

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Guru adalah profesi yang harus dijalani dengan tanggung jawab yang besar. Seorang guru dituntut untuk bisa menyampaikan materi yang sulit menjadi mudah dimengerti oleh siswa, karena saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan sarana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Kurniasari, 2007:1). Seorang guru harus memiliki tujuan dari pembelajaran yang disampaikannya, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya adalah pada tercapainya tujuan tersebut (Uno, 2006:34).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, seorang guru dituntut untuk memiliki metode mengajar yang sesuai dengan kondisi dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, dimana metode mengajar merupakan strategi pengajaran yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk

mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya metode pembelajaran tanya jawab, pemberian tugas, eksperimen, ceramah, demonstrasi, diskusi, bimbingan, simulasi, laboratorium, symposium, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar (TIK), ada beberapa metode yang umum digunakan, diantaranya adalah :

a. Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metode Tanya Jawab akan menjadi efektif bila materi yang menjadi topik bahasan menarik, menantang dan memiliki nilai aplikasi tinggi.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah

c. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan.

Pemberian tugas dapat secara individual atau kelompok. Pemberian tugas untuk setiap siswa atau kelompok dapat sama dan dapat pula berbeda.

d. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya. Di dalam TIK, percobaan banyak dilakukan pada pendekatan pembelajaran analisis sistem terhadap produk teknik atau bahan.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, atau cara kerja suatu produk teknologi yang sedang dipelajari. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan.

f. Metode Tutorial/Bimbingan

Metode tutorial adalah suatu proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan yang diberikan/dilakukan oleh guru

kepada siswa baik secara perorangan atau kelompok kecil siswa. Disamping metoda yang lain, dalam pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar, metoda ini banyak sekali digunakan, khususnya pada saat siswa sudah terlibat dalam kerja kelompok.

Dimiyati dan Mudjiono (2002:51) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya. Tidak hanya itu, proses pembelajaran TIK adalah proses yang menyeluruh dan saling berhubungan antara materi TIK yang satu dengan lainnya. Konsep awal yang diterima siswa menjadi syarat untuk penguasaan konsep berikutnya. Pengetahuan awal siswa pada setiap pengalaman belajarnya akan berpengaruh terhadap bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya (Triyanto 2007:21), dengan demikian diperlukan metode penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi akademik maupun kecakapan sosial, dapat memecahkan masalah dengan sifat terbuka dan suatu pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran SQ4R. Metode ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Membaca membuat kita dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan. Membaca dapat dipandang sebagai sebuah

proses interaksi antara bahasa dan pikiran. Sebagai proses interaksi, maka keberhasilan membaca akan dipengaruhi oleh faktor pengetahuan yang melatarbelakangi metode membaca (Triyanto, 2007:147).

Upaya peningkatan mutu pembelajaran ini, harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, begitu pula pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Implementasi metode dalam pembelajaran akan lebih efektif dan terarah apabila menggunakan metode belajar *Survey, Question, Read, Recite, Review and Reflect (SQ4R)*. Metode belajar SQ4R ini biasanya digunakan untuk mempermudah sebuah wacana yang terdapat pada setiap mata pelajaran. Pada mata pelajaran TIK pun terdapat materi-materi yang bersifat wacana seperti materi yang membahas tentang internet baik itu sejarahnya, keunggulannya, manfaatnya, kegunaannya, cara kerjanya dan lain sebagainya.

Pada pembelajaran teori ini sering membuat peserta didik bosan bila dibandingkan dengan kegiatan praktik yang langsung dilakukan di depan komputer ataupun dengan alat-alat teknologi lainnya. Pembelajaran ini mengharuskan siswa membaca buku dan memahami konsep. Konsep ini sangat penting karena merupakan landasan bagi siswa dalam memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini tentu akan menimbulkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran TIK seperti kurang pemahamnya siswa dalam materi-materi yang bersifat teori sehingga nilai akademik yang diperoleh rendah. Untuk itu, penggunaan metode SQ4R dapat menjadi

metode pembelajaran alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan demikian, penggunaan metode SQ4R dalam proses belajar-mengajar di kelas dapat mengurangi kepasifan siswa dan memacu peningkatan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar mengajar yang bermakna. Dimana hasil belajar siswa dapat meningkat dari penggunaan metode pembelajaran sebelumnya karena dalam penggunaan metode SQ4R ini memiliki langkah-langkah yang benar-benar terarah dalam penerapannya sehingga materi yang bersifat wacana lebih mudah dipahami.

Pembelajaran *SQ4R* adalah cara membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama, cermat, melalui; *survey* dengan mencermati teks bacaan, melihat pertanyaan di ujung bab, baca ringkasan bila ada dan cermati gambar-gambar, grafik, dan peta. *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read* dengan membaca teks dan mencari jawabannya. *Recite* merupakan mempertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), *Review* yaitu cara meninjau ulang menyeluruh dan *Reflect* yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan. Karakteristik materi yang cocok dalam penggunaan metode pembelajaran SQ4R ini yaitu yang bersifat wacana.

Berdasarkan penelitian Nur (2000:25) disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read,*

Reflect, Recite, Review) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa efektif dalam menghafal informasi dari bacaan. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dapat diketahui dari hasil belajar siswa setelah menempuh satu pokok bahasan (Arikunto, 2002:35). Evaluasi harus sering dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Salah satunya dengan memberikan tes (kuis) pada setiap akhir pertemuan. Kuis ini berupa soal-soal yang diberikan untuk dikerjakan secara individual. Alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa biasanya berupa tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan.

Hasil belajar siswa yang rendah menandakan bahwa siswa tersebut belum menguasai materi. Apabila hal ini terjadi maka sulit untuk mengulangi materi sebelumnya karena banyaknya materi yang telah diberikan. Saat meneliti jawaban dari siswa, guru biasanya hanya menunjukkan letak kesalahan dari pekerjaan siswa, tanpa memberitahukan jawaban yang benar dan bagaimana cara mencapainya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mencari jawaban yang benar. Siswa mungkin melakukan kesalahan yang sama saat mengerjakan soal yang serupa, sehingga siswa sulit untuk meningkatkan hasil belajarnya terhadap materi yang bersifat wacana.

Talking Stick merupakan salah satu alat dalam pembelajaran berupa tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Metode ini diharapkan

siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar (Gunawan, 2003:195). *Talking Stick* ini secara umum bertujuan agar siswa mengetahui letak kesalahannya sehingga pada akhirnya siswa akan dapat mengerjakan soal-soal semacam itu sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru. Siswa diharapkan tidak mengulangi kesalahan yang sama saat mengerjakan soal yang serupa. Guru sebaiknya segera mengoreksi dan memberikan evaluasi pada pekerjaan siswa. Selanjutnya segera mengembalikannya kepada siswa. Cara ini akan lebih efektif karena siswa dapat segera memperbaiki kesalahan dalam mengerjakan soal.

Melalui modifikasi metode membaca aktif SQ4R dan *Talking Stick* sebagai alat evaluasi, maka pada penelitian ini akan diterapkan suatu metode pembelajaran SQ4R menggunakan *Talking Stick* pada pokok bahasan Internet. Siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran yang menyenangkan ini.

Seiring dengan perkembangan zaman, telah hadir sumber informasi yang mampu menjadi gudang ilmu pengetahuan untuk para siswa, yaitu internet. Melihat fenomena ini, seorang guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi internet sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, baik itu di kelas atau di luar kelas.

Teknologi internet pada hakekatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multimedia, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Apalagi media internet yang memiliki

sifat interaktif, bisa sebagai media masa dan gudangnya sumber informasi dari berbagai penjuru dunia, sangat dimungkinkan menjadi media pembelajaran lebih unggul dari generasi sebelumnya. Internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam mewujudkan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia pembelajaran.

SMA YAPI AL-HUSAENI adalah salah satu lembaga yang mengajarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi kepada murid-muridnya. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajarannya guru-guru mendapat beberapa masalah, diantaranya adalah siswa merasa kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan dan mengaplikasikannya dalam keseharian terutama pada guru TIK yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang membahas tentang teori seperti internet.

Oleh karena itu penulis merasa tergugah untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, penulis mencoba meneliti siswa-siswa di SMA YAPI AL-Husaeni agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada materi wacana yang terdapat pada TIK bab 1 tersebut.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah implementasi metode pembelajaran SQ4R menggunakan *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik dari siswa yang menggunakan konvensional?

- 2) Bagaimana aktivitas siswa dan guru serta respon siswa dan guru terhadap implementasi metode SQ4R menggunakan *Talking Stick*?

Agar penelitian ini tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Dalam penelitian ini dilakukan implementasi metode pembelajaran ceramah/konvensional dan metode khusus dalam menghadapi wacana yaitu metode SQ4R menggunakan *Talking Stick*.
- 2) Materi yang digunakan dalam implementasi metode ini adalah materi yang bersifat wacana seperti pembahasan tentang Internet.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah implementasi metode SQ4R menggunakan *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik dari siswa yang menggunakan konvensional?
2. Bagaimana aktivitas siswa dan guru serta respon siswa dan guru terhadap implementasi metode SQ4R menggunakan *Talking Stick*

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah mendapatkan pengetahuan mengenai metode pembelajaran SQ4R menggunakan *Talking Stick* sehingga bisa diterapkan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk guru adalah guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3). Bagi Siswa

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

4) Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif metode pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

1.5. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Adapun hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah: “Implementasi metode pembelajaran SQ4R menggunakan *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik dari pada yang konvensional”.

1.6. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Metode Pembelajaran SQ4R adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berfikir, memecahkan masalah, belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan, konsep dan keterampilannya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*).
- c. *Talking Stick* merupakan salah satu alat dalam proses pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Alat ini

diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar.

- d. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2009:22). Hasil belajar mata pelajaran TIK tidak hanya penguasaan terhadap materi saja tetapi harus mencakup segala aspek baik itu kognitif (intelektual), afektif (sikap) dan psikomotor. Namun pada penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman).

