

# **PENGARUH PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS ICT TERHADAP KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS XI SMA NEGERI 1 SEPUTIH BANYAK LAMPUNG TENGAH**

Oleh:

Desi Ratnasari, I Gede Sugiyanta, Dedy Miswar

## **ABSTRACK**

*The aim of this research was find out the influence of the use of Information Communication and Technology (ICT) to the teachers' creativity in making learning media in XI grade students at SMA Negeri 1 Seputih Banyak, Central Lampung year of 2011-2012. As for the influence of the use of Information Communication and Technology (ICT) or the use of Information and Communication Technologies, whether they already have been used maximally in SMA Negeri 1 Seputih Banyak, Central Lampung.*

*The reserarcher used descriptive quantitative methods with question form as the principal technique, as well as the supporting techniques i.e. interview and documentation, while the population was XI grade students of SMA Negeri 1 Seputih Banyak who are totally 48 students.*

*The results of data analysis were: students declared the use of ICT-learning based in SMA Negeri 1 Seputih Banyak had good influence were 28 students (60.42%) of 48 respondents. And the students who declared that the teachers were creative in making learning media were more than half of the respondents, who were 26 students (54.17%) of 48 respondents.*

**Key word: media, learning, creativity**

## **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk melihat Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2011-2012. Adapun pengaruh tentang pemanfaatan pembelajaran berbasis Information communication and technology (ICT) atau penggunaan teknologi informasi dan komunikasi apakah sudah digunakan semaksimal mungkin di SMA Negeri 1 Seputih Banyak Lampung Tengah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik angket sebagai teknik pokok, serta teknik penunjang yaitu wawancara dan dokumentasi, sedangkan yang menjadi populasi sampel adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Seputih Banyak sebanyak 48 orang siswa.

Dari hasil analisis data diperoleh: Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri 1 Seputih Banyak berpengaruh baik, yaitu sebanyak 28 siswa (60,42%) dari 48 orang responden. Dan Kreativitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran sangat kreatif lebih dari separuh responden yaitu sebanyak 26 siswa (54,17%) dari 48 orang responden. Serta Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran.

**Kata kunci: media, pembelajaran, kreativitas**

## **PENDAHULUAN**

ICT merupakan program nasional yang penerapannya kini digunakan sebagai media

pembelajaran. Hal ini karena ICT termasuk komponen standar sarana dan prasarana pendidikan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang harus dipenuhi sekolah menuju sekolah kategori mandiri dan sekolah bertaraf internasional yang saat ini sedang dirintis diseluruh Indonesia mulai tahun 2007.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan nyata mempengaruhi peserta didik dalam satu situasi yang memungkinkan terjadinya suatu interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan lingkungan belajarnya. Namun kenyataannya, seringkali dihadapkan dengan materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang bersifat abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualitas yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakannya. Untuk itu seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Hal ini dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2001:6):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengaktifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Hubungan antara metode belajar dengan media pendidikan
- d. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- e. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- f. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.

UNESCO (2002) menyatakan bahwa pengintegrasian ICT kedalam proses pembelajaran memiliki 3 tujuan utama yaitu:

1. Untuk membangun “Knowledge based society habits”, memecahkan masalah (problem solving), kemampuan berkomunikasi, kemampuan mencari, mengolah informasi, mengubahnya menjadi pengetahuan bar dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.
2. Untuk mengembangkan keterampilan penggunaan ICT
3. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dengan kata lain, ICT memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar, baik audio, visual, maupun kinetic, ICT memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga siswa belajar secara aktif.

SMA Negeri 1 Seputih Banyak merupakan salah satu SMA yang sudah menggunakan sistem pembelajaran berbasis ICT. Hal ini didukung dengan tersedianya media yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan kata lain SMA Negeri 1 Seputih Banyak telah menerapkan teknologi informasi interaktif pada sistem persekolahan dengan rasio satu komputer digunakan oleh dua orang siswa. Sistem jaringan dibangun untuk menghubungkan pendidikan dengan dunia luar, dan info-info penting lainnya yang dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang kegiatan belajarnya. Namun, pada kenyataan di lapangan dalam pemanfaatan media pembelajaran ICT masih terdapat berbagai kendala, baik itu pada lingkungan sekolah maupun pada individu masing-masing, termasuk guru. Masalah yang sering muncul diantaranya:

1. Anggaran untuk perawatan fasilitas awal tidak tersedia.
2. Tidak tersedianya karyawan untuk perawatan rutin dan pengembangannya
3. Penggunaan ICT memakan waktu yang lama dalam pemasangannya
4. Pengadaannya memakan biaya yang besar.

Sedangkan masalah yang berasal dari guru itu sendiri adalah lemahnya kondisi kerja guru dilapangan mendorong bahwa mereka tidak

dapat membagi waktu untuk mengembangkan materi mengajar secara kreatif, guru juga masih menghadapi kendala dalam membuat materi pelajaran. Kurangnya pengetahuan guru yang belum cukup tentang cara pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan ketidaksiapan guru dalam mengubah strategi mengajar yang telah lama digunakan juga merupakan faktor yang menjadi penghambat kreativitas dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT. Kurangnya pemanfaatan media yang telah tersedia di SMA Negeri 1 membuat sistem pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal, misalnya saja seperti sekolah sudah menyediakan jaringan hotspot akan tetapi guru tidak memanfaatkannya sehingga menyebabkan guru kurang maksimal dalam memberikan materi pembelajaran dan menyebabkan media pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Menurut Muhammad Ali (1988:120) Metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada situasi sekarang, dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pengumpulan, klasifikasi, dan analisis atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan membuat pengembangan tentang sesuatu keadaan secara objektif dalam suatu deskriptif situasi.

populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS, terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 121 siswa dan guru geografi yang berjumlah 2 orang di SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun ajaran 2011/2012. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arkunto, 2006:130).

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Mengenai besarnya sampel penulis mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (2006:134).besarnya sampel diambil 45% dari total kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Banyak yaitu sebanyak 121 siswa. Sehingga diperoleh sampel sebanyak 48 siswa. Pengambilan sampel dengan teknik proporsional Random Sampling yaitu pengambilan sampel dengan memperhatikan jumlah populasi tiap-tiap lingkungan yang dilakukan secara acak (random) untuk menentukan jumlah sampel.

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian. Sering juga variabel penelitian itu sebagai faktor-faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti (Sumadi Suryabrata, 1995:72). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah:

1. Pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT, indikatornya adalah intensitas guru dalam menggunakan media ICT dalam proses belajar mengajar.
2. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, yaitu menggunakan media secara efektif dan efisien.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, angket, dan wawancara. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus Interval

## HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Seputih Banyak terletak di Desa Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak termasuk dalam kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Gunung Sugih merupakan Kabupaten Lampung Tengah yang berjarak ± 40 km dari Kecamatan Seputih Banyak.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun 2012

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Sebelum angket disebarakan kepada responden untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, diadakan uji coba angket yang dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kereliabilitasan angket tersebut.

Uji Validitas yang digunakan adalah rumus Product Moment dari Karl Pearson.

Dari hasil uji coba terhadap item soal variabel media ICT yang berjumlah 20 butir didapatkan semua item soal yang diujikan valid, kriteria pengujian validitas untuk item soal variabel kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran berjumlah 22 butir soal, didapatkan semua butir soal dinyatakan valid.

Dalam pengolahan data tentang uji coba angket ini digunakan rumus Product Moment, yang kemudian dilanjutkan dengan rumus Sperman Brown.

Tabel 8. Tabel kerja antara item ganjil (X) dan item genap (Y) dari uji coba 10 orang diluar responden.

No. Resp	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
----------	---	---	----------------	----------------	----

1	27	25	729	625	675
2	29	28	841	784	812
3	24	25	576	625	600
4	27	25	729	625	675
5	27	25	729	625	675
6	29	28	481	784	812
7	27	27	729	729	729
8	26	25	676	625	650
9	24	21	576	441	504
10	28	24	784	576	672
Jumlah	$\sum x = 268$	$\sum y = 253$	$\sum x^2 = 7210$	$\sum y^2 = 6439$	$\sum xy = 6804$

Sumber: Pengolahan data tahun 2012

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, maka untuk mengetahui reliabilitas selanjutnya dikorelasikan dan diolah dengan rumus Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left\{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right\}\left\{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6804 - \frac{(268)(253)}{10}}{\sqrt{\left\{7210 - \frac{(268)^2}{10}\right\}\left\{6439 - \frac{(253)^2}{10}\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6804 - 6780,4}{\sqrt{\{7210 - 7182,4\}\{6439 - 6400,9\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{23,6}{\sqrt{\{27,6\}\{38,1\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{23,6}{\sqrt{1051,56}}$$

$$r_{xy} = \frac{23,6}{32,4}$$

$$r_{xy} = 0,7238395$$

Langkah terakhir adalah mencari reliabilitas alat ukur ini maka dilanjutkan dengan menggunakan rumus Sperman Brown agar diketahui koefisien seluruh item dengan langkah sebaga berikut:

$$r_{xy} = \frac{2 (rgg)}{1+(rgg)}$$

$$r_{xy} = \frac{2 (0,728395)}{1+(0,728395)}$$

$$r_{xy} = \frac{1,45679}{1,728395}$$

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, kemudian penulis mengkorelasikan dengan criteria sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = Realibilitas Tinggi

0,50 – 0,89 = Realibilitas Sedang

0,00 – 49 = Realibilitas Rendah

Dari perhitungan tersebut  $r_{xy} = 0,84$  selanjutnya dikonsultasikan indeks realibilitas menurut Manase Malo yaitu Realibilitas 0,50-0,89 termasuk dalam kategori sedang berarti angket yang digunakan penelitian ini memiliki realibilitas sedang.

## Penyajian Data

### Tentang Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT dan setelah daftar angket terkumpul maka dapat diperoleh skor tertinggi 30 dan skor terendah 21, sedangkan jumlah, sedangkan jumlah item soal angket yaitu 11 soal dan jumlah kategori terdiri dari 3 dari sebaran angket tentang pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT.

Untuk mengetahui kelas interval pengaruh pemanfaatan berbasis ICT dapat dilihat dari :

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

$$I = \frac{30-21}{3}$$

$$I = \frac{9}{3}$$

$$I = 3$$

Setelah itu kemudian dimasukkan kedalam presentase sebagai berikut :

21- 23 = Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT pada kategori tidak baik

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{5}{48} \times 100 \% = 10,41 \%$$

24 – 26 = Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT pada kategori Kurang Baik

$$P = \frac{14}{48} \times 100 \% = 29,17 \%$$

27 – 30 = Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT pada kategori Baik

$$P = \frac{29}{48} \times 100 \% = 60,41 \%$$

Skor angket dari responden tentang pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi dari Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentasi	Kategori
1	21 -23	5	10,41 %	Tidak Baik
2	24 -26	14	29,17 %	Kurang Baik
3	27 30	29	60,41 %	Baik
jumlah		48	100 %	

Sumber: Pengolahan data tahun 2012

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa media ICT memberikan pengaruh terhadap kegiatan

belajar mengajar. Dari sebaran angket tersebut terbukti bahwa responden menyukai pembelajaran menggunakan media ICT.

### Tentang Kreativitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran

Tabel 10. Distribusi Frekuensi dari Kreatifitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	17 – 20	3	6,25%	Tidak Kreatif
2	21- 24	19	39,58%	Kurang Kreatif
3	25 -28	26	54,17%	Sangat Kreatif
jumlah		48	100%	

Sumber: Pengolahan data Tahun 2012

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

$$I = \frac{27-17}{3}$$

$$I = \frac{10}{3}$$

$$I = 4 \text{ (pembulatan)}$$

25 – 28 = Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran pada kategori Tinggi

Selain itu dimasukkan ke dalam presentase sebagai berikut:

17 – 20 = Kreativitas Guru dalam membuat media pembelajaran pada kategori rendah

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

21 -24 = Kreativitas Guru dalam membuat media pembelajaran pada kategori Sedang

$$P = \frac{3}{48} \times 100 \% = 6,25\%$$

$$P = \frac{19}{48} \times 100\% = 39,58\%$$

$$P = \frac{26}{48} \times 100\% = 54,17\%$$

berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa menyatakan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Banyak sangat kreatif.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Dari analisis data diperoleh bahwa siswa menyatakan Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri Seputih Banyak berpengaruh baik, yaitu sebanyak 28 siswa (60,42%) dari 48 orang responden. Dan bahwa siswa menyatakan Kreatifitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran sangat kreatif lebih dari separuh responden yaitu sebanyak 26 siswa (54,17%) dari 48 orang responden.

Hasil uji Hipotesis  $X_{hit}^2 = 93,16$  dan  $X_{tab}^2 = 9,49$  dan didapati adanya pengaruh yang signifikan antara Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kreativitas Guru dalam membuat media pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2011-2012, berupa adanya penggunaan media yang bervariasi didalam menyampaikan materi pelajaran seperti: penggunaan fasilitas komputer dengan menggunakan Program Microsoft Power Point, dan pencarian informasi dengan menggunakan media internet sebagai sumber belajar.

### Saran

1. Bagi guru, dengan semakin maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, diharapkan guru untuk dapat memiliki pengetahuan yang luas dan keterampilan dalam mengajar, karena dengan adanya pembelajaran Berbasis ICT ini lebih

menekankan kepada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Bagi pihak sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Hendaknya pemanfaatan internet sebagai sumber belajar oleh siswa maupun guru harus tepat guna dan tidak menyimpang dari kebutuhan akan sumber belajar geografi sehingga memiliki kontribusi yang tepat guna.

## DAFTAR RUJUKAN

- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Grafindo. Jakarta
- Moh. Pabundu Tika, M.M.2005. *Metode Penelitian Geografi*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suharsimi Arikunto.2006. *prosedur Penelitian*.rineka Cipta. Jakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.