagian dari proses pembelajaran. Untuk langkah awal, kombinasi antara pemanfaatan komputer dengan tatap muka lebih fleksibel. Tugas-tugas dapat diberikan oleh pengajar dan dikerjakan oleh peserta didik melalui

---

<sup>45</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 1997), h. 157

komputer, hal ini membuka kemungkinan bagi pengajar untuk memberikan penilaian yang terbuka dan juga memberi kesempatan kepada peserta didik lain untuk memberi masukan.

Mengenai berapa jumlah komputer untuk siswa, dalam hal ini terdapat banyak pendapat. Beberapa pihak menyatakan bahwa pemanfaatan satu buah komputer untuk satu orang siswa lebih efektif. Namun ada pula yang menyatakan satu komputer untuk beberapa siswa jauh lebih efektif. Namun demikian, pendapat tersebut perlu ditelisik lebih jauh. Pengadaan komputer tentu saja harus disesuaikan dengan peruntukan dan kondisi keuangan sekolah.

Dari segi biaya penyediaan komputer untuk satu siswa membutuhkan biaya yang lebih besar di mana akan lebih banyak komputer yang harus dibeli oleh sekolah. Namun penggunaan satu komputer untuk satu siswa menjadi sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan penggunaan *software* kepada siswa, di mana siswa mempunyai kesempatan mencoba lebih besar karena tidak harus berbagi dengan siswa lainnya. Selain itu penggunaan komputer untuk satu siswa akan sangat efektif untuk melakukan pembelajaran mandiri, misalnya untuk bermain game edukasi di komputer, memutar/belajar CD multimedia interaktif dan membaca buku elektronik (*e-book*).

Berbeda dengan pemanfaatan komputer untuk belajar mandiri, penggunaan komputer dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak

perlu memerlukan banyak komputer. Jika sekolah memiliki anggaran yang terbatas untuk pengadaan komputer, mereka dapat menyediakan beberapa komputer saja, misalnya saja dengan rasio 1:4, di mana satu buah komputer akan digunakan oleh 4 orang anak dalam satu kelas. Dengan seperti ini tentu saja akan lebih efisien dari segi biaya. Di sisi lain, penggunaan satu buah komputer untuk beberapa orang siswa akan melatih para siswa tersebut untuk bekerja dalam kelompok, berempati dan berkesempatan untuk belajar dari rekan sejawatnya (*peer teaching*).<sup>46</sup>

Jika diaplikasikan dalam pendidikan dan kegiatan pembelajaran, komputer memiliki beberapa kegunaan misalnya sebagai alat presentasi guru atau siswa, sebagai alat kerja siswa atau stasiun pembelajaran dan sebagai alat kerja guru. Sebagai alat presentasi, komputer memerlukan alat TIK lain sebagai pendukung dalam menyajikan materi yakni LCD Proyektor.

#### b. LCD Proyektor

Sebenarnya LCD proyektor berfungsi sebagai pendukung penggunaan perangkat TIK di dalam kelas, terutama dalam penggunaan komputer. Sebagai alat presentasi, komputer memerlukan dukungan LCD Proyektor agar dapat dilihat dengan jelas oleh seisi kelas. LCD Proyektor dapat diletakkan di sebuah meja di depan kelas, sehingga dapat menampilkan gambar dengan sempurna ke layar yang dipasang di depan

---

<sup>46</sup> Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK*, h. 43-44

kelas. Selain itu, anda dapat memasang LCD Proyektor secara permanen di dalam kelas dan menempelkannya padaudukan yang ditanam pada plafon atap kelas.<sup>47</sup> Dipasang secara permanen atau tidak, hal tersebut tergantung pada kondisi sekolah. Jika sekolah mempunyai banyak LCD Proyektor maka dapat memasangnya secara permanen. Namun jika jumlah LCD Proyektor terbatas, hal tersebut dapat disiasati dengan menggunakannya secara bergantian dari kelas yang satu ke kelas yang lain. Dengan begitu, penggunaan LCD Proyektor dapat merata dan bisa dirasakan oleh seluruh siswa.

c. Jaringan Internet

Internet adalah inti dari komunikasi melalui komputer. Sistem internet berisi ribuan jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia, menyediakan informasi yang tak terhingga yang dapat diakses oleh murid. Dalam banyak kasus, internet mengandung informasi yang lebih baru ketimbang buku teks.

*World Wide Web (Web)* adalah sistem pengambilan informasi *hypermedia* yang menghubungkan berbagai materi internet, materi ini mencakup teks dan grafis. Web memberi struktur yang dibutuhkan internet. Perpustakaan, museum, universitas, perusahaan, organisasi, dan individu menampilkan informasi di Web. Semuanya dapat diakses oleh murid dengan meng-klik kata atau gambar yang ada di layar komputer.

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, h. 50

Indeks web dan mesin pencari (*search engine*) seperti *Google, GoTo, Infossek, Looksmart, Lycos, Northem Light*, dan *Yahoo!* Dapat membantu murid menemukan informasi yang mereka cari dengan memeriksa berbagai sumber.

*Website* adalah lokasi individu atau organisasi di internet. *Website* menampilkan informasi yang dimasukkan oleh individu atau organisasi. *E-mail* adalah singkatan dari *electronic mail* dan merupakan bagian penting lain dari internet. Pesan dapat dikirim dan diterima dari individu atau dari banyak individu sekaligus.

Beberapa cara efektif penggunaan internet di dalam kelas :

- 1) Untuk membantu menavigasi dan mengintegrasikan pengetahuan.  
Internet punya database informasi besar tentang berbagai topik yang diorganisasikan dalam banyak cara yang berbeda. Saat murid mengeksplorasi sumber-sumber internet, mereka bisa menempatkan sendiri karya mereka dalam riset dengan menyusun proyek yang mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber.
- 2) Mendorong belajar bersama. Salah satu cara paling efektif untuk menggunakan internet di kelas adalah melalui aktivitas proyek atau tugas untuk kelompok kecil. Internet punya banyak sekali informasi yang berbeda-beda yang bisa dimanfaatkan tim untuk memperbaiki tugas atau penelitian mereka. Salah satu cara pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan internet adalah menyuruh satu kelompok murid

untuk mensurvei suatu topik. Murid dapat mensurvei sendiri, menempatkannya di internet, dan berharap mendapat respon dari berbagai kalangan di tempat lain di dunia dalam beberapa hari.

- 3) Menggunakan *e-mail*. Makin banyak tugas pendidikan inovatif menggunakan *e-mail*. Murid dapat berkomunikasi dengan pakar melalui e-mail, yang membebaskan beban guru sebagai satu-satunya orang yang berpengetahuan di lingkungan murid. Selain itu, melalui *e-mail* murid juga dapat menjalin komunikasi dengan sesama murid.
- 4) Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru.<sup>48</sup>

Dari penjelasan dapat kita ketahui bahwa internet memberikan banyak kemudahan dalam proses pembelajaran. Seluruh warga sekolah dapat mengetahui informasi akademik tentang sekolah dengan mengunjungi web sekolah. Hal ini juga memudahkan orang tua siswa untuk memantau kualitas lembaga pendidikan. Selain itu, siswa dapat mencari informasi atau data pendukung yang berhubungan dengan materi yang dipelajari dengan cara mengunjungi *Digital Library* dan mengunduh *e-book* melalui salah satu mesin pencari (*search engine*). Selain itu, internet juga memudahkan siswa untuk menjalin komunikasi dengan pengajar, teman sejawat atau bahkan pakar ilmu walaupun berada di tempat yang jauh melalui *e-mail*. Fasilitas e-mail juga dapat dijadikan

---

<sup>48</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, ter. Tri Wibowo B.S (Jakarta:Kencana, 2008), h. 494-495

sarana alternatif pengumpulan tugas jika keadaan siswa tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung dengan pengajar. Internet juga menyediakan forum kerja sama atau diskusi secara *online* sehingga memudahkan partisipan untuk berpartisipasi kapanpun dan di manapun.

Internet memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang relatif baru, yakni *e-learning*. *E-learning* menurut Soekartawi (dalam Prawiradilaga 2004) adalah singkatan dari *electronic* dan *learning* yang berarti ‘pembelajaran dengan menggunakan perangkat *elektronik*’ khususnya komputer. Karenanya, *e-learning* sering disebut dengan ‘*online course*’.

Berdasarkan penelitian dan pengalaman sebagaimana yang telah dilakukan di banyak negara maju, pendayagunaan internet untuk pendidikan atau pembelajaran bisa dilakukan dalam tiga bentuk (Haughey, 1998), yaitu : (1) *Web Course*, (2) *Web Centric Course*, dan (3) *Web Enhanced Course*.

*Web Course* ialah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Siswa dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi lebih banyak dilakukan secara *ansynchronous* daripada *synchronous*. Bentuk *web course* ini tidak memerlukan adanya kegiatan

tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian, karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui penggunaan fasilitas internet seperti e-mail, *chat rooms*, *bulletin board* dan *online conference*.

Disamping itu sistem ini biasanya juga dilengkapi dengan berbagai sumber belajar (*digital*), baik yang dikembangkan sendiri maupun dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan membuat hubungan (*link*) ke berbagai sumber belajar yang sudah tersedia di internet, seperti database statistik, berita dan informasi, *e-book*, perpustakaan elektronik, dan lain-lain. Bentuk pembelajaran model ini biasanya dipergunakan untuk keperluan pendidikan jarak jauh (*distance education/learning*). Aplikasi bentuk ini antara lain *virtual campus/university*, ataupun lembaga pelatihan-pelatihan yang bisa diikuti secara jarak jauh dan setelah lulus ujian akan diberikan sertifikat.

*Web Centric Course*, di mana sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi, dan latihan dilakukan secara tatap muka. Walaupun dalam proses belajarnya sebagian dilakukan dengan tatap muka yang biasanya berupa tutorial, tetapi presentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan presentase proses belajar melalui internet.

Dengan bentuk ini maka pusat kegiatan belajar bergeser dari kegiatan kelas menjadi kegiatan melalui internet. Sama dengan bentuk *web course*, siswa dan guru sepenuhnya terpisah tetapi pada waktu-waktu yang telah ditetapkan mereka bertatap muka, baik di sekolah maupun di tempat-tempat yang telah ditentukan.

Penerapan bentuk ini sebagaimana yang dilakukan pada perguruan tinggi-perguruan tinggi yang menerapkan sistem belajar secara *off campus*.

*Web Enhanced Course*, yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk memnunjng peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Bentuk ini juga dikenal dengan nama *Web lite course*, karena kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas.

Peranan internet di sini adalah untuk menyediakan *content* (sumber belajar) yang sangat kaya dan juga memberikan fasilitas hubungan (*link*) ke berbagai sumber belajar. Juga tak kalah pentingnya ialah pemberian fasilitas komunikasi antara pengajar dengan peserta didik, dan antar peserta didik secara timbal balik. Dialog atau komunikasi tersebut adalah untuk keperluan diskusi, konsultasi, maupun untuk bekerja secara kelompok (kolaborasi). Berbeda dengan kedua bentuk sebelumnya, pada bentuk *Web Enhanced Course* ini presentase pembelajaran melalui internet justru lebih sedikit dibandingkan dengan presentase pembelajaran

secara tatap muka, karena penggunaan internet adalah hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

Bentuk ini biasanya dirujuk sebagai langkah awal bagi institusi pendidikan yang akan menyelenggarakan pembelajaran berbasis internet sebelum menyelenggarakan pembelajaran dengan internet secara lebih kompleks, seperti *Web Centric Course* ataupun *Web Course*<sup>49</sup>.

Disamping fungsi internet yang dapat memudahkan proses pembelajaran, internet juga rentan akan kekurangan terutama jaringan internet yang begitu luas dapat dengan mudah menyediakan berbagai informasi yang diperlukan oleh peserta didik. Namun hal yang perlu diwaspadai adalah pemanfaatan internet tanpa dilandasi nilai etika dan moral dapat menjerumuskan siswa pada wilayah yang dipandang negatif, misalnya ketika mereka mengakses konten pornografi yang sekarang sedang marak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus pandai menyaring (*filter*) informasi agar mampu menjamin dan mendapatkan informasi yang berkualitas. Selain itu, dunia pendidikan harus mampu memberi contoh yang baik, mendidik dan mensosialisasikan hukum-hukum yang terkait dengan penyalahgunaan TIK.

#### d. Televisi

---

<sup>49</sup> Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana), h. 309-311

Oemar Hamalik dalam Basyiruddin Usman mengemukakan :  
*“Television is an electronic motion picture with conjoined or attended sound; both picture and sound reach the eye and ear simultaneously from a remote broadcast point”*. Definisi tersebut menjelaskan bahwa televisi sesungguhnya adalah perlengkapan elektronik, yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara.<sup>50</sup>

Beberapa alasan menggunakan siaran televisi:

- 1) Siaran dapat membawa dunia luar ke dalam kelas yang menyamai pengalaman langsung.
- 2) Siaran merupakan sumber informasi yang paling mutakhir dalam bentuk yang mudah dipahami, di samping buku, film, gambar, dan lain-lain.
- 3) Siaran menciptakan suasana yang menyenangkan, merangsang dan membangkitkan ide-ide baru.
- 4) Siaran dapat memberi informasi yang tidak segera dapat diberikan oleh guru atau tak dapat disajikannya dalam bentuk yang dapat menyamai siaran itu.
- 5) Cara penyajian oleh siaran sangat hidup, menarik dan mengundang keterlibatan anak dalam peristiwa-peristiwa yang diperlihatkan.

---

<sup>50</sup> Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, ed. Abdul Hali (Jakarta:Ciputat Pers, 2002), h. 101-102

- 6) Siaran dapat menyampaikan hal-hal yang tidak dapat disajikan oleh guru seperti musik, bentuk-bentuk kebudayaan, kesenian, dan sebagainya.
- 7) Siaran dapat mengembangkan kesanggupan dan keterampilan atau teknik untuk melihat dan mendengarkan.<sup>51</sup>

Namun media televisi ini mempunyai kelemahan, yakni terkendala dengan jam siar yang mungkin tidak sama dengan jam pelajaran berlangsung. Misalnya saja suatu acara dimulai jam 12 tapi saat itu waktu pelajaran telah habis. Oleh karena itu, penggunaan televisi biasanya diganti dengan video karena fungsinya yang cenderung sama dan tidak terikat oleh jam siar sehingga memudahkan penggunaannya kapanpun sesuai kebutuhan.

e. Radio

Radio juga dapat dijadikan sebagai media pendidikan dan pengajaran yang cukup efektif. Menurut Oemar Hamalik, "*Radio is a power full education tool, teacher can use it effectively at all educational levels and in nearly all phase of education*". Pendapat tersebut menunjukkan bahwa radio dapat merupakan alat pendidikan yang digunakan secara efektif untuk seluruh level dan fase pendidikan.<sup>52</sup>

Sebagai suatu media, radio mempunyai beberapa kelebihan :

---

<sup>51</sup> Nassution, *Teknologi*, h. 106

<sup>52</sup> Ussman, *Media*, h. 83

- 1) Harganya relatif murah dan variasi programnya lebih banyak daripada TV;
- 2) Sifatnya mudah dipindahkan (*mobile*). Radio dapat dipindahkan dari satu ruang ke ruang lain dengan mudah;
- 3) Jika digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio bisa mengatasi problem jadwal;
- 4) Radio dapat mengembangkan daya imajinasi anak
- 5) Dapat merangsang partisipasi aktif daripada pendengar. Sambil mendengarkan, siswa boleh menggambar, menulis, melihat peta, menyanyi ataupun menari;
- 6) Dapat memusatkan siswa pada kata-kata yang digunakan, pada bunyi atau artinya;
- 7) Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru. Dia dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke kelas. Kisah petualangan seorang pengembara bisa dituturkan ke kelas-kelas secara langsung lewat radio;
- 8) Radio dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, jangkauannya luas.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, radio juga memiliki kelemahan-kelemahan antara lain :

- 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*);
- 2) Biasanya siarannya disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrolnya, dan

3) Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah. Integrasi siaran radio ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas seringkali menyulitkan.<sup>53</sup>

f. Video

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya di belahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui video.

Pada bidang studi yang banyak mempelajari keterampilan motorik dapat mengandalkan kemampuan video. Melatih kemampuan kegiatan dengan prosedur tertentu akan dibantu dengan pemanfaatan media video. Dengan kemampuan untuk menyajikan gerakan lambat (*slow motion*), media video membantu pengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci. Keterampilan yang dapat dilatih melalui media video tidak hanya berupa keterampilan fisik saja, tetapi juga keterampilan interpersonal.

---

<sup>53</sup> Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada), cet ke6, h. 51-53

Pengajar dapat memilih program-program video yang sesuai dengan materi yang diajarkan, menyaksikan bersama di ruang kelas dan kemudian membahas serta mendiskusikannya. Selain dipakai untuk melihat program-program yang telah siap pakai, media video juga dapat digunakan untuk merekam aktivitas peserta didik yang tengah berlatih menguasai keterampilan interpersonal, kemudian hasil rekaman tersebut dibahas dan dianalisis oleh sesama rekan peserta didik dan pengajar.

Kemampuan video untuk mengabadikan kejadian-kejadian faktual dalam bentuk program dokumenter bermanfaat untuk membantu pengajar dalam mengetengahkan fakta. Kemudian fakta tersebut dibahas secara lebih jelas dan mendiskusikannya di ruang kelas.<sup>54</sup>

g. Tape Recorder

*Tape recorder* adalah salah satu produk TIK yang dapat berfungsi sebagai media audio. Keuntungan-keuntungan yang didapat dari penggunaan tape recorder dalam kegiatan pembelajaran antara lain :

- 1) Murid dapat mendengarkan kembali apa yang diucapkan atau dibacanya agar dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan.
- 2) Dengan *tape recorder* dapat diketahui kemajuan anak dalam aspek-aspek bahasa seperti lafal, kelancaran berbicara, susunan kalimat dan sebagainya bila dibandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudahnya.

---

<sup>54</sup> Uno dan Lamatenggo, *Teknologi*, h. 135-136.

- 3) *Tape recorder* dapat digunakan dalam *interview* atau untuk merekam pelajaran atau ceramah orang ahli, dan lain-lain.
- 4) Untuk pelajaran seni suara *tape recorder* mempunyai banyak kegunaan.<sup>55</sup>

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis multimedia, banyak keuntungan yang didapat karena multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah :

- 1) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- 2) Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran.
- 3) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.<sup>56</sup>

Menurut Kadir (2003) peranan teknologi informasi dalam bidang pendidikan akan melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan:

- 1) Lebih menarik

---

<sup>55</sup> Nasution, *Teknologi*, h. 105.

<sup>56</sup> Munir, *Kurikulum*, h. 235

- 2) Tidak monoton
- 3) Memudahkan dalam penyampaian.<sup>57</sup>
4. Faktor – Faktor Yang Mendukung Keberhasilan Pelaksanaan Kurikulum Berbasis TIK

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan kurikulum berbasis TIK dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Faktor SDM, yakni pengajar dan peserta didik harus mempunyai keahlian dalam mengoperasikan produk-produk TIK sekaligus mempunyai pengetahuan untuk melakukan perawatan sederhana.
- 2) Faktor biaya. Tak dapat dipungkiri bahwa penggunaan produk-produk teknologi menuntut adanya pembiayaan untuk memenuhi ketersediaan alat-alat tersebut.
- 3) Dukungan masyarakat, dalam hal ini adalah orang tua siswa. Orang tua yang merupakan salah satu *stakeholder* pendidikan hendaknya memberikan dukungan yang penuh terhadap aplikasi kurikulum berbasis TIK baik dalam masalah pembiayaan ataupun motivasi.

Selain itu, ada juga yang berpendapat mengenai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yang berbasis teknologi, yakni:

- 1) Perhatian
- 2) Percaya diri
- 3) Pengalaman

---

<sup>57</sup> Uno dan Lamatenggo, *Teknologi*, h. 107

- 4) Mudah dalam penggunaannya,
- 5) Kreativitas dalam menggunakan alat, dan
- 6) Terjalannya interaksi antara guru/dosen dan peserta didik<sup>58</sup>

## **B. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar PAI**

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, pasti ada tujuan-tujuan yang ingin dicapai, begitu pula dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu cara untuk mengetahui ketercapaian tujuan tersebut adalah dengan melihat hasil belajar siswa. Untuk memudahkan pemahaman kita tentang hasil belajar PAI, terlebih dahulu penulis paparkan pengertian hasil, belajar dan Pendidikan Agama Islam secara terpisah.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha.<sup>59</sup> Hasil adalah suatu yang didapat atau diperoleh setelah melakukan suatu proses atau usaha.

Sedangkan untuk pengertian belajar, beberapa ahli psikologi pendidikan yang memberikan pengertian. Diantaranya adalah H. C Witherington dalam bukunya "*Educational Psychology*" mengemukakan

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, h. 114

<sup>59</sup> Tim Penyusun Kamus, Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, cet ketiga, (Jakarta:Balai Pustaka, 2005), h. 391

bahwa “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian”.

Menurut Ahmad Mudzakir dan Joko Sutrisno dalam bukunya “Psikologi Pendidikan” mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya”.<sup>60</sup>

Menurut Usman Said, Pendidikan Agama Islam ialah segala usaha untuk terbentuknya atau membimbing/menuntun rohani jasmani seseorang menurut ajaran Islam. Menurut Abd. Rahman Saleh Pendidikan Agama Islam ialah segala usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak sesuai dengan ajaran Islam.<sup>61</sup> Tujuan dari Pendidikan Agama Islam menurut Abd. Rahman Sholeh ialah memberikan bantuan kepada manusia yang belum dewasa, supaya cakap menyelesaikan tugas hidupnya yang diridhai Allah SWT sehingga terjalinlah kebahagiaan dunia akhirat atas kuasanya sendiri.<sup>62</sup>

Dari pengertian hasil belajar dan Pendidikan Agama Islam diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI adalah bukti keberhasilan upaya yang telah dicapai dalam kegiatan belajar mengajar berupa pemahaman,

---

<sup>60</sup> Cholil Uman, *Ikhtisar Psikologi Pendidikan*, (Suraabaya: Duta Aksara, 1998), h. 15

<sup>61</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), h. 110-111.

<sup>62</sup> *Ibid.*, h. 112.

penghayatan, dan pengamalan ajaran-ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari berkat adanya bimbingan yang diberikan kepada peserta didik baik secara jasmani maupun rohani sehingga mampu menghantarkan mereka pada penyelesaian tugas hidup dengan ridha Allah untuk mencapai kebahagiaan dunia akhirat.

## 2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu diharapkan tercapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang optimal merupakan suatu hal yang sangat didambakan oleh seorang guru dan bahkan siswa. Namun terkadang dalam kegiatan pembelajaran sering ditemukan kesulitan-kesulitan belajar yang dapat mengganggu proses belajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar.

Ada 2 faktor yang mempengaruhi kesulitan-kesulitan belajar yang pada akhirnya akan berimplikasi pula pada hasil belajar siswa, yakni faktor intern dan ekstern.

a. Faktor intern (faktor dari dalam diri anak), meliputi :

1) Biologis, yakni hambatan yang bersifat kejasmanian, seperti kesehatan, cacat badan, kurang makan dan lain sebagainya.

a) Faktor fisik / jasmani (Biologis)

(1) Kesehatan

Kesehatan merupakan faktor penting dalam belajar. Untuk dapat belajar dengan baik, bisa berkonsentrasi dengan optimal, faktor kesehatan perlu dipelihara sebaik – baiknya. Kewajiban setiap orang tua adalah selalu memerikasakan anaknya sedini mungkin, sebagai upaya unttuk mengetahui gejala-gejala penyakit atau gangguan -gangguan penyakit yang mungkin ada pada diri anak.

## (2) Cacat Badan

Bahwa berbagai macam cacat badan seperti kaburnya penglihatan, berkurangnya peendengaran, tidak fasihnya berbicara (gagap), hilangnya lengan, kaki dan cacat badan lainnya, adalah menyebabkan hambatan dalam belajar. Maka anak-anak cacat badan sedemikian, hendaknya dimasukkan dalam pendidikan khusus atau Pendidikan Luar Biasa.

## b) Faktor Psikologis

### (1) Intelegensi

Intelegensi adalah faktor endogen yang sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar anak. Bilamana intelegensi seseorang merendah, bagaimanapun usaha yang ditempuhnya dalam kegiatan belajar kalau tidak ada bantuan, pertolongan dari pendidik dan orang tua niscaya usaha jeerih payahnya dalam belajar tidak akan berhasil karena potensi

yang dimilikinya memang sudah demikianlah keadaannya. Maka dari itu, setiap orang tua sebaiknya mengetahui tentang IQ anak-anaknya.

#### (2) Perhatian

Untuk dapat belajar dengan baik, seseorang anak harus ada perhatian terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya. Apabila materi pelajaran yang disajikan kepada mereka tidak menarik baginya, maka timbullah rasa bosan, malas untuk belajar, sehingga prestasinya dalam studi menurun. Maka dari itu, pendidik harus berusaha semaksimal mungkin supaya materi pelajaran yang disajikan itu menarik perhatian anak didik. Oleh karena itu, faktor perhatian dalam kegiatan belajar tidak boleh diabaikan begitu saja.

#### (3) Minat atau Motivasi

Minat atau motivasi adalah suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Minat atau motivasi mempunyai peranan yang sangat besar dalam belajar. Jika minat atau motivasi belajar anak rendah maka belajar akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu guru dan orang tua harus dapat menumbuhkan motivasi anak dalam belajar.

#### (4) Emosi

Dalam kegiatan belajar, sangat diperlukan adanya kestabilan emosi. Ketidak stabilan emosi dalam artian emosi cepat tersentuh walaupun bagaimana kecilnya suatu masalah bisa menimbulkan gejala-gejala negatif, misalnya : tidak sadarkan diri, kejang, berteriak-teriak, dan lain sebagainya. Dalam keadaan emosi yang mendalam ini, sudah barang tentu menimbulkan hambatan-hambatan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu anak-anak yang mempunyai emosi sedemikian ini memerlukan situasi yang cukup tenang dan penuh pengertian dari orang yang ada disekitarnya, agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar.

b. Faktor Ekstern

1) Lingkungan Keluarga

(a) Orang Tua

Dalam kegiatan belajar, seorang anak perlu diberi dorongan dan pengertian dari orang tua. Juga, apabila anak sedang belajar, jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kadang-kadang anak-anak pada suatu saat mengalami lemah sangat. Dalam hal ini pihak orang tua berkewajiban memberikan pengertian dan dorongan, serta semaksimal mungkin membantu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi anak di sekolah. Di samping itu, sering terjadi dari pihak orang tua yang memanjakan anaknya,

maka setelah anak tersebut memasuki sekolah akan menjadi siswa yang kurang bertanggung jawab dan takut menghadapi tantangan kesulitan. Demikian pula orang tua yang mendidik anaknya terlalu keras, maka anak tersebut akan menjadi penakut, tidak supel dalam bergaul dan mengisolasi diri.

(b) Suasana Rumah

Hubungan antar anggota keluarga yang kurang intim, akan menimbulkan suasana kaku dan tegang dalam keluarga yang menyebabkan anak kurang semangat untuk belajar. Oleh karena itu, suasana keluarga yang akrab, menyenangkan dan penuh dengan rasa kasih sayang akan memberikan motivasi yang mendalam pada anak.

(c) Keadaan Sosial Ekonomi Keluarga

Dalam kegiatan belajar, seorang anak kadang-kadang memerlukan sarana-sarana yang cukup mahal, yang kadang-kadang tidak dapat terjangkau oleh keluarga. Jika keadaannya demikian, maka masalah demikian juga merupakan faktor penghambat dalam kegiatan belajar.

(d) Psikologis, yakni hambatan yang bersifat psikis seperti perhatian, minat, bakat IQ, konstelasi psikis yang berwujud emosi dan gangguan psikis.

2) Lingkungan Sekolah

(a) Interaksi Guru dan Murid

Guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara intim akan menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar. Juga menyebabkan anak didik merasa ada distansi (jarak) dengan guru, sehingga segan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

(b) Hubungan antar Murid

Guru yang kurang bisa mendekati siswa dan kurang bijaksana, maka tidak akan bisa mengetahui bahwa di dalam kelas ada grup yang saling bersaing secara tidak sehat, jiwa bebas tidak terbina, bahkan hubungan masing-masing individu tidak tampak. Hal mana, suasana kelas semacam ini sangat tidak diharapkan dalam proses belajar. Maka guru harus mampu membina jiwa kelas supaya dapat hidup bergotong royong dalam belajar bersama.

(c) Media Pendidikan

Kenyataan, bahwa pada saat sekarang dengan banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar anak dalam jumlah yang besar pula, seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lainnya.

(d) Kurikulum

Sistem instruksional sekarang menghendaki bahwa dalam proses belajar mengajar yang dipentingkan adalah kebutuhan anak.

Maka guru perlu mendalami dengan baik dan harus mempunyai perencanaan yang mendetail agar dapat melayani anak belajar secara individual.

(e) Keadaan Gedung

Dengan banyaknya siswa yang luar biasa jumlahnya, keadaan gedung sekolah pada dewasa ini terpaksa kurang, mereka duduk berjejal-jejal di dalam setiap kelas. Bagaimana mungkin mereka dapat belajar dengan enak?

(f) Lingkungan Masyarakat

(1) Masa Media

Masa media juga termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar. Misalnya bioskop, radio, TV, *video cassette*, novel, majalah-majalah dan banyak lagi yang lainnya. Banyak anak-anak yang terlalu lama dalam menekuni siaran TV mulai dari awal sampai berakhirnya siaran, membaca buku –buku novel, majalah yang tidak dipertanggung jawabkan secara paedagogis (pendidikan), sehingga mereka lupa akan tugas belajarnya. Maka dari itu bacaan-bacaan, *video-cassete*, majalah-majalah dan masa media lainnya perlu diadakan pengawasan yang ketat dan seleksi dengan teliti.

(2) Teman Bergaul

Dalam kehidupan anak, pergaulan dan teman sepermainan sangat dibutuhkan dalam membuat dan membentuk kepribadian anak dan sosialisasi anak. Orang tua seyogyanya senantiasa memperhatikan agar anak-anaknya jangan sampai mendapat teman bergaul yang memiliki tingkah laku yang tidak diharapkan. Sebab, perbuatan yang tidak baik mudah sekali menular kepada anak lain. Maka kontrol untuk pergaulan anak adalah sangat penting.

### (3) Kegiatan Dalam Masyarakat

Disamping belajar, seorang anak juga memiliki kegiatan-kegiatan diluar sekolah. Misalnya dalam kegiatan karang taruna, menari, olah raga, dan lain sebagainya. Apabila kegiatan tersebut dilakukan dengan berlebih-lebihan jelas akan menghambat kegiatan belajar. Maka dari itu, orang tua perlu memperhatikan anak-anaknya supaya jangan hanyut ke dalam kegiatan-kegiatan yang tidak memunjang belajarnya.<sup>63</sup>

### 3. Tipe-tipe hasil belajar

Benyamin S. Bloom dalam bukunya *The Taxonomi of Educational Objective-Cognitive Domain* (Bloom et.al, 1956) menyatakan bahwa dalam

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, h. 63-68

proses belajar mengajar akan dapat diperoleh kemampuan yang terdiri dari 3 (tiga) aspek yaitu:

a. Ranah kognitif (*cognitive domain*) menurut Bloom dan kawan-kawan terdiri dari :

- 1) Pengetahuan: mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Hal-hal itu dapat meliputi fakta, kaidah dan prinsip, serta metode yang diketahui. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*).
- 2) Pemahaman: mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.
- 3) Penerapan: mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus/problem yang konkret dan baru. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang belum dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.
- 4) Analisis: mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam penganalisaan bagian-bagian pokok atau komponen-

komponen dasar, bersama dengan hubungan/relasi antara semua bagian itu.

- 5) Sintesis: mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain, sehingga tercipta suatu bentuk baru. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat rencana, seperti penyusunan satuan pelajaran atau proposal penelitian ilmiah, dalam mengembangkan suatu skema dasar sebagai pedoman dalam memberikan ceramah dan lain sebagainya.
- 6) Evaluasi : mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu. Kemampuan ini dinyatakan dalam memberikan penilaian terhadap sesuatu.<sup>64</sup>

Secara rinci, masing-masing kemampuan diatas dapat dipaparkan ciri-cirinya sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Ciri-Ciri Hasil Belajar Kognitif**

Tingkat/hasil belajar	Ciri-cirinya
<i>1. Knowledge</i>	a. Jenjang belajar terendah b. Kemampuan mengingat fakta-fakta c. Kemampuan menghafalkan rumus, definisi, prinsip, prosedur d. Dapat mendeskripsikan

---

<sup>64</sup> W.S. Winkle S.J, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta Media Abadi, 2004), h. 274-276

2. <i>Comprehension</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu menerjemahkan (pemahaman terjemahan)</li> <li>b. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara verbal</li> <li>c. Pemahaman ekstrapolasi, dan</li> <li>d. Mampu membuat estimasi</li> </ul>
3. <i>Applicatioan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemampuan menerapkan materi pelajaran dalam situasi baru</li> <li>b. Kemampuan menetapkan prinsip atau generalisasi pada situasi baru</li> <li>c. Dapat menyusun problema-problema sehingga dapat menetapkan generalisasi</li> <li>d. Dapat mengenali hal-hal yang menyimpang dari prinsip dan generalisasi</li> <li>e. Dapat mengenali fenomena baru dari prinsip dan generalisasi</li> <li>f. Dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip dan generalisasi</li> <li>g. Dapat menentukan tindakan tertentu berdasarkan prinsip dan generalisasi</li> <li>h. Dapat menjelaskan alasan penggunaan prinsip dan generalisasi</li> </ul>
4. <i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat memisah-misahkan suatu integritas menjadi unsur-unsur, menghubungkan antarunsur, dan mengorganisasikan prinsip-prinsip</li> <li>b. Dapat mengklasifikasikan prinsip-prinsip</li> <li>c. Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu</li> <li>d. Meramalkan kualitas/kondisi</li> <li>e. Mengetengahkan pola tata hubungan, atau sebab-akibat</li> <li>f. Mengenal pola dan prinsip-prinsip organisasi materi yang dihadapi</li> <li>g. Meramalkan dasar sudut pandangan atau kerangka acuan dari materi.</li> </ul>
5. <i>Syntesis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu keseluruhan</li> <li>b. Dapat menemukan hubungan yang unik</li> <li>c. Dapat merencanakan langkah yang konkrit</li> <li>d. Dapat mengabstraksikan suatu gejala, hipotesa, hasil penelitian, dan sebagainya.</li> </ul>
6. <i>Evaluasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat menggunakan kriteria internal dan</li> </ul>

	<p>kriteria eksternal</p> <p>b. Evaluasi tentang ketetapan suatu karya/dokumen (kriteria internal)</p> <p>c. Evaluasi tentang keajegan dalam memberikan argumentasi (kriteria internal)</p> <p>d. Menentukan nilai/sudut pandang yang dipakai dalam mengambil keputusan (kriteria internal)</p> <p>e. Membandingkan karya-karya yang relevan (eksternal)</p> <p>f. Mengevaluasi suatu karya dengan kriteria eksternal</p> <p>g. Membandingkan sejumlah karya dengan sejumlah kriteria eksternal.<sup>65</sup></p>
--	---

Setelah melihat pemaparan diatas, kita ketahui bahwa sebenarnya potensi kognitif itu tidak hanya terbatas pada pengetahuan semata sebagaimana dipahami oleh kebanyakan orang, namun mencakup kemampuan-kemampuan yang sangat luas. Namun demikian, penguasaan pengetahuan oleh siswa bisa dijadikan batasan minimal untuk mengukur tingkat keberhasilan anak dalam aspek kognitif.

b. Ranah Afektif, meliputi beberapa kemampuan :

- 1) Penerimaan: mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan dari guru. Kesediaan ini dinyatakan dalam memperhatikan sesuatu, seperti mendengarkan jawaban teman sekelas atas pertanyaan guru.

---

<sup>65</sup> M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 1996), h. 28-29

- 2) Partisipasi: mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Kesediaan itu dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.
- 3) Penilai/penentu sikap : mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap : menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap batin. Kemampuan itu dinyatakan dalam suatu perkataan atau tindakan.
- 4) Organisasi: mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Kemampuan itu dinyatakan dalam mengembangkan suatu perangkat nilai.
- 5) Pembentukan pola hidup: mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Orang telah memiliki suatu perangkat nilai yang jelas hubungannya satu sama lain, yang menjadi pedoman dalam bertindak dan konsisten selama kurun waktu cukup lama. Kemampuan ini dinyatakan dalam pengaturan hidup di berbagai bidang.<sup>66</sup>

Adapun ciri-ciri dari masing-masing kemampuan diatas adalah sebagai berikut :

---

<sup>66</sup> Winkel, *Psikologi*, h. 276-277

**Tabel 2**  
**Ciri-Ciri Hasil Belajar Afektif**

<b>Tingkat/hasil belajar</b>	<b>Ciri-cirinya</b>
<i>1. Receiving</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktif menerima dan sensitif (tanggap) dalam menghadapi gejala-gejala (fenomena-fenomena)</li> <li>b. Siswa sadar tetapi sikapnya pasif terhadap stimulus</li> <li>c. Siswa sedia menerima, pasif terhadap fenomena tetapi sikapnya mulai aktif</li> <li>d. Siswa mulai selektif artinya sudah aktif melihat dan memilih.</li> </ul>
<i>2. Responding</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bersedia menerima, menanggapi dan aktif menyeleksi reaksi</li> <li>b. <i>Compliance (manut)</i> mengikuti sugesti dan patuh</li> <li>c. Sedia menanggapi atau merespon</li> <li>d. Puas dalam menanggapi</li> </ul>
<i>3. Valuing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sudah mulai menyusun/memberikan persepsi tentang objek /fenomena</li> <li>b. Manerima nilai (percaya)</li> <li>c. Memilih nilai/seleksi nilai</li> <li>d. Memiliki ikatan batin (memiliki keyakinan terhadap nilai)</li> </ul>
<i>4. Organization</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemilikan sistem nilai</li> <li>b. Aktif mengkonsepsikan nilai dalam dirinya</li> <li>c. Mengorganisasikan sistem nilai (menjaga agar nilai menjadi aktif dan stabil)</li> </ul>
<i>5. Characterization by a value or value complex</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyusun berbagai macam sistem nilai menjadi nilai yang mapan dalam dirinya</li> <li>b. Predisposisi nilai (terapan dan pemilikan sistem nilai)</li> <li>c. Karakteristik pribadi, atau internalisasi nilai (nilai sudah menjadi bagian yang melekat dalam pribadinya).<sup>67</sup></li> </ul>

Hasil belajar afektif tidak dapat dilihat bahkan diukur seperti hanya dalam bidang kognitif. Guru tak dapat langsung mengetahui apa yang

---

<sup>67</sup> Thoha, *Teknik*, h. 30

bergejolak dalam hati anak, apa yang dirasakannya atau dipercayainya. Yang dapat diketahui hanya ucapan verbal serta kelakuan non verbal seperti ekspresi pada wajah, gerak-gerik tubuh serta indikator apa yang terkandung dalam hati siswa.

Namun kelakuan yang tampak, baik verbal maupun non verbal dapat menyesatkan. Tafsiran guru berbeda sekali dengan kenyataan. Di dalam kelas murid dengan patuh menerima nasehat guru (karena takut kepada guru), akan tetapi di luar kelas murid itu berbuat lain sekali dengan apa yang dijanjikannya (karena takut dicemoohkan temannya). Itu sebabnya pencapaian tujuan afektif lebih pelik daripada mencapai tujuan kognitif.

Kalau ditarik dalam lingkup Pendidikan Agama Islam, maka penguasaan belajar PAI dalam ranah afektif adalah berupa internalisasi ajaran-ajaran dan nilai-nilai agama ke dalam diri siswa, dalam arti menghayati dan meyakini nilai-nilai tersebut. Penghayatan atau keyakinan tersebut bisa menjadi kuat atau meningkat jika dilandasi oleh pengetahuan dan pemahamannya terhadap ajaran-ajaran agama Islam. Peningkatan kecakapan afektif ini antara lain berupa kesadaran beragama yang mantap dan tertanamnya sikap mental keagamaan yang lebih tegas dan lugas sesuai dengan tuntunan ajaran agama yang telah dipahami dan diyakininya.

c. Ranah Psikomotorik

Domain psikomotorik dalam 7 kategori yaitu sebagai berikut :

- 1) Persepsi: mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan (stimulasi) dan perbedaan antara seluruh rangsangan yang ada.
- 2) Kesiapan: mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.
- 3) Gerakan terbimbing: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi). Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh menurut contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan.
- 4) Gerakan yang terbiasa: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota/bagian tubuh sesuai dengan prosedur yang tepat.
- 5) Gerakan kompleks: mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri dari beberapa komponen dengan lancar,

- tepat, dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan dan menggabungkan beberapa subketerampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerik yang teratur.
- 6) Penyesuaian pola gerakan: mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
- 7) Kreativitas: mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerik baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.<sup>68</sup>

Ciri-ciri dari masing-masing kemampuan diatas dapat dirinci sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Ciri-Ciri Hasil Belajar Psikomotorik**

<b>Tingkat/hasil belajar</b>	<b>Ciri-cirinya</b>
<i>1. Perception</i>	a. Mengenal obyek melalui pengamatan inderawi b. Mengolah hasil pengamatan (dalam fikiran) c. Melakukan seleksi terhadap obyek (pusat perhatian)
<i>2. Set</i>	a. <i>Mental set</i> , atau kesiapan mental untuk bereaksi b. <i>Physical set</i> , kesiapan fisik untuk bereaksi c. <i>Emotional set</i> , kesiapan emosi/perasaan untuk bereaksi
<i>3. Guided Response</i>	a. Melakukan <i>imitasi</i> (peniruan)

<sup>68</sup> Winkel, *Psikologi*, h. 278-279

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Melakukan <i>trial and error</i> (coba-coba salah)</li> <li>c. Pengembangan respon baru</li> </ul>
4. <i>Mechanism</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mulai tumbuh <i>performance skill</i> dalam berbagai bentuk</li> <li>b. Respon-respon baru muncul dengan sendirinya</li> </ul>
5. <i>Complex overt response</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sangat terampil (<i>skillful performance</i>) yang digerakkan oleh aktivitas motoriknya</li> </ul>
6. <i>Adaptation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengembangan keterampilan individu untuk gerakan yang dimodifikasi</li> <li>b. Pada tingkat yang tepat untuk menghadapi <i>problem solving</i></li> </ul>
7. <i>Origination</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu mengembangkan kreativitas gerakan-gerakan baru untuk menghadapi bermacam-macam situasi atau problema-problema yang spesifik.<sup>69</sup></li> </ul>

Dari berbagai tipe-tipe hasil belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak atau siswa dianggap telah mencapai hasil belajar yang optimal dalam Pendidikan Agama Islam jika ia mampu mengetahui dan memahami ajaran-ajaran Islam yang telah ditransfer dalam proses belajar mengajar serta menghayati nilai-nilai ajaran tersebut sehingga terinternalisir dalam dirinya untuk kemudian melaksanakan ajaran-ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### C. Pengaruh Kurikulum Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar PAI

Dalam menyelenggarakan pendidikan, suatu sekolah pasti memiliki tujuan. Ketercapaian tujuan tersebut salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, lembaga pendidikan

---

<sup>69</sup> Thoha, *Teknik*, h. 31

perlu merencanakan dan menyusun manajemen pendidikan secara matang. Hal inilah yang mendasari perbedaan antara pendidikan sekolah dengan pendidikan di lingkungan keluarga yang sama sekali tidak mempunyai persiapan dan manajemen yang matang, namun kegiatan pendidikannya terkesan *insidental* dan tanpa disadari. Karena keterbatasan itulah maka para orang tua mempercayakan lembaga sekolah untuk mendidik anaknya sehingga bisa menjadi pribadi yang berkualitas baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Salah satu kegiatan manajemen yang perlu diperhatikan oleh lembaga pendidikan adalah masalah kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>70</sup> Penjelasan tersebut mengisyaratkan bahwa kurikulum memegang kedudukan yang sentral dalam kegiatan penyelenggaraan pendidikan pada suatu lembaga pendidikan karena menjadi acuan atau pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum tidaklah statis namun bersifat dinamis dan fleksibel sehingga dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Setelah diberlakukan otonomi pendidikan, pemerintah memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada lembaga pendidikan untuk melakukan pengembangan atau inovasi kurikulum sehingga kurikulum yang diterapkan selalu sesuai dengan situasi kekinian serta mampu memenuhi kebutuhan siswa pada masa kini maupun masa mendatang.

---

<sup>70</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, h. 67

Saat ini, dunia terasa begitu mengglobal dengan hadirnya produk-produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang cenderung mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi dan menjalin komunikasi dengan orang lain walaupun dalam jarak yang berjauhan. Karena keistimewaan teknologi inilah, seharusnya perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan lebih jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada.

Pemanfaatan perangkat TIK dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton serta dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk turut berpartisipasi aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seperti ini merupakan ciri-ciri pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional yang telah ditentukan sebagaimana dijelaskan dalam PP No 19 Tahun 2005 bab IV tentang Standar Proses:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan.”<sup>71</sup>

Kurikulum berbasis TIK yang terwujud dengan optimalisasi peran perangkat-perangkat TIK dalam setiap kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran dalam bidang studi PAI dapat memudahkan siswa untuk

---

<sup>71</sup> Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK*, h. 18

mengakses informasi secara mandiri (sumber belajar), menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik (media pembelajaran), atau untuk melakukan interaksi dengan sesama teman dan pengajar tanpa harus bertatap muka karena keterpisahan ruang dan waktu (pengganti sistem pembelajaran konvensional). Dengan begitu, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena tidak monoton sehingga siswa termotivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Siswa dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai materi ajar PAI dari berbagai sumber, dan dengan pemahaman itu mereka dapat dengan mudah menginternalisir nilai-nilai agamis dalam diri pribadi sehingga mudah mempraktekkan dalam kehidupan nyata.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>72</sup> Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternative, disingkat  $H_a$ . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel  $X$  dan  $Y$ , atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Hipotesis nol (*null*

---

<sup>72</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung:Alfabeta, 2006), h. 96

*hypotheses*) disingkat  $H_0$ . Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variable, atau tidak adanya pengaruh variable X terhadap variable Y.<sup>73</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Nol : Tidak ada pengaruh antara kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI semester genap tahun pembelajaran 2010/2011 di SMPN 1 Magetan
2. Hipotesis Kerja : Terdapat pengaruh antara kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI semester genap tahun pembelajaran 2010/2011 di SMPN 1 Magetan.

---

<sup>73</sup>Arikunto, *Prosedur*, h. 65