

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan era global saat ini. Untuk mendorong kesiapan SDM di era global melalui pendidikan di sekolah, pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran tidak hanya menjadi aktivitas rutinitas yang membosankan, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (*ICT literacy*) itu sendiri, dan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan ketertarikan proses pembelajaran.

TIK diharapkan bisa mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia untuk siap memasuki era masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based society*). Tahun 2020 Indonesia akan memasuki era perdagangan bebas (AFTA). Pada masa itu, masyarakat Indonesia harus memiliki *ICT literacy* yang mumpuni dan kemampuan menggunakannya untuk meningkatkan produktifitas (*knowledge based society*). Pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan *ICT literacy*, membangun karakteristik masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based society*) pada diri siswa, disamping dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran itu sendiri.

Secara teoritis TIK memainkan peran yang sangat luar biasa untuk mendukung terjadinya proses belajar yang : *Active*(memungkinkan siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna),*Constructive*(memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya),*Collaborative*(memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya),*Intentional*(memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan),*Conversational*(memungkinkan proses belajar secara *inherent* merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah),*Contextualized*(memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real world*) melalui pendekatan ”*problem based atau case based learning*”), dan *Reflective*(memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri). (Jonassen (1995), dikutip oleh Norton *et al* (2001)).

Dengan kata lain, TIK memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (*multisensory*), baik audio, visual, maupun kinestetik (DePorter *et al*, 2000). TIK memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif.

TIK juga memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan, dll.) serta secara tidak langsung meningkatkan "ICT literacy" (Fryer, 2001).

Bila dilihat dari sisi peran TIK bagi guru, maka pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran seharusnya memungkinkan dirinya untuk dapat menjadi fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar serta dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada siswa untuk mengalami peristiwa belajar.

Jika pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran hanya bertujuan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, dimana ia berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dan sumber segala jawaban, maka lima keterampilan masyarakat abad 21 yang dicanangkan PBB seperti dijelaskan di atas tidak akan berhasil. (*adaptasi dari Division of Higher Education, UNESCO, 2002*)

Sementara itu, bila dilihat dari sisi peran TIK bagi siswa, maka pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran harus memungkinkan siswa:

1. menjadi partisipan aktif;
2. menghasilkan dan berbagi (*sharing*) pengetahuan/keterampilan serta berpartisipasi sebanyak mungkin sebagaimana layaknya seorang ahli.
3. belajar secara individu, sebagai mana halnya juga kolaboratif dengan siswa lain.

Disinilah letak perbedaan antara pembelajaran abad 21 dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran di abad 21 guru yang telah menggeser paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teachercentered*

learning) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*studentcentered learning*) dimana guru lebih berperan sebagai desainer pembelajaran, fasilitator, pelatih dan manajer pembelajaran, bukan sebagai pencekok informasi dan satu-satunya sumber belajar, Sang Maha Tahu. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain pembelajaran atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencirikan paradigma baru pembelajaran seperti dijelaskan di atas dengan mengintegrasikan TIK sebagai sarannya.

Pada saat penulis melaksanakan program PLP di SMP Negeri 29 Bandung penulis melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh staf pengajar tetap TIK di sekolah tersebut, di kelas VIII. Kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut cenderung kurang optimal, dimana guru hanya membacakan atau membawakan bahan yang disiapkan dan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan soal sesuai contoh dari guru atau biasa disebut metode pembelajaran konvensional. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa menjadikan siswa pasif, kurang perhatian untuk belajar kreatif dan mandiri tidak membuat para siswa belajar secara aktif, para siswa cenderung pasif hanya menerima informasi dari guru, biasanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rendahnya prestasi belajar tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan oleh proses belajar yang tidak sesuai.

Metode ceramah yaitu: Metode yang boleh dikatakan metodetradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajarmengajar. Penyampaian materi

pelajaran secara lisan sangat berbedadengan penyampaian secara tertulis, karena dalam cara ini siswa sangattergantungan pada cara guru mengajar. Kecepatan biasanya serta volumebicara atau suara yang diucapkan guru.

Sebenarnya penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran bukanlah hal yang tabu. Tetap saja beberapa materi ajar perlu mendapatkan penekanan-penekanan dengan metode ceramah, namun alangkah lebih baik jika guru tidak hanya terpaku pada satu metode pembelajaran saja. Guru TIK pun harus lebih kreatif melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran TIK untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya.

Kondisi ini diperparah dengan minimnya jumlah komputer yang tersedia untuk proses pembelajaran TIK dan jadwal pemanfaatanlaboratorium untuk praktek yang bentrok dengan kegiatan lainnya, sehingga penggunaan laboratorium komputer menjadi kurang efektif. Di mana siswa menggunakan komputer secara bersama-sama dan selalu ribut di kelas karena bosan dengan metode yang biasa digunakan, tentunya hal ini merusak konsentrasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk memberikan tindakan yang dapat meningkatkan siswa menjadi aktif,mengoptimalkan sarana dan prasarana dan meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran TIK. Permasalahan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK akan coba diatasi dengan menggunakan metode belajar “*Snowball Drilling*”.

Snowball Drilling merupakan salah satu tipe pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan *Snowball Drilling*, mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal dan teks.

Metode Pembelajaran *Snowball Drilling* ini memenuhi beberapa kriteria pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan bermutu karena dalam proses pembelajarannya menuntut kreatifitas dan efektivitas berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa dalam mempelajari TIK. Lebih memfokuskan siswa sebagai subjek belajar dan memberi kesempatan yang lebih besar untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui berbagai interaksi baik dengan guru maupun dengan teman sendiri. Dalam hal ini, *Snowball Drilling* berupa *game* kelompok dengan tujuan agar merangsang otak supaya cepat berkembang dengan pertanyaan sederhana disertai gambar-gambar dan informasi singkat yang disajikan sehingga mata pelajaran gampang terserap.

Melalui strategi *Snowball Drilling* ini, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam belajar karena proses belajar siswa bisa menghilangkan kejenuhan. Tentunya bimbingan guru dalam melakukan tahap demi tahap akan menambah motivasi siswa dalam belajar. Selain itu strategi *Snowball Drilling* dapat mengatasi kelemahan-kelemahan siswa seperti kurangnya keaktifan siswa dan rendahnya hasil belajar siswa.

Peneliti juga ingin mengetahui respon yang diberikan siswa terhadap pembelajaran ini. Karena untuk mengukur keberhasilan suatu pembelajaran/KBM,

bukan hanya dari hasil belajar saja tetapi respon juga harus di ungkap. Karena respon itu sebagai salah satu indikator aktivitas siswa belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti peningkatan hasil belajar TIK dengan menerapkan metode pembelajaran *Snowball Drilling*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dikemukakan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Snowball Drilling* lebih baik daripada rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional ?
2. Apakah peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Snowball Drilling* lebih baik daripada peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional ?
3. Bagaimana Respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan metode *Snowball Drilling* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Snowball Drilling* lebih baik daripada rerata hasil

belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

2. Mengetahui peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Snowball Drilling* lebih baik daripada peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan metode *Snowball Drilling* setelah pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran TIK.
2. Bagi guru, secara praktis adalah untuk menjadi bahan kajian dan implikasi Guru TIK dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Snowball Drilling*. Sedangkan secara teoritis, sebagai rujukan Guru TIK dan dapat dijadikan masukan berharga dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai menerapkan metode pembelajaran *Snowball Drilling* berbasis komputer, sehingga mereka dapat menggunakannya dalam pembelajaran TIK di sekolah.
3. Bagi sekolah yaitu sebagai rujukan meningkatkan hasil belajar supaya bisa meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti yaitu sebagai wahana dalam menerapkan metode ilmiah secara sistematis dan terkontrol, dalam upaya menemukan dan menghadapi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran TIK.

E. Definisi Operasional

1. Metode *Snowball Drilling* : metode pengembangan pembelajaran kooperatif, di mana guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya melalui latihan soal-soal. Langkah – langkahnya :
 - a) Guru membagi kelompok kecil secara acak, menjadi 20 kelompok dari 40 siswa
 - b) Guru memberi soal LKS untuk dikerjakan per kelompok
 - c) Guru membimbing pekerjaan tiap kelompok dan siswa bisa bertanya pada guru jika ada yang kurang jelas
 - d) Setelah diberi waktu mengerjakan soal, saatnya *game* di mulai. Guru memilih salah seorang siswa untuk menjawab soal nomor 1 secara acak. Kemudian jika siswa yang diberi kesempatan menjawab nomor 1 benar, dia memiliki hak *privilege* (untuk memilih salah seorang anggota dari kelompok lain berhenti dalam *game* ini). Lalu dilanjutkan soal nomor 2 oleh teman kelompok yang gugur oleh kelompok yang menjawab soal nomor 1.
 - e) Jika siswa yang diberi kesempatan nomor 1 salah menjawab/tidak bisa menjawab, maka dirinya otomatis terhenti pada *game* ini. Kemudian guru mengacak salah seorang siswa untuk melanjutkan soal nomor 2.

Karena soal nomor 1 akan di ulang pada putaran kedua setelah 40 soal dibaca berurutan.

f) Begitu pula selanjutnya, sampai 40 soal. *Game* ini menuntut konsentrasi dan pertahanan yang bagus dalam kelompok. Karena soal yang belum dijawab akan diulang pada putaran selanjutnya. Setiap kelompok harus menyiapkan nama kelompok lain yang akan diberhentikan secara terpaksa.

g) Kelompok yang gugur akan diberikan tugas merangkum oleh guru sedangkan kelompok yang menang mendapatkan hadiah

2. Hasil Belajar : kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain :

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu:(C1=pengetahuan, C2=pemahaman, C3=penerapan, C4=analisis, C5=sintesis dan C6=penilaian).

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

3. Metode Konvensional : metode tradisional atau disebut juga metode ceramah. Metode yang berpusat pada guru dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru, jadi guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan proses belajar termasuk dalam menilai kemajuan siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Snowball Drilling* lebih baik daripada rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.
2. Peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Snowball Drilling* lebih baik daripada peningkatan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.
3. Respon siswa sangat baik terhadap pembelajaran TIK dengan metode *Snowball Drilling* setelah pembelajaran.