

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan nasional sedang dihadapkan pada berbagai krisis yang perlu mendapatkan penanganan secepatnya di antaranya mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang bermartabat, unggul dan berdaya saing. Dengan kata lain, pendidikan harus didesain yang konkrit dan riil untuk mempersiapkan generasi bukan sekedar bertahan hidup dalam era globalisasi tetapi juga untuk menguasai globalisasi. Salah satu bentuk upaya tersebut adalah dilakukan perubahan dan perbaikan guna meningkatkan mutu pendidikan. Ada tiga hal utama yang perlu dilakukan dalam pembaharuan pendidikan, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran.

Kurikulum pendidikan harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, dan mampu mengakomodasikan keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi (Nurhadi, 2004:1-2). Pembaharuan kurikulum telah dilakukan dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum ini memberikan otonomi kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan potensi daerah masing-masing. Dengan demikian diharapkan pendidikan akan semakin maju dan berkembang.

Dalam konsep Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan tuntas belajar apabila ia mampu menyelesaikan, menguasai

kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pembelajaran berorientasi pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik merupakan suatu pembelajaran dengan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pemahamannya terkait dengan belajar mengajar sains, termasuk mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Adanya paradigma konstruktivistik berpengaruh kepada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar aktif sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada guru tetapi berpusat pada siswa (*student centered*). Proses pembelajaran berorientasi konstruktivistik salah satunya adalah model pembelajaran Generatif.

Pembelajaran Generatif merupakan model pembelajaran yang berlatar belakang konstruktivisme dimana siswa diorientasikan untuk diberikan motivasi terlebih dahulu sehingga mempunyai minat untuk lebih mempelajarinya lebih lanjut setelah itu guru memberikan ide atau konsep awal tentang materi yang akan dipelajari secara menarik setelah semua materi tersampaikan kemudian siswa merangkum apa yang mereka peroleh dalam penjelasan tadi kemudian guru mengevaluasinya selanjutnya melakukan

refleksi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi penerapan model pembelajaran Generatif.

Muhammad Ade (2008) mengungkapkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran generatif pada pembelajaran Fisika telah membawa beberapa perubahan positif, yaitu hasil belajar siswa lebih meningkat dan siswa lebih kritis dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Siti Sa`adah (2006) diperoleh fakta bahwa melalui model pembelajaran Generatif pada pembelajaran Fisika dapat meningkatkan perhatian, kemauan belajar, kreativitas, dan keaktifan siswa.

Dengan diterapkannya model pembelajaran Generatif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diharapkan siswa mendapatkan pemahaman yang baik mengenai teknologi informasi dan komunikasi karena dengan model pembelajaran ini siswa dibimbing untuk berpikir kreatif dan kritis terhadap pembelajaran.

Oleh karena latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengambil judul Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah :”Apakah terdapat efektivitas penerapan model

pembelajaran generatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi?.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Generatif dengan menggunakan metode konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Generatif ?
3. Bagaimana respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran generatif?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih optimal dan terfokus maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini menggunakan multimedia hanya sebagai alat bantu ajar.
2. Penelitian ini dilakukan pada materi dengan kompetensi memahami dasar-dasar pemrograman berbasis web.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari model pembelajaran generatif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
4. Hasil pembelajaran dari penelitian ini merupakan hasil pembelajaran siswa pada aspek kognitif C1, C2, dan C3.

5. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukabumi tahun pelajaran 2010/2011 Semester Ganjil.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK. Sedangkan untuk tujuan khususnya adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran generatif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
2. Mengetahui adanya peningkatan pemahaman siswa yang menggunakan model pembelajaran generatif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional
3. Mengetahui respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran generatif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dan dapat menerapkan model pembelajaran Generatif serta dapat memberikan masukan kepada guru agar dapat menerapkan

strategi pembelajaran yang bervariasi. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses dalam mengikuti mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dan merupakan kesempatan berharga karena mendapat pengalaman dengan model pembelajaran yang baru.

3. Bagi Guru

Dapat melaksanakan langsung atau mencontoh model pembelajaran Generatif untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran.

F. Variabel Penelitian

Variable yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah variabel yang dijadikan tolak ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu model pembelajaran generatif sebagai variabel bebas dan hasil belajar aspek kognitif pemahaman sebagai variable terikat.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang diindikasikan oleh pencapaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif yaitu melalui interpretasi skor gain ternormalisasi pada kriteria tertentu.

2. Model Pembelajaran Generatif merupakan terjemahan dari *Generative Learning* (GL). Menurut Osborn dan Wittrock dalam Maria (Siti Sa`adah. 2006: 17), pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Pengetahuan baru itu akan diuji dengan cara menggunakannya dalam menjawab persoalan atau gejala yang terkait. Jika pengetahuan baru itu berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi, maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang.
3. Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan makna atau arti dari suatu konsep untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep.

H. Hipotesis

Menurut Arikunto (2009: 71), “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pada pernyataan diatas maka hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

“ Penerapan model pembelajaran Generatif efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. ”

I. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, menganalisis, dan menginterpretasikan data serta menarik kesimpulan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi ekperiment*).

Quasi ekperiment yaitu penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol/ memanipulasikan semua variabel yang relevan. Harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada. (Nazir, 2005: 73)

Karena dalam penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA kelas XI dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Maka, metode *quasi eskperiment* dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*, dimana pada desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.