

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia. TIK telah menjadi fasilitas utama pada setiap kegiatan di berbagai sektor kehidupan yang memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan pada bidang ekonomi, transportasi, kesehatan sampai bidang pendidikan.

Di dalam perkembangan TIK yang pesat ini, bangsa Indonesia harus mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi secara menyeluruh. Manusia yang mampu berkompetensi secara menyeluruh yaitu manusia yang memiliki keterampilan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif, serta mampu bekerja sama.

Salah satu upaya untuk mempersiapkan SDM yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan TIK ini adalah melalui pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu mengembangkan siswa, sehingga dapat menghadapi tantangan di masa depan yang diselaraskan dengan perkembangan TIK. Pendidikan juga telah dengan cepat merespon perkembangan dengan memasukkan materi TIK ke dalam kurikulum. Penerapan aplikasi TIK yang tepat dalam sekolah merupakan salah satu faktor penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas SDM Indonesia dari bangsa-bangsa yang lain.

Visi mata pelajaran TIK di sekolah menurut Naskah Akademik Kajian Kurikulum Mata Pelajaran TIK (2007:6) yaitu:

Agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, pemecahan masalah, eksplorasi, dan komunikasi. Konsep, pengetahuan, dan operasi dasar pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Visi mata pelajaran TIK di atas belum terlaksana secara optimal. Menurut Alifudin (2009), TIK masih dianggap sebagai mata pelajaran tambahan, tetapi pada kenyataannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar, misalnya matematika atau fisika. Oleh sebab itu, mata pelajaran TIK juga memerlukan penanganan yang serius agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Program Latihan Profesi (PLP) pada semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011 di SMA Negeri 14 Bandung menunjukkan bahwa, pembelajaran yang dilakukan di kelas umumnya hanya mengemukakan konsep-konsep dalam suatu materi. Pembelajaran yang banyak dilakukan adalah dengan menggunakan metode ceramah dan dengan cara komunikasi satu arah (*one way communication*), dimana siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar. Biasanya siswa hanya memfungsikan indera penglihatan dan pendengaran sehingga proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Menurut Bartlet (dalam <http://bintangbangsaku.com/artikel/tag/>

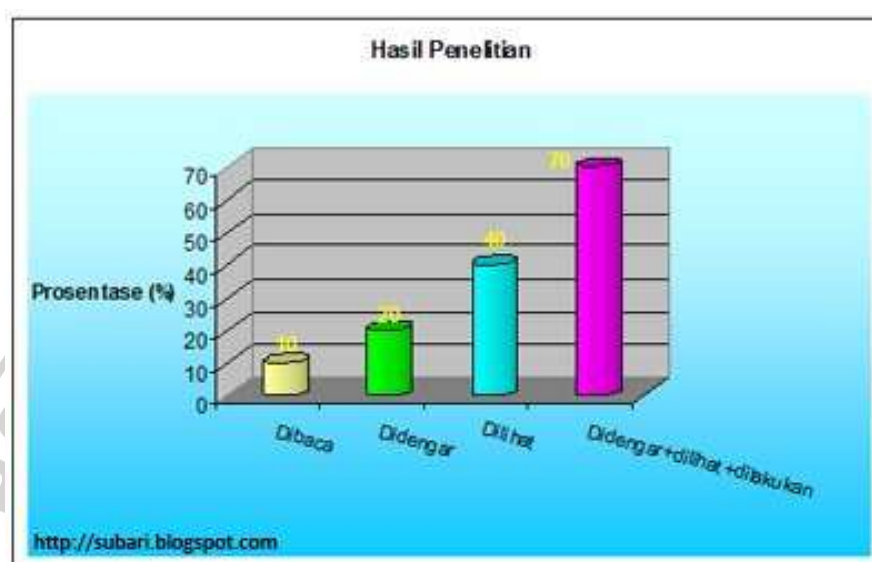
experiential-learning, 2008) mengemukakan bahwa, metode ceramah dianggap kurang mengeksplorasi wawasan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa. Siswa dapat menyatakan konsep diluar kepala tetapi tidak mampu memahami maknanya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran TIK dan dapat mewujudkan visinya tersebut adalah penerapan strategi dan metode belajar dan mengajar yang tepat.

Pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa dapat terlibat langsung dalam suatu kegiatan, maka dari itu pembelajaran dituntut untuk menumbuhkan rasa aktif siswa, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Aktivitas belajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran, sehingga berperan terhadap perubahan perilaku siswa. Menurut Syamsudin (1999) “Aktivitas belajar terdiri dari *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*”. Aktivitas belajar dapat berupa interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran, baik yang terjadi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Aktivitas belajar yang rendah dapat menghambat proses perubahan perilaku siswa, sedangkan aktivitas belajar yang tinggi dapat membantu proses pencapaian perubahan perilaku siswa.

Menurut Fauji (2010) belajar dengan mengalami adalah suatu metode belajar yang sangat efektif, akan mudah diingat dan tidak mudah dilupakan. Manusia cenderung mudah mengingat apa yang dialami dibandingkan apa yang dibayangkan, misalnya dengan membaca atau mendengar. Gagne (dalam Starawaji, 2009) berpendapat “*Tell me and i will forget, show me and i may*

remember, involve me and i will understand confucious". Berikut ini merupakan hasil penelitian yang diambil dari <http://subari.blogspot.com> tentang persentase keterserapan siswa dalam belajar tahun 2009.



Gambar 1.1 Persentase Keterserapan Siswa dalam Belajar

Prinsip pengembangan pengalaman belajar menurut Gagne (dalam Grulke 2009) ada 4 yaitu: berorientasi tujuan, aktivitas, individualitas dan integritas. Dalam hal ini Cahyani (2000:1) mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan siswa dijadikan sebagai pengalaman hidup dapat diakses menjadi suatu materi kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Untuk menggerakkan motivasi belajar, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami suatu kegiatan (Deporter, 2000:25). Dengan kata lain, untuk menumbuhkan minat belajar siswa, kita harus mendatangkan pengalaman umum yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menunjukkan kemampuannya dalam hasil yang nyata.

Mengingat pentingnya pengalaman dalam proses belajar, diperlukan suatu metode pembelajaran yang berbasis pengalaman dan berpusat pada siswa (*learned centered*). Metode *experiential learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa. Menurut Cahyani (2000:1) *experiential learning* adalah suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wood dan Thompson (1980:1) mengatakan bahwa pembelajaran yang terbaik adalah dengan mengalami kegiatan yang nyata atau kongkrit dimana siswa menerapkan apa yang siswa telah pelajari dalam pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan dalam situasi informal dimana terdapat interaksi sosial.

Pimentel (1999:5) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kesimpulan mendasar dari proses awal pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* adalah siswa dapat belajar dari pengalamannya atau dapat belajar dari kesalahannya, maksudnya adalah salah satu persyaratan fundamental yang memfasilitasi belajar adalah lingkungan yang sesuai dimana siswa dapat memiliki pengalaman yang nyata bagi kehidupannya.

Menurut Warrick, dkk (1979:92) bahwa tanggapan sebagian siswa ketika mengalami kegiatan dalam pembelajaran *experiential learning* adalah baik, siswa menganggap itu merupakan kegiatan dan pengalaman yang fantastis.

Wood dan Thompson (1980:4) juga mengatakan untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan *experiential learning*, guru harus menyediakan

kegiatan yang menarik perhatian siswa. Kegiatan yang dilakukan mempunyai potensi untuk mengembangkan kualitas partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Whatley (1977:3) mengatakan bahwa hubungan antara guru dan siswa serta tingkat kenyamanan dari keduanya secara signifikan berkaitan erat dengan bagaimana siswa berpikir bahwa *experiential* bermanfaat untuk memahami konsep-konsep yang diperkenalkan dalam pembelajaran dan membuat topik pembelajaran lebih menarik. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa respon siswa akan positif apabila mereka merasa nyaman yaitu ketika mereka dapat berperilaku seperti biasa.

Hasil observasi Stephen Brookfield (dalam Bhat, 2004:5) mengungkapkan bahwa istilah *experiential learning* telah digunakan dengan dua konotasi. Satu sisi mengatakan, *experiential learning* digunakan untuk menggambarkan pembelajaran dimana para siswa memperoleh dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan perasaan dalam situasi tertentu. Sedangkan sisi lain mengatakan bahwa *experiential learning* adalah sebuah pendidikan yang terjadi sebagai akibat dari partisipasi langsung di dalam kehidupan. Pembelajaran tidak berdasarkan pada institusi pendidikan formal tetapi diperoleh berdasarkan refleksi dari pengalaman kehidupan sehari-hari.

Bhat (2004:6) menyarankan bahwa pendekatan yang melibatkan para siswa dalam eksplorasi, aktivitas kolaboratif dan berdasar pada kegiatan lapangan untuk *experiential learning* agar lebih banyak digunakan oleh para guru.

Menurut Hai (1981) mengemukakan hasil penelitian pada pembelajaran dengan workshop melalui *experiential learning* menghasilkan siswa yang bukan

hanya mampu untuk mengaplikasikan konsep pada pengalaman nyata tetapi mampu untuk mencoba menjadi seorang pemimpin sebuah kelompok.

Untuk membangun pengetahuan dan keterampilan tersebut, para siswa diharapkan mencari pengetahuan yang sebanyak-banyaknya untuk dapat dipraktikkan langsung demi mengasah pengalamannya.

Materi dalam mata pelajaran TIK berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi masa kini, sehingga mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan. Siswa dituntut untuk selalu mencari informasi sebanyak-banyaknya yang mengikuti perkembangan zaman sekarang ini.

Untuk mewujudkan visi mata pelajaran TIK dan mengingat pentingnya pengalaman untuk proses belajar, maka penulis merasa sangat perlu melakukan penelitian ini, dengan menerapkan *experiential learning* sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran TIK. Penulis mengambil judul “Penerapan metode *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran TIK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif siswa yang menggunakan metode *experiential learning* dengan menggunakan metode konvensional?

2. Apakah penerapan metode *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran TIK?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *experiential learning* dalam pembelajaran TIK?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas, maka materi atau pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini dibatasi dalam kompetensi dasar melakukan operasi dasar komputer dan menggunakan sistem operasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif siswa yang menggunakan metode *experiential learning* dengan menggunakan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui peningkatan kognitif siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan metode *experiential learning*.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode *experiential learning* pembelajaran TIK

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi keilmuan : penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran TIK.
2. Bagi siswa : dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran TIK.
3. Bagi pendidik : penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan metoda *experiential learning* sebagai alternatif dalam pembelajaran TIK agar lebih bervariasi.
4. Bagi sekolah : penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan skala ketuntasan belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.
5. Bagi penulis : dengan penelitian ini penulis berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda *experiential learning*.

1.6 Definisi Operasional

1. *Experiential Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung.
2. *Aspek Kognitif* adalah sekelompok perubahan tingkah laku (kemampuan) yang dipengaruhi oleh kemampuan berfikir atau kemampuan intelektual
3. *TIK* adalah mata pelajaran yang mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal

yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindahkan data dari perangkat yang satu ke perangkat lainnya. Karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media.

1.7 Hipotesis Penelitian

Kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan metode *experiential learning* lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional.

1.8 Sistematika Penelitian

Secara garis besar sistematika laporan penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir yang masing-masing diuraikan sebagai berikut :

1. Bagian awal

Berisi abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, definisi operasional, hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka

Berisi uraian teoritis atau teori-teori yang mendasari pemecahan tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan judul penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Berisi metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, dan teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Pembahasan

Berisi pembahasan dari landasan teori yang telah dikaji.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Berisi lampiran dan daftar pustaka untuk memberikan informasi tentang semua buku sumber dan literatur lainnya yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.