

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, dimana berbagai permasalahan di lapisan masyarakat yang semakin meningkat dan rumit. Perkembangan zaman yang semakin modernisasi ini terutama pada era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi.

Peningkatan kualitas SDM merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai pemecahan permasalahan yang terjadi. Salah satu wahana untuk meningkatkan SDM yang berkompeten dan siap berkompetisi di era ini adalah lembaga pendidikan.

Berbicara mengenai kualitas SDM, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Karna SDM merupakan modal dasar pembangunan nasional, oleh karena itu maka kualitas sumber daya manusia harus dikembangkan dan diarahkan agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945.

Pendidikan adalah upaya mewujudkan amanat Pembukaan UUD 1945, yaitu memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia. Sesuai dengan UUD 1945 Pasal 27, pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia dimana pelaksanaannya diselenggarakan melalui Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa

masyarakat sebagai mitra pemerintah berkesempatan yang seluas - luasnya untuk berperan serta dalam penyelenggaraan pendidikan nasional.

Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka kompetensi, keterampilan dan sikap yang semakin hari semakin terbentuk matang, membuat manusia semakin pandai dan berkembang dalam meningkatkan taraf hidupnya. Terlihat jelas dengan perkembangan teknologi saat ini, manusia menjadi semakin maju dalam membangun kehidupannya yang memberi pengaruh besar pada hampir semua bidang kehidupan. Salah satunya ialah dunia pendidikan, dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi salah satu faktor yang menentukan perkembangan pembelajaran ke arah modernisasi (Wahyudin, 2006:2.1).

Berdasarkan Surat Keputusan Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003:7) TIK menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena pelajaran teknologi dan komunikasi bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami TIK
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan TIK
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan TIK
4. Menghargai karya cipta di bidang TIK

Didalam dunia pendidikan mata pelajaran TIK telah dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran di lembaga pendidikan seperti di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Ke atas (SMA) maupun di Perguruan Tinggi. Hal ini disebabkan karena pentingnya pengetahuan akan dunia TIK. Pendidikan merupakan suatu mekanisme dalam mengembangkan keahlian dan pengetahuan manusia.

Kegiatan belajar - mengajar merupakan fungsi pokok dan usaha yang paling strategis guna mewujudkan tujuan instusional yang diemban oleh pendidikan. Pendidikan adalah suatu investasi terhadap SDM untuk mengembangkan potensi dan kemampuan manusia terlebih lagi dalam pengembangan ekonomi sangat membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui keunggulan baik dalam kemampuan akademik dan penguasaan teknologi serta sikap mental sehingga dapat menjadi manusia yang handal pada bidangnya.

Namun dengan perkembangan TIK di dunia pendidikan ini, semua pihak yang terlibat dalam kegiatan belajar dan pembelajaran harus berusaha menyesuaikan diri dalam membangun pendidikan yang sesuai dengan tuntutan jaman. Khususnya guru yang harus menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih sesuai untuk membangun pengetahuan siswa secara mandiri, dengan perkembangan TIK sebagai sumber belajar baru, maka guru akan lebih banyak berperan sebagai fasilitator dibandingkan sebagai penyampai materi belajar siswa.

Winataputra (2008: 1.1) mengatakan “Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru, sebagai salah satu unsur pendidik agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak siswa, serta memahami tentang bagaimana siswa belajar.” Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya ditentukan oleh bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Dalam hal ini

guru akan berperan besar dalam merencanakan pembelajaran yang efektif ke arah pembentukan pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Saat proses belajar mengajar di kelas, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang saling mempengaruhi satu sama lain. Umumnya, keadaan yang ditampilkan dalam situasi kelas maupun situasi di sekolah akan dipersepsikan tertentu dalam diri siswa, misalnya adanya situasi kelas yang semua siswanya aktif, cara mengajar guru, dan adanya persaingan prestasi antarsiswa. Guru juga harus mampu merancang metode pembelajaran menarik yang mampu merangsang daya pikir serta kreativitas siswa, keaktifan dan interaksi yang positif antar siswa juga dapat menimbulkan dimensi kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedikit bercerita saat penulis melakukan kegiatan Pelatihan Profesi Lapangan (PPL) yang diadakan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Di sana terlihat bahwa siswa di sekolah SMP kurang tertarik untuk belajar, salah satunya pada pelajaran TIK. Hal ini dikarenakan siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran dan siswa tidak mengetahui manfaat yang akan didapat dari belajar. Karena sewaktu mengadakan kegiatan PPL di sekolah tersebut dan menanyakan ke beberapa siswa tentang tujuan siswa dalam mengerjakan tugas hanya untuk mendapatkan sebuah nilai. Dari situ diambil sebuah anggapan bahwa siswa hanya butuh nilai tetapi tidak mengetahui arti pemberian tugas sesungguhnya, sehingga tugas pun dikerjakan dengan melihat hasil dari tugas temannya yang lain.

Wawancara juga dilakukan dengan salah satu guru TIK di sekolah tersebut, didapatkan hasil rata-rata ujian siswa yang masih asli sebelum diolah dengan nilai

harian, nilai efektif dan psikomotor, hanya sebesar 20% siswa dikelas yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran TIK.

Dari fakta yang ada di lapangan didapatkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran TIK tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar ini di pengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi ialah kesadaran siswa untuk mau belajar ataupun senang belajar. Faktor ini bisa dikembangkan lagi beberapa faktor lain seperti kurangnya berhasilnya metode dan model pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar dan memberikan dampak terhadap penurunan kemampuan kognitif siswa tersebut.

Mata pelajaran TIK adalah mata pelajaran yang bersifat konsep logika dan praktik, diperlukan pendekatan yang lebih untuk mengembangkan pemikiran siswa secara mandiri dalam menguasai keterampilan – keterampilan dengan cara mandiri.

Pada periode remaja ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya.

Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan

menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan. Dengan kemampuan operasional formal ini, para remaja mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

Prestasi sekolah yang baik akan membawa stabilitas kepribadian anak yang menjadi lebih mantap tapi sebaliknya kegagalan dalam sekolah akan menimbulkan berbagai jenis masalah dan tidak sesuai dengan perilaku. Dengan pemahaman terhadap masalah di atas, peran guru dalam rangka tugas - tugasnya untuk mengembangkan potensi pada saat remaja ini sangat lah penting, dan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai juga perlu diperhatikan.

Dari hasil pengamatan di atas, teretus ide untuk menerapkan metode Kompetisi Antar Siswa (KAS) dalam proses pembelajaran dengan latar belakang masalah yang dihadapi siswa-siswi SMP ini akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal yang mendorong untuk melakukan penelitian eksperimen ini karena ingin melihat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa jika siswa diberikan metode KAS.

Teori tentang kooperatif dan kompetitif pertama kali dikembangkan oleh Morton Deutsch pada tahun 1949 dalam bukunya "Theory of cooperative and competitive". Teori ini digunakan untuk menjelaskan cara menangani masalah yang berhubungan dengan konflik sosial.

Metode KAS telah pernah diteliti oleh Arif Budiman pada tahun 2011. Metode ini diujicobakan kepada siswa SD kelas VI untuk mata pelajaran TIK. Metode KAS ini dikombinasikan oleh beliau dengan pembelajaran model Team Games Tournament (TGT).

KAS adalah bagian dari pembelajaran kompetitif. Kompetitif adalah suatu pendekatan pengajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan, kemampuan memprediksi sesuatu, berhati – hati dalam bertindak, dan taat terhadap aturan (Werner, 1979:6-7). Pembelajaran kompetitif menimbulkan persaingan antar yang yang berkompetisi, sehingga ketika siswa berhasil dalam kompetisi itu diduga menimbulkan kepercayaan diri.

Soerjono (1990 : 98) mengungkapkan bahwa kompetisi adalah suatu proses dimana individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang – bidang kehidupan yang ada. Adanya kompetisi sebagai suatu kebutuhan bagi individu maka dibutuhkan motif untuk menggerakkan individu bertingkah laku yang mempunyai tujuan tertentu, yaitu tujuan untuk memenangkan persaingan demi peningkatan prestasi. Perkembangan kognitif remaja, dalam pandangan Jean Piaget (seorang ahli perkembangan kognitif) merupakan periode terakhir dan tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal (*period of formal operations*).

Dari pemaparan di atas, penelitian ini akan mengujicobakan pembelajaran kompetitif dengan metode KAS akan diujicobakan pada mata pelajaran TIK, dengan harapan akan tertanam pada diri siswa tertanam nilai – nilai kompetitif, hingga siswa dikemudian hari siap mengarungi kehidupan di masyarakat. Tetapi untuk mengatasi sikap negatif yang ditimbulkan dari metode KAS yang dimana ketika seorang siswa menang, maka yang lain berarti kalah. Dalam situasi ini membawa dampak buruk bagi siswa yang gagal dalam berkompetisi. Oleh sebab itu metode KAS ini akan dikolaborasi dengan metode pembelajaran kooperatif,

yang dimana situasi yang diciptakan siswa akan belajar berkelompok dan akan berkompetisi secara berkelompok. Dan pembagian anggota kelompok secara merata kepintarannya. Sehingga memungkinkan satu kelompok tidak akan selalu menang dalam kompetisi, atau dengan kata lain pemenang dalam kompetisi mendapat kesempatan yang sama. Untuk lebih jelasnya tahap – tahap metode KAS yang dimodifikasi dapat dilihat pada RPP yang telah disusun dalam penelitian ini.

Teori kemampuan Kognitif, dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan, yang bagi Piaget, berarti kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan.

Metode KAS akan membawa siswa dalam belajar berkompetisi dengan membuat pola pikir siswa bahwa pentingnya belajar dan manfaatnya belajar nantinya akan digunakan didunia pekerjaan, dan metode KAS ini akan membukakan pikiran siswa secara perlahan untuk melihat dunia nyata yang nantinya mereka akan bersaing untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan bermanfaat bukan hanya menjadi juara kelas atau ranking pertama di kelas yang diperoleh setiap semester atau 6 bulan sekali, tetapi dalam metode KAS reward akan diberikan setiap kali pertemuan proses pembelajaran, ranking 1 dikelas bukan menjadi patokan utama atau tujuan utama yang akan dicapai.

Metode KAS menggunakan pendekatan pembelajaran kompetitif menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih hidup dan tidak membosankan. Kemampuan kognitif siswa juga akan diharapkan lebih meningkat dibandingkan dengan metode belajar yang konvensional, hal ini dikarenakan para siswa lebih menyadari tujuan dan hasil dari proses pembelajaran yang dia lakukan, dan siswa ingin menunjukkan kepada teman-teman sebayanya bahwa dia lah yang terbaik diantara teman - teman sebayanya, motif ini lah yang akan digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan akan berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif siswa tersebut.

Sedangkan metode konvensional menurut Harsanto adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, yakni memberikan ilmu sebanyak mungkin kepada siswa, dan disini siswa dianggap guci kosong dan guru bertugas untuk mengisi guci yang kosong ini. Dalam metode ini terlihat pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru sebagai pen-transfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu. Disini akan terlihat kejenuhan siswa dalam belajar dan ketidak tertarikannya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan berdampak buruk terhadap kemampuan kognitif siswa tersebut.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu diterapkan suatu model atau metode mengajar yang tepat guna untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas dengan kondisi tersebut. Untuk itu, pada penelitian ini akan mencoba menggunakan *metode kompetisi antar siswa (KAS)* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran TIK. Penulis bermaksud melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Kompetisi Antar Siswa (KAS) Untuk**

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “ *Bagaimanakah pengaruh penerapan metode kompetisi antar siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa ?* “

Dari rumusan pertanyaan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan pembelajaran menggunakan metode KAS lebih meningkatkan kemampuan kognitif siswa dari pada menggunakan metode konvensional.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk membatasi masalah yang dikaji supaya tidak terlalu meluas dan tidak mendapatkan hasil titik yang dituju. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Peningkatan kemampuan kognitif siswa diindikasikan oleh perbandingan peningkatan skor pre-test kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan skor post-test kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sesuai dengan perhitungan menggunakan metode penelitian eksperimen semu.

2. Kemampuan kognitif yang akan dicapai yang akan dicapai adalah berdasarkan taksonomi Bloom (dalam Munaf, 2001) yang meliputi aspek ingatan (*recall* /C1), aspek pemahaman (*comprehension* /C2) dan aspek penerapan (*application* /C3)

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan utama penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah penerapan metode KAS lebih meningkatkan kemampuan kognitif siswa dari pada metode konvensional

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang “ *penerapan metode kompetisi antar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran TIK* “ ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mata TIK
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam menghadapi masalah proses belajar mengajar di sekolah.
3. Hasil penelitian ini dapat dikaji lagi lebih lanjut untuk menghasilkan metode belajar alternatif yang lebih bermutu dan berhasil mencerdaskan anak bangsa Indonesia.

1.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai varians tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 38).

Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variable dependen (bebas) dan variable independen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode KAS dan variable terikatnya yaitu kemampuan kognitif siswa.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi eksperiment*. metode ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi-experimental design digunakan karena pada kenyataanya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Desain digunakan adalah pretest – posttest control group design. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih dengan menggunakan sampel bertujuan. Kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apa ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2012 : 76).

Dalam desain ini terdapat 2 kelompok yang dipilih menggunakan *NonProbability sampling* dengan teknik *sampling purposive*, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang

diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode KAS dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberikan perlakuan metode pembelajaran konvensional

1.8 Hipotesis

Setelah melakukan kajian teori dan pembahasan dari latar belakang masalah di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran TIK setelah diterapkan metode KAS, lebih meningkat dari pada metode konvensional.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, hipotesis, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II landasan teori yang yang berisi penjabaran tentang pengertian belajar, jenis-jenis belajar, jenis-jenis masalah belajar dan faktor penyebabnya, metode Pembelajaran, metode KAS, kemampuan kognitif, dan TIK.

Bab III metode penelitian yang berisikan pembahasan tentang metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, teknik analisis instrumen penelitian, uji instrumen, teknik pengolahan data, analisis data dan statistik pengolahan hasil penelitian yang digunakan. Bab IV hasil dan pembahasan bab yang membahas deskripsi data setiap tindakan, pemeriksaan data dan pembahasan hasil penelitian. Bab V kesimpulan dan saran , berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis.