

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus. Dunia pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajarannya. Pendidikan tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi, tetapi juga ditekankan pada penguasaan keterampilan. Siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan proses dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai, dan pembelajaran untuk diketahui dan pembelajaran untuk melakukan sesuatu harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan pada pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan penerapan pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa melalui pelibatan aktif siswa yang bersangkutan. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu dirancang suatu kegiatan belajar yang menarik bagi siswa (Isjoni, 2008). Pembelajaran inovatif diharapkan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik.

Pada milenium baru, penggunaan komputer terjadi dengan pesat dalam perkembangan teknologi terkini yaitu multimedia dan internet yang memberikan kesempatan luas pada guru dan siswa serta memberikan makna baru dalam pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, TIK menyebabkan terjadinya pergerakan informasi tanpa batas yang dapat dilakukan dengan cepat. Hal ini menyebabkan perubahan mendasar dan penyesuaian dalam hal cara mengajar guru, belajar murid, dan manajemen sekolah

yang ada sebelumnya.. TIK menyebabkan perubahan peran guru yang tidak sekedar sebagai sumber dan pemberi ilmu pengetahuan, namun menjadikannya sebagai seorang fasilitator bahkan partner belajar murid. Disamping potensi yang ada, TIK juga perlu persiapan teknis, pelatihan yang menjadi tantangan untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

Berpikir kritis dan kreatif menurut Bukhori (dalam Pantiwati dan Husamah, 2013) merupakan salah satu ciri individu yang berliterasi sains. Kemampuan tersebut perlu dimiliki agar individu dapat mendeskripsikan fenomena secara detail, mengevaluasi ide secara sistematis dan mengomunikasikan gagasan menggunakan pemikiran yang kritis dan logis.

(Yusuf dalam Zuriyani, 2003) menambahkan bahwa literasi sains dapat diartikan sebagai pemahaman atas sains dan aplikasinya bagi kebutuhan masyarakat. Pentingnya penguasaan literasi sains oleh siswa berdasarkan pernyataan Anggraini (2014) berkaitan dengan cara siswa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi dan kemajuan serta perkembangan ilmu pengetahuan dengan menggunakan konsep-konsep sains. Sains tidak terlepas dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Oleh karena itu literasi sains dapat dimiliki individu melalui pendidikan IPA yang menerapkan hakikat IPA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut  
Dalam bidang pendidikan, TIK menyebabkan terjadinya pergerakan informasi tanpa batas yang dapat dilakukan dengan cepat. Hal ini menyebabkan perubahan mendasar dan penyesuaian dalam hal cara mengajar guru, belajar murid, dan manajemen sekolah dari yang

ada sebelumnya. TIK menyebabkan perubahan peran guru yang tidak sekedar sebagai sumber dan pemberi ilmu pengetahuan, namun menjadikannya sebagai seorang fasilitator bahkan partner belajar murid. Disamping potensi yang memberdayakan, TIK juga perlu persiapan teknis, pelatihan dan adaptasinya yang menjadi tantangan untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, seorang peneliti hanya membatasi pada Persepsi Litensi ICT Guru Sains Biologi di SMP.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana persepsi Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate mengenai Penggunaan komputer dasar ?
2. Apakah Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate menggunakan media pembelajaran dengan multimedia?
3. Bagaimana Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate mengenai Penggunaan Informasi ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan Persepsi Litensi ICT Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate.
2. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dengan multimedia Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate.
3. Mendeskripsikan penggunaan TIK oleh Guru Sains Biologi SMP di Kota Ternate.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Seperti manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ide-ide dan teori-teori tambahan bagi peneliti lain.

## 2. Manfaat praktis

Dari penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi tambahan untuk meningkatkan Kualitas Hidup pendidikan. (untuk mahasiswa, untuk sekolah, dan untuk peneliti).

### a. Untuk mahasiswa

Memberikan informasi kepada mahasiswa pendidikan biologi mengenai persepsi literasi ICT guru-guru sains biologi tingkat SMP.

### b. Untuk sekolah

Memberikan informasi kepada tiap sekolah mengenai persepsi literasi ICT guru-guru sains biologi tingkat SMP yang mengajar disekolah yang bersangkutan.

### c. Untuk peneliti

Memberikan wawasan mengenai persepsi literasi ICT guru-guru sains biologi tingkat SMP.

## **G. DefenisiIstilah**

1. Pengertian Persepsi Sondang P. Siagian (2004: 100) mengungkapkan persepsi adalah proses yang mana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan-kesan sensorinya dalam usahanya memberikan sesuatu makna tertentu kepada lingkungannya. Sedangkan menurut Robbins (2000: 88) persepsi didefinisikan sebagai suatu proses dimana individu-individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka. Persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh proses

indera, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus yang dikenai alat indera tersebut kemudian diorganisasikan, diinterpretasikan sehingga individu menyadari tentang apa yang diinderanya itu. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa persepsi itu merupakan pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diinderanya sehingga merupakan sesuatu yang berarti, dan merupakan respon yang integrated dalam diri individu. Dengan persepsi individu akan menyadari tentang keadaan disekitarnya juga keadaan diri sendiri. Persepsi merupakan salah satu faktor kejiwaan yang sumbangannya terhadap tingkah laku seseorang cukup besar. Dalam memandang objek atau peristiwa yang sama, pengertian yang ditangkap oleh orang lain mungkin berbeda. Objek sekitar yang kita tangkap dengan alat indera, kemudian diproyeksikan pada bagian-bagian tertentu di otak sehingga kita bisa mengamati objek tersebut.

2. Kata Komputer berasal dari bahasa latin Compute yang berarti menghitung di lihat dari arti kata tersebut dapat di tebak bahwa manusia menciptakan komputer pertama kalinya untuk membantu dalam perhitungan. Komputer tidak hanya untuk menghitung saja namun hampir semua aspek kehidupan dapat di lakukan lebih mudah dan cepat dengan komputer. Sedangkan definisi kata komputer menurut Donald H Sanders: "Sistem Elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan menyimpan data input memprosesnya dan menghasilkan Output di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memory (Stored Program) Unsur dalam Komputer.
3. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. **Multimedia linear** adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang

dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.