

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong terjadinya perubahan diberbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat. Kehidupan sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik atau biasa disebut *e-life* seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *emedicine*, *e-laboratory*, dan lainnya.<sup>1</sup>

Setiap perkembangannya, teknologi selalu bersinggungan dengan pendidikan, karena ada kebutuhan dari pendidikan untuk senantiasa meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran dan pengelolaan sistem pendidikan. Tawaran yang diberikan teknologi menjanjikan cara-cara baru untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan/ pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Pemerintah mulai mencanangkan e-education melalui Keppres No. 6 Tahun 2001. Untuk mendukung pelaksanaan Keppres tersebut, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas memfasilitasi pengembangan infrastruktur dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) jaringannya bagi lembaga pendidikan tinggi di Indonesia.<sup>2</sup> Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan literasi komputer sebagai media pembelajaran, pengembangan professional pendidik, serta pengembangan sistem pengelolaan dan sumber belajar.

---

<sup>1</sup> Al Idrus, S. A. B., Hilmi, H., & Jamaluddin, J. (2018). *Manajemen Berbasis Teknik Informatika Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan di SMK Real Informatika Batam* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

<sup>2</sup> Pratiwi, A. (2021). *Kesiapan Siswa Dan Guru Ekonomi Menghadapi Proses Pembelajaran Daring Di SMAN 1 Bangkinang Kota* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Era ini merupakan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sedemikian pesat, tidak ada yang terlepas dari pengaruh perkembangannya.<sup>3</sup> Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah merambah ke seluruh pelosok dunia, dan telah mempengaruhi gaya hidup semua orang. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk berbagai keperluan sangat berpengaruh positif baik dari segi sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan semua instansi pendidikan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media maupun metode untuk mempermudah di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah.<sup>4</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak besar pada kehidupan masyarakat, karena pada dasarnya hampir seluruh aspek kehidupan orang modern tidak bisa lepas dari pengetahuan dan teknologi. Masyarakat dituntut untuk melek akan teknologi yang berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Bagian dari masyarakat itu adalah sekolah yang di dalamnya ada peserta didik (siswa) dan para pengajar.<sup>5</sup>

Di era modern (abad ke-21) sekarang ini, guru harus mampu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Bahkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat pendukung pembelajaran dan sekaligus sebagai sumber belajar yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.

<sup>4</sup> Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.

<sup>5</sup> Khairi, A. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0*. Penerbit NEM.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini ditujukan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan mendapat hasil belajar yang baik. Efektivitas yaitu berhasil serta guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan atau dapat juga dikatakan merupakan ukuran seberapa jauh tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi.<sup>6</sup> Untuk menguji tingkat efektifitas dalam sebuah pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal yaitu pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktifitas belajar, dan hasil belajar. Sedangkan untuk hasil belajar yang baik harus memenuhi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan di era saat ini sangat perlu ditunjang oleh teknologi.

Teknologi itu sangat berperan dalam peningkatan motivasi dan kreativitas belajar para peserta didik untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran, dan jika pengajaran berpusat pada siswa, maka para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media.<sup>7</sup>

Seiring dengan dengan berkembangnya teknologi komputer pada saat ini, maka pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau ICT sangat dibutuhkan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran sampai proses evaluasi pendidikan. Adapun sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan efektifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, media pembelajaran berbasis

---

<sup>6</sup> Subakti, H., Watulingas, K. H., Haruna, N. H., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Fauzi, A., ... & Saputro, A. N. C. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

<sup>7</sup> Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diharapkan menjadi solusi yang efektif dan efisien. Beberapa media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagaimana diutarakan di atas yang sudah dikenal antara lain : Komputer, LCD Proyektor, *Power point*, Video. Beberapa media pembelajaran tersebut umum digunakan oleh berbagai kalangan dan berbagai bidang ilmu pengetahuan.<sup>8</sup>

Dalam pendekatan penanaman kepada pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memasukkan semua aspek kehidupan profesional para guru sedemikian rupa untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan manajemen proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pendekatan itu mendukung para guru yang aktif dan kreatif untuk bisa menstimulasi dan mengatur pembelajaran para siswa, dengan mengintegrasikan sekumpulan model pembelajaran yang diinginkan dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mencapai tujuan mereka.<sup>9</sup> Pendekatan penanaman ini seringkali melibatkan para siswa yang dengan mudah mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang berbeda dari mata pelajaran lainnya.

Untuk itu, pemanfaatan media teknologi sangat membantu para guru dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan. Hasil belajar tersebut tampak sebagai terjadinya perubahan dari aspek afektif (sikap dan tingkah laku pada diri siswa), yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya,

---

<sup>8</sup> Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41-50.

<sup>9</sup> Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., ... & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.

misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.<sup>10</sup>

Tidak hanya guru yang dituntut untuk melek teknologi, peserta didikpun mesti aktif terlibat dalam proses teknologi atau belajar memanfaatkan hasil teknologi, tidak hanya sebatas mengetahui dan mengenal saja. Makadari itu, di setiap sekolah saat ini sudah menyediakan laboratorium komputer untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman para siswa akan teknologi khususnya komputer dan internet. Dengan begitu, mempermudah para guru untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin, menerapkannya di setiap pemberian pelajaran di kelas, dengan berbagai variasi metode dalam penyampaian materi pelajaran tentunya dengan pemanfaatan media teknologi agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan akan tertib dalam mengikuti tahapan pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.<sup>11</sup>

Penggunaan teknologi pembelajaran, guru pada MTs Negeri 3 Ngawi tidak hanya memerintahkan saja kepada para siswa untuk menggunakannya, tetapi harus selalu dikontrol. Ketika berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas, maka guru juga melakukan pengendalian (*controlling*) baik secara vertikal maupun horizontal guna meneliti dan mengawasi agar semua tugas dilakukan dengan baik dan sesuai dengan peraturan yang ada dan deskripsi kerja masing-masing personel.

Pembelajarannya pada siswa MTs Negeri 3 Ngawi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ditujukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, teknologi

---

<sup>10</sup> Batubara, I. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Pengembangan Silabus Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 13-17.

<sup>11</sup> Guntur, A. (2021). Upaya Penggunaan Perangkat Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-Siswi Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Mu'in Kota Tangerang. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(2).

informasi dan komunikasi bukan hanya sekedar mempermudah pembelajaran namun terbukti para siswa lebih melek teknologi dan berwawasan lebih. Dengan ini mereka akan terbiasa dengan penggunaan kemajuan bidang teknologi dalam pembelajaran sehingga mengupgrade diri mereka agar berwawasan luas.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa pentingnya penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran Taharah dalam upaya meningkatkan efektifitas dan hasil pembelajaran Taharah. Mata pelajaran Taharah dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasaan. Dalam pembelajaran Taharah di Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang membantu siswa dalam mencapai pengetahuannya, media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memotivasi siswa untuk belajar Taharah.

Pembelajaran Taharah di Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi sering menggunakan komputer, LCD Proyektor, dan *power point* dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru menggunakan komputer/laptop untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga memanfaatkan internet untuk membantu guru dan para siswa mengakses materi pembelajaran. Guru juga menggunakan laboratorium komputer agar siswa dapat mencari bahan pembelajaran secara mandiri melalui komputer dan fasilitas internet yang ada di sekolah. Fungsi media dalam pembelajaran Taharah diantaranya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan yang paling utama adalah mempermudah siswa dalam mempelajari Taharah. Sehingga dengan pemanfaatan media tersebut, konsep pembelajaran dapat

disajikan lebih konkret dan mudah dipahami. Serta penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui simulasi atau demonstrasi.



## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas: penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah
2. Variabel terikat: Efektifitas dan hasil belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi

## C. Batasan Masalah

Batasan penelitian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah yaitu peneliti menggunakan komputer, LCD Proyektor, dan *power point* dalam pembelajaran taharah yaitu wudhu yang di lakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas untuk mempertajam arah penelitian maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah terhadap efektifitas belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah terhadap hasil belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi?



#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai yaitu

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah terhadap efektifitas belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah terhadap hasil belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi

#### F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah di lakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembacanya sebagai berikut:

1. Secara teoritis semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangsih ilmu sebagai pengembangan sumberdaya manusia yang unggul dan bermoral.
2. Secara praktis semoga hasil penelitian yang dibuat ini dapat menjadi acuan guru Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara yang didasarkan pada metode berfikir deduktif. Hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu pertanyaan penelitian yang dianggap mungkin dan memiliki tingkat kebenaran paling tinggi. Dalam penelitian ini Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah ada pengaruh signifikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah terhadap efektifitas dan hasil belajar siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi. Sedangkan Hipotesis nihil ( $H_0$ ) adalah tidak ada pengaruh signifikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Taharah berpengaruh terhadap efektifitas dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 3 Ngawi.

