

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah meningkatkan mutu pendidikan, karena dengan meningkatnya mutu pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang ada. Untuk itu, dunia pendidikan harus mendapatkan perhatian yang lebih besar dari pemerintah, masyarakat maupun pelaku pendidikan yang terkait.

Salah satu usaha pemerintah saat ini adalah dengan mengalokasikan dana pendidikan sebesar 20% dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dan kesejahteraan guru diperhatikan dengan memberi tunjangan lebih untuk guru yang lulus sertifikasi. Hal ini semua merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu dan kuantitas pendidikan di Indonesia.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar.

Tercapainya tujuan pendidikan salah satunya sangat tergantung pada peran guru, tugas guru sebenarnya adalah tidak hanya mentransfer ilmu tetapi juga mengajak mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa. Guru diharapkan

dapat menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimana dia mengajar. Menurut Endro Dwi Hatmanto, M.A (2011) “Selama ini metode pengajaran yang diberikan seorang guru masih menggunakan pendekatan konvensional dengan metode pengajaran repetisi atau pengulangan”. Metode ini alhasil menyebabkan pendidikan dan penguasaan materi yang diajarkan kurang maksimal dan siswa juga kurang bisa berfikir kritis, metode konvensional yang dimaksud adalah metode dimana guru tidak melakukan penyaluran pengetahuan (*transfer of knowledge*) tetapi lebih kepada repetisi atau pengulangan. “Otak siswa diminta untuk menghafal tetapi bukan menganalisis secara kritis. Metode pengajaran konvensional memosisikan guru sebagai pemilik ilmu atau otoritas pengetahuan. Guru dianggap sebagai orang yang memberi ilmu atau pengetahuan. Sedangkan siswa menjadi obyek pasif, hanya sebagai penerima ilmu.

Salah satu contoh terjadi di tempat penelitian yaitu di Madrasah Tsanawiyah (MTs) di salah satu daerah di Bandung Barat masih menggunakan metode konvensional sehingga, Kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut tidak membuat para siswa belajar secara aktif, para siswa cenderung hanya menerima informasi dari guru.

Dalam proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai variasi dan mengikutsertakan siswa, sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan tumbuh sikap aktif, kreatif dan inovatif. Proses belajar mengajar merupakan sistem yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling mempengaruhi. Komponen tersebut antara lain kurikulum, guru, perumusan tujuan, pemilihan dan

penyusunan materi, penggunaan strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan metode yang tepat serta penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas prestasi belajar.

Menurut wahab (Masluhatun, 2007 : 2) "...bahwa kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran...". dari pernyataan tersebut maka seorang guru perlu penggunaan metode yang tepat, menarik sehingga menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang maksimal dan tidak membosankan. Pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran TIK, sebab disamping untuk pencapaian tujuan juga harus mempertimbangkan karakteristik dan *setting* pembelajaran tersebut.

Banyak metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif metode atau strategi pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran TIK adalah strategi *scaffolding*. Dalam metode ini, siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri. Namun dalam proses pembelajaran ini siswa mendapat bantuan atau bimbingan dari guru pada awal pembelajaran agar mereka lebih terarah sehingga proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan

yang dicapai terlaksana dengan baik. Bimbingan guru yang dimaksud adalah memberikan bantuan agar siswa dapat memahami tujuan kegiatan yang dilakukan dan berupa arahan tentang prosedur kerja yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Scaffolding merupakan jembatan yang digunakan untuk menghubungkan apa yang sudah diketahui oleh siswa dengan sesuatu yang baru akan diketahui siswa. Vygostky (dalam Priyatni, 2008) menyatakan bahwa tingkat perkembangan kemampuan anak itu berada pada dua tingkatan/level, yaitu tingkatan kemampuan aktual (yang dimiliki anak) dan tingkatan kemampuan potensial (yang bisa dikuasai anak). Zona antara tingkat aktual dan potensial itu disebut *zone of proximal development* (ZPD).

Strategi *scaffolding* dapat digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar, sehingga siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep materi, sikap positif juga keterampilan. Menurut Vygotsky (dalam Nugroho, 2006) bahwa dalam konsep *scaffolding* seharusnya diberikan tugas-tugas yang kompleks, sulit dan realistik, kemudian diberikan bantuan yang secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Namun siswa bukan diajar sedikit demi sedikit komponen-komponen materi pembelajaran, tetapi diberikan suatu tugas yang kompleks hingga pada suatu hari diharapkan terwujud menjadi suatu kemampuan untuk menyelesaikan tugas kompleks tersebut.

Pada strategi *scaffolding* guru membuat tahapan yang tepat digunakan agar siswa dengan mudah dapat melaksanakan tugas kompleks setahap demi setahap. Dengan adanya tahapan-tahapan tersebut diharapkan pencapaian siswa pada *zone of proximal development* (ZPD) dengan menggunakan strategi *scaffolding* akan lebih baik.

Dengan penerapan strategi *scaffolding* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Dengan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Penerapan Strategi *Scaffolding* dengan Memanfaatkan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP/MTs Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah uraian di atas dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang skema penerapan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran TIK?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran TIK menggunakan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dibandingkan dengan metode konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran TIK?

1.3. Batasan Masalah

Agar efektif dan efisien dalam mengadakan penelitian, maka perlu pembatasan masalah. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kognitif siswa (C1,C2,C3).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk :

1. Merancang skema dan penerapan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran TIK.
2. Mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran TIK menggunakan strategi *scaffolding* dengan

memanfaatkan multimedia interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.

3. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran TIK.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan yaitu :

1. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai sarana untuk menelaah sejauh mana ilmu pengetahuan yang telah peneliti pelajari, dengan kenyataan dalam praktek serta mendapatkan pengetahuan mengenai model pembelajaran *scaffolding* sehingga bisa diterapkan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan proses pembelajaran dengan cara memperbaiki metode belajar mengajarnya, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran TIK.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa dapat mendapatkan pengalaman baru mengenai cara belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

4. Bagi Lembaga/Pihak Sekolah

Iyang Sumpena, 2012

Penerapan Strategi Scaffolding...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan kontrol terhadap proses belajar mengajar serta penemuan cara belajar yang tepat bagi siswa. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

1.6. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan yang diajukan pada penelitian ini adalah :

a) H_0 (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

b) H_1 (Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif)

Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

1.7. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimen) kategori *nonequivalent control group design*. Metode eksperimen semu kategori *nonequivalent control group design* adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan adanya kelompok pembanding

yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), kelas eksperimen dikenakan perlakuan yaitu penerapan strategi *scaffolding* dengan memanfaatkan multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol tidak dikenakan perlakuan.

1.8. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Strategi *Scaffolding* sebuah teknik pembelajaran yang diasumsikan sebagai jembatan yang digunakan untuk menghubungkan apa yang sudah diketahui siswa dengan sesuatu yang baru akan dikuasai siswa. Dalam strategi ini, siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri. Namun dalam proses pembelajaran ini siswa mendapat bantuan atau bimbingan dari guru pada awal pembelajaran agar mereka lebih terarah sebagai proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang di capai terlaksana dengan baik.
- b. Media Pembelajaran Multimedia berasal dari dua buah kata yaitu, “multi” (banyak/lebih dari satu) dan “media” (alat/sarana/piranti). Komunikasi merupakan hubungan dua arah antara sesuatu dengan manusia, manusia dengan manusia, atau bahkan sesuatu dengan perantara media komunikasi tertentu yang dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya sebuah hubungan interaktif.

Iyang Sumpena, 2012

Penerapan Strategi Scaffolding...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 895). Pada penelitian ini prestasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi belajar yang dilaksanakan pada akhir pertemuan.
- d. TIK adalah Teknologi Informasi Komunikasi. Menurut **Puskur Diknas** Indonesia, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.