

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Tingkat pendidikan yang semakin tinggi akan menuntut sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang akademis. Namun dengan seiringnya kemajuan teknologi maka, pendidikan harus dapat jalan beriringan dengan kemajuan teknologi tersebut.

Untuk mencapai semua itu pendidikan harus adaptatif terhadap perubahan zaman. Saat ini kurikulum yang diterapkan di sekolah berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing – masing satuan pendidikan. Mengisyaratkan bahwa siswa harus menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*student centered*). Hal ini sesuai dengan apa yang terdapat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 yang menjelaskan bahwa:

Standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan hal di atas maka, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mata pelajaran yang menjembatani antara pendidikan dan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini telah berkembang sangat cepat dan

akan terus berkembang. Kemajuan teknologi ini dapat membawa dampak positif dan negatif yang secara tidak langsung dapat berpengaruh terhadap pribadi siswa. Oleh karena itu, diperlukan peranan guru yang dapat membimbing siswa dalam menghadapi kemajuan teknologi tersebut sehingga, dapat menghasilkan masyarakat yang berkualitas dan mampu bersaing dalam akademis dan tantangan teknologi.

Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subjek yang semakin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh kreatif dan mandiri dan profesional pada bidang masing-masing (Mulyasa dalam Triana, 2010:3).

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor – faktor tersebut misalnya faktor guru, faktor siswa dan kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ruseffendi (Aisyah dalam Lia, 2007:3) bahwa “*di samping faktor penyebab yang sebagian tergantung pada murid, terdapat pula faktor yang berasal dari guru, antara lain kemampuan (kompetensi), suasana belajar dan kepribadian guru sebagai manusia model*”.

Pada umumnya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan metode pembelajaran ceramah dan praktikum. Metode ceramah lebih sering digunakan apabila fasilitas pendukung TIK tidak mencukupi sehingga, siswa sering kesulitan dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru. Adapun sekolah yang fasilitas pendukung TIK telah mencukupi sehingga, perbandingan

belajar mengajar di ruang laboratorium komputer lebih besar dibandingkan dalam kelas.

Di dalam suatu kelas akan terdapat siswa – siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, artinya guru sebaiknya dapat menyediakan sarana bagi ketiga kelompok tersebut. Sehingga, hal yang menjadi suatu masalah tersebut bagaimana usaha guru untuk memfasilitasi kelompok siswa – siswa tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, perlulah sebuah terobosan dalam hal ini dari segi metode pembelajaran ataupun strategi pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Metode pembelajaran *Quantum Teaching* yang memiliki prinsip yang sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 diatas yang menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa harus dapat berpartisipasi aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DePorter (2005) menyatakan bahwa “*Quantum teaching ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Apapun mata pelajaran, tingkat kelas atau pendengar, metode ini menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata pelajaran kerangka ini juga memastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri dan menumbuhkan keaktifan siswa*”.

Tandur merupakan kerangka rancangan belajar *Quantum teaching*. Kunci dari model pembelajaran ini adalah membangun ikatan emosional terlebih dahulu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan yang baik,

menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, menyingkirkan segala hambatan baru, menyajikan konsep didalamnya dan diakhiri dengan penguatan dan motivasi yang membuat konsep yang dipelajari tersebut lekat dalam pikiran siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti penerapan strategi pembelajaran Tander untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka, yang menjadi rumusan masalah yang hendak dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tander lebih meningkat daripada pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tander lebih baik daripada pembelajaran konvensional?
3. Apakah respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi Tander positif?

C. BATASAN MASALAH

Untuk mengarahkan penelitian yang akan dilakukan maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran Tander dapat dilihat dari perbedaan (gain) ternormalisasi hasil *pretest* dan hasil *posttest* tiap seri untuk ranah kognitif, ranah kognitif dibatasi hanya yang meliputi aspek hafalan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) .

D. DEFINISI OPERASIONAL

1. Model pembelajaran Tandır merupakan suatu rancangan model pembelajaran yang diharapkan membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka. Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut : **Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan** (DePorter, 2005 : 89).

Pelaksanaan model pembelajaran Tandır dapat dilihat dari rencana pelaksanaan pembelajaran, skenario pembelajaran dan lembar obeservasi aktivitas pembelajaran. Diukur dengan menggunakan lembar format obeservasi keterlaksanaan model.

2. Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut taksonomi Bloom (dalam Sisri, 2008:9) hasil belajar yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran terdiri dari tiga domain (kawasan), yaitu domain kognitif, domain afektif dan psikomotorik. Bloom membagi masing – masing ranah ke dalam tingkatan – tingkatan kategori yang dikenal dengan istilah Bloom's Taxonomy (Taksonomi Bloom) yaitu, ranah kognitif meliputi aspek hafalan/*recall* (C1), pemahaman/*comprehension* (C2), penerapan/*application* (C3), analisis/*analysis* (C4), sintesis/*synthesis* (C5), dan evaluasi/*evaluation* (C6) yang diukur dengan tes hasil belajar. Ranah afektif berhubungan dengan sikap (*attitude*) sebagai manifestasi dari minat (*interest*), motivasi

(*motivation*), kecemasan (*anxiety*), apresiasi perasaan (*emotional appreatiation*), penyesuaian diri (*self adjusment*), bakat (*apititude*) dan ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan gerak atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan psikologi.

3. Dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi yang berkembang pesat bersama era globalisasi, untuk itu pemerintah memberlakukan mata pelajaran TIK. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti tentang kesehatan, hobi, rekreasi dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, perdagangan, berita bisnis dan asosiasi profesi. Sarana kerja sama antara pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, ekonomi dan faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tandır lebih meningkat daripada pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tandır lebih baik daripada pembelajaran konvensional.
3. Siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi Tandır.

F. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Bagi bidang keilmuan, dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. Bagi peneliti, memberikan pengalaman dan wawasan pribadi peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran.
3. Bagi guru:
 - a. Sebagai pertimbangan bagi guru atau pendidikan dalam memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan pada siswa.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada guru ataupun mahasiswa di dalam melakukan pengkajian lebih lanjut melalui kegiatan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi Tander dalam mata pelajaran teknologi dan informasi
4. Bagi siswa:

Penerapan srategi pembelajaran Tander diharapkan dapat membantu siswa dalam mempercepat pemahaman pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

G. VARIABEL PENELITIAN

Variabel yang dimaksudkan dalam bahasan ini adalah variabel yang dijadikan tolak ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi (Depdikbud, 1999:65).

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah pembelajaran model Tander dan yang menjadi variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

H. HIPOTESIS PENELITIAN

Adapun hipotesis yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tander lebih meningkat daripada pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Tander lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

