

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang ditulis dalam naskah akademik oleh Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum 2007, pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas sumber daya manusia Indonesia dari bangsa-bangsa lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin dan Ansari (2008:2) bahwa masa depan suatu negara sangat ditentukan oleh bagaimana negara tersebut memperlakukan pendidikan.

Adapun tujuan pendidikan pada tingkat menengah berdasarkan sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan-peraturan Pemerintah RI (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992) adalah meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Agar tujuan tersebut dapat tertuang dalam undang-undang secara tepat, menurut Pongtuluran, Rektor Universitas Kristen Petra, pendidikan harus diwujudkan sebagai pengajaran, pembimbingan, dan pelatihan yaitu mengajar untuk memberikan pengetahuan, membimbing untuk menanamkan sikap dan melatih untuk meningkatkan keterampilan.

Pada saat ini guru masih memainkan peranan utama dalam proses menghasilkan pendidikan yang berkualitas, dimana guru masih mendominasi

pembelajaran di kelas, sedangkan siswa pasif sebagai penerima informasi. Seperti yang diungkapkan oleh Sudrajat (2008) bahwa Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Dalam pembelajaran seharusnya siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2009:85) bahwa kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Selain itu menurut Tyler (1949, 63) dalam tulisan Yam dan Rossini (2000) "*Learning takes place through the active behaviour of the student, it is what he does that he learns, not what the teacher does.*" bahwa proses belajar terjadi melalui perilaku aktif siswa, yaitu apa yang dilakukan, ditemukan, dan dipelajari sehingga menjadi suatu pengetahuan baru bagi siswa, dan bukan apa yang dilakukan oleh guru. Dalam tulisan Awrowa, McKenzie (2000) berpendapat bahwa tingkat kemampuan berfikir tertinggi siswa adalah ketika mereka melakukan investigasi, mengumpulkan, menyimpulkan dan mensintesis suatu informasi.

Sedangkan berdasarkan kurikulum mata pelajaran TIK (Puskur-Depdiknas, 2007:6) bahwa visi mata pelajaran TIK yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan pengetahuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru. Adapun nilai yang harus diamati oleh guru tingkat SMP/MTS adalah 1) Pemahaman Konsep, 2) Penugasan Proyek, dan 3) Etika pemanfaatan TIK. Dengan demikian siswa sangat diharapkan untuk dapat mengembangkan sikap kreatif, mandiri,

kritis, mampu berinvestigasi, pemecahan masalah dan apresiatif terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk mendukung pembelajaran TIK khususnya pada tingkat SMP/MTS maka dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan khususnya pada pendidikan dasar dari pengajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centered*) ke arah pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) dengan model pembelajaran yang relevan, bermakna juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

University of Nottingham menyatakan bahwa *Project based learning* adalah model pembelajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar ke dalam pembelajaran teoritis dan keahlian yang kompleks, pertanyaan otentik dan perancangan produk dan tugas. *Project based learning* berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna, *student centered*, dan menghasilkan produk yang nyata (Waras, 2008:6). Menurut penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran TIK (Verawati, 2011), diperoleh bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan Danti (2010) diperoleh kesimpulan bahwa model

Project based learning berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Untuk mendukung kebutuhan yang diperlukan dalam menerapkan model pembelajaran *Project based learning* pada mata pelajaran TIK secara maksimal, perlu adanya infrastruktur yang menunjang. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan pendukung yang sangat penting dalam menunjang terciptanya fleksibilitas kegiatan pembelajaran. Seperti dalam buku *Kurikulum Berbasis TIK* (Munir, 2008), dijelaskan bahwa teknologi informasi memegang peranan penting dalam pendidikan. Selain itu dalam buku *Project-Based Learning Using Technology*, Mendler (2000) mengatakan bahwa dengan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan teknologi, guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menekankan pada kerja keras, menciptakan harapan, membangun kerja sama dan mengekspresikan rasa antusias. Selain itu dalam jurnal *Project-Based Learning And Technology: A Case Study Of Motivations, Perceptions And Thought Processes In A High School Government Course* (Bosede Aworuwa, 2008) diperoleh bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh teknologi telah diketahui dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, pengambilan keputusan, dan kemampuan berpikir kritis (Aufdenspring, McKenzie, Archibald, Moersch, Manweller & Woods, 2004; Barak & Dori, 2005; ChanLin 2008; Jonassen, Peck & Wilson, 1999).

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa pemanfaatan teknologi dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada model *Project based*

learning. Salah satu teknologi yang dapat menunjang pembelajaran adalah *microblogging*. Seperti yang diungkapkan Ebner, dkk dalam jurnal *Microblogs in Higher Education – A chance to facilitate informal and process-oriented learning?* menyatakan bahwa *microblogging* mendukung pembelajaran berorientasi proses dengan arus informasi secara konstan diantara siswa dan antara siswa dengan guru. Menyampaikan ide dan beberapa informasi memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dengan yang lain sesuai cara berpikir mereka. Bagi siswa, khususnya guru, pembelajaran dan proses kerjasiswa menjadi lebih transparan. Guru dapat melakukan intervensi secara sementara dan mengoreksi pembelajaran secara langsung. Selain itu transparansi terbesar ada dalam hal kontribusi individu dalam kelompok, guru dapat memberikan penilaian lebih adil terhadap kerja individu siswa. *Microblogging* memiliki potensi besar untuk masa depan dengan memperluas pengajaran dan pembelajaran di luar kelas.

Salah satu situs *microblogging* yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan alat pembelajaran adalah Edmodo. Edmodo merupakan situs *microblogging* yang dikembangkan khusus digunakan untuk guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Dengan Edmodo, guru mendapatkan kewenangan untuk memberikan peringatan, tugas, penilaian, poling dan agenda untuk dibagikan kepada siswa mereka. Menurut Jenna Zwang (2010) dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School*, menyatakan bahwa Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* dan *Microblogging* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Selain itu Dayna Laur (2011) dalam artikelnya yang berjudul *How does Edmodo*

support PBL menyatakan bahwa Edmodo sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*), fitur yang dimiliki Edmodo dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi tentang proyek mereka, berbagi ide, dan pemecahan masalah bersama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Project based learning* yang dikolaborasikan dan didukung oleh *Microblogging* Edmodo pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian ini berjudul **“PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *MICROBLOGGING* EDMODO UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa yang diberikan pembelajaran model *Project based learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo dengan pembelajaran Konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa yang diberikan pembelajaran model *Project based learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo dibandingkan dengan rerata prestasi belajar siswa dengan Pembelajaran Konvensional?
3. Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo?

4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran *Project based learning* menggunakan *MicrobloggingEdmodo*?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, penulis membatasi lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi *Microsoft Office Excel*.
2. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah prestasi belajar ranah kognitif pada aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan, yang diukur melalui tes prestasi belajar, yakni *pretest* dan *posttest*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model *Project based learning* menggunakan *MicrobloggingEdmodo* dengan pembelajaran Konvensional.
2. Untuk mengetahui peningkatan rerata prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan Penerapan model *Project based learning* menggunakan *MicrobloggingEdmodo* lebih baik dibandingkan dengan rerata prestasi belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan Pembelajaran Konvensional.
3. Untuk mendapatkan gambaran Penerapan model *Project Based Learning* menggunakan *MicrobloggingEdmodo* pada mata pelajaran *Microsoft Excel* untuk siswa SMP.

4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *Project based learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Project based learning* yang dikolaborasikan dengan *Microblogging* Edmodo pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan Guru dalam keterampilan praktik pembelajaran TIK khususnya pada materi *Microsoft Excel* dengan upaya meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat menjadi referensi positif dengan menerapkan model pembelajaran *Project based learning* yang dikolaborasikan dengan *Microblogging* Edmodo dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Project based learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar, mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas dan

dapat meningkatkan prestasi belajar dengan memanfaatkan fasilitas teknologi.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif model pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara aktif, kreatif, kritis, menyenangkan dan inovatif.

1.6. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa istilah. Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, peneliti memandang perlu menjelaskan istilah-istilah tersebut. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.
- b. *Microblogging* adalah sebuah teknologi web 2.0 yang merupakan tempat untuk mempublikasikan hal terbaru, gagasan maupun pengumuman dengan cepat dan sederhana. *Microblogging* juga mengijinkan penggunaannya untuk dapat berbagi konten-konten digital meliputi teks, gambar, link, video pendek atau media lainnya dengan cepat dan juga dapat saling berinteraksi satu sama lain.
- c. Edmodo adalah situs *Microblogging* yang dikhususkan untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam membangun suatu kegiatan pembelajaran. Edmodo memfasilitasi segala kebutuhan guru dan siswa dalam berinteraksi layaknya kegiatan pembelajaran. Edmodo memiliki fitur yang

memungkinkan siswa dan guru dapat saling berbagi konten pendidikan, saling berkomunikasi, berdiskusi, dan melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat mendukung suatu kegiatan pembelajaran.

- d. Prestasi belajar merupakan hasil nyata yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar tertentu yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan dengan kriteria penilaian (Gumilar, 2008:11). Prestasi belajar diukur dengan menggunakan test. Pada penelitian ini, prestasi belajar yang di amati adalah aspek kognitif meliputi ranah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), serta penerapan (C3).
- e. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah mata pelajaran yang dipersiapkan agar siswa dapat ikut bersaing terhadap perubahan pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang berkaitan dengan teknologi. Juga agar siswa dapat mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dengan tepat.

1.7. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah: “Peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa dengan model *Project Based Learning* menggunakan *Microblogging* Edmodo lebih baik daripada pembelajaran konvensional”