

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran tidak akan berjalan dengan sendirinya tanpa ada komponen-komponen terkait yang bekerjasama. Guru dan siswa sebagai komponen utama dalam pembelajaran menjadi *center* dari proses pembelajaran tersebut. Pada saat di kelas, kita sudah terbiasa dengan *design* yang menempatkan guru berada di depan kelas dan siswa duduk secara apik di tempat duduknya masing-masing. Pembelajaran yang seperti itu dikenal sebagai pembelajaran konvensional.

Pada umumnya model pembelajaran konvensional yang diterapkan di sekolah sebagian besar didominasi oleh guru. Dimana guru lebih banyak bicara, mengatur waktu, kurang merangsang kontribusi siswa dalam proses pembelajaran dan juga memandang siswa tidak memiliki pengetahuan sama sekali. Padahal setiap siswa memiliki pengetahuan yang harus digali dan dikonstruksi. Hal ini sejalan dengan Djohar yang berpendapat bahwa 'sistem pendidikan yang diterapkan saat ini masih berperan sebagai panggung pentas, guru berdiri di depan siswa untuk menyampaikan pengetahuan, sementara siswa menerimanya tanpa harus mengetahui prosesnya' (Wahyuni 2007:1).

Paradigma seperti itu memang masih melekat dalam dunia pendidikan saat ini. Tak jarang dengan model pembelajaran konvensional seperti itu hanya akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang akan diajarkan.

Untuk meniadakan rasa bosan biasanya orang melakukan hal yang menyenangkan. Pada saat menyenangkan itulah biasanya ketertarikan akan sesuatu lebih terpacu, begitu pula dalam belajar. Tapi pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid yang sama sekali didalamnya tidak ada tekanan, melainkan diisi dengan jalinan komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Freire (dalam Tilaar, 2000) adalah pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis, sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengkerdilkan pikiran siswa sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif. Peserta didik pun perlu mulai belajar mengenai cara mereka belajar (*learning how to learn*), cara belajar secara penemuan (*discovery*), secara kreatif, analisis dan kritis supaya mereka dapat menjadi pelajar selama hidup (*life long learner*) yang efektif. Proses belajar mengajar sangat menentukan peningkatan kualitas pendidikan. Perolehan belajar berupa nilai-nilai dan keterampilan tertentu terukur melalui proses dan hasil belajar.

Beni S. Ambarjaya (2008:25) membedakan peran seorang guru yaitu pendidik, model, pengajar dan pembimbing, pelajar, komunikator terhadap masyarakat setempat, pekerja administrasi, serta kesetiaan terhadap lembaga. Sedangkan menurut pendapat Kusnandar (2007) bahwa guru harus mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan model pembelajaran yang aktif, kreatif,

efektif dan menyenangkan yang dapat menggairahkan motivasi belajar peserta didik. Guru harus mampu menguasai berbagai macam strategi dan pendekatan serta model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Ada salah satu pendekatan yang dikenal dengan sebutan PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif efektif dan Menyenangkan). PAKEM dikembangkan dari istilah AJEL (*Active Joyfull and Effective Learning*). Untuk pertama kali di Indonesia pada tahun 1999 dikenal dengan istilah PEAM (Pembelajaran Efektif, Aktif dan Menyenangkan). Namun seiring dengan perkembangan MBS di Indonesia pada tahun 2002 istilah PEAM diganti menjadi PAKEM, yaitu kependekan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, dengan landasan-landasan teori yang digunakan di dalamnya pada hakekatnya adalah mengambil dari teori-teori tentang *active learning* atau pembelajaran aktif.

Dari pemaparan di atas, penulis bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengukur tingkat keefektifan pendekatan PAKEM pada hasil belajar pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah :

1. Apakah rerata hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan PAKEM lebih baik daripada rerata hasil belajar pembelajaran konvensional ?

2. Apakah rerata peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PAKEM lebih baik daripada rerata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ?
3. Apakah pendekatan PAKEM efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran PAKEM ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalah yang diambil adalah :

1. Penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan PAKEM untuk pembelajaran TIK pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi dengan menggunakan tes objektif tipe pilihan ganda.
2. Materi TIK yang diambil adalah mendeskripsikan cara mengakses internet dan mengakses internet.
3. Siswa yang diamati adalah siswa kelas XI SMAN 27 Bandung kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui rerata hasil belajar yang menggunakan pendekatan PAKEM dan rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional

2. Mengetahui rerata peningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan PAKEM dan rerata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional
3. Mengetahui keefektifan pendekatan PAKEM dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK di sekolah menengah atas
4. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran PAKEM

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi penulis, guru maupun lembaga pendidikan.

##### 1. Manfaat bagi penulis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat menerapkan pendekatan PAKEM ini untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran

##### 2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru untuk melakukan variasi dalam mengajar dengan menggunakan pendekatan PAKEM

##### 3. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengambil kebijakan guna memperbaiki proses pembelajaran

#### 1.6 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan PAKEM lebih baik daripada rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Rerata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan PAKEM lebih baik daripada rerata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional
3. Pendekatan PAKEM efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK di sekolah menengah atas

#### 1.7 Definisi Operasional

1. **Keefektifan** dalam penelitian ini diukur berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa terhadap KKM yang telah ditetapkan sebesar 70 dan peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang.
2. **Pembelajaran** merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
3. **PAKEM** merupakan kependekan dari Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Pendekatan PAKEM merupakan konsep belajar aktif yang merupakan ramuan antara belajar aktif dan belajar menyenangkan.
4. **Hasil belajar** adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

5. **Peningkatan** adalah upaya untuk menambah tingkat, derajat, kualitas ataupun kuantitas.

