

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia yang semakin mengglobal saat ini dipengaruhi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Globalisasi dan perdagangan bebas menjadikan dunia semakin penuh dengan kompetisi. Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sangat krusial untuk mampu bertahan dan bersaing. Pendidikan telah dengan cepat merespon perkembangan dengan memasukkan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam kurikulum. Penerapan aplikasi Teknologi Informasi yang tepat dalam sekolah dan dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas sumber daya manusia Indonesia dari bangsa lain.

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam jalannya pembangunan suatu negara, sehingga kegiatan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia merupakan prioritas penting yang harus diperhatikan secara bersama oleh setiap elemen bangsa. Pendidikan merupakan wahana untuk menghasilkan sumber daya manusia bermutu yang mampu bersaing secara global.

Menurut Mulyasa (2003) dalam kehidupan suatu negara pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan

dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang termaktub dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap individu di era global dituntut mengembangkan kapasitasnya secara optimal, kreatif dan mengadaptasikan diri ke dalam situasi global yang amat bervariasi dan cepat berubah.

Usaha meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki ketrampilan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, sekarang ini diselenggarakan dengan cara pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Departemen Pendidikan Nasional sebagai organisasi yang berfungsi mengelola pendidikan di Indonesia memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di jenjang pendidikan menengah. Kebijakan ini bertujuan agar siswa memiliki bekal kemampuan untuk mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi, sehingga nantinya siswa memiliki kemampuan yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada di masyarakat.

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan

belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru (Depdiknas, 2007). Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai oleh peserta didik sedini mungkin agar peserta didik mampu dan memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan teknologi yang sangat cepat. Hasil dari pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan peserta didik dapat beradaptasi menghadapi berbagai kemungkinan perubahan dan kemajuan teknologi dalam memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang saat ini berlaku pada sistem pendidikan di Indonesia memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk meramu sendiri, mulai dari strategi pembelajaran hingga sistem penilaian evaluasi belajar siswanya. Kondisi tersebut merupakan tantangan tersendiri bagi sekolah untuk menghasilkan generasi yang berkualitas dengan mengoptimalkan semua sumberdaya yang dimiliki oleh sekolah.

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Namun dari faktor-faktor itu, guru dan siswa merupakan faktor terpenting.

Guru sebagai unsur pokok penanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan

transformasi ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Untuk mencapai efektifitas dan efisiensi tersebut, maka diperlukan adanya strategi yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagaimana yang dikemukakan Syah (2002) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam.

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Selanjutnya rendahnya prestasi belajar siswa menurut Slameto (dalam Haryono, 2010) bahwa rendahnya prestasi belajar dan pandangan negatif siswa terhadap pelajaran dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya yaitu kurikulum padat, materi yang terlalu banyak, media belajar yang kurang efektif, metode pengajaran yang tradisional, teknik interaktif, serta sistem evaluasi yang buruk.

Pemilihan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengajar sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (dalam Waluya dan Rudiyanto, 2010), mengartikan strategi pembelajaran sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sejalan dengan perkembangan teknologi serta teori-teori pembelajaran, maka guru pun dituntut mampu menguasai dan memilih

strategi pembelajaran yang tepat, sehingga menjadikan siswa aktif, kreatif, dan belajar dalam suasana senang serta efektif.

Tetapi pada kenyataannya, masih banyak sekolah-sekolah yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun mereka tidak memahaminya.

Pada proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 23 Bandung suasana belajar terkesan kaku, siswa kurang aktif, kurang merespon, kurang bersemangat, bila diberi pertanyaan asal menjawab saja, bahkan bila diberi tugas tidak dikerjakan. Gambaran tersebut berdasarkan informasi dari guru dan pengalaman penulis dalam kegiatan Program Latihan Profesi.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, berkembang daya nalarnya, berfikir kritis, logis dan sistematis. Salah satu strategi pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik untuk aktif adalah strategi pembelajaran *Active Learning*.

Menurut Bell, D., Kahrhoff, J. (dalam Cojocariu, 2010), pembelajaran aktif adalah proses di mana siswa secara langsung terlibat dalam membangun pemahaman tentang fakta, ide, keterampilan langsung dan lengkap dari aktivitas guru. Gagasan ini mendefinisikan bahwa setiap jenis kegiatan dimana siswa secara efektif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal yang sama dikemukakan Bonwell and Elson (dalam Mohamed, 2008) bahwa Belajar aktif adalah

pendekatan yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan pembelajaran berpusat pada siswa.

Banyak jenis yang bisa digunakan dalam strategi pembelajaran *Active Learning*, salah satunya adalah *Practice Rehearsal Pairs*. Strategi pembelajaran *practice rehearsal pairs* atau praktek berpasangan menurut Silberman (2011) adalah strategi sederhana untuk mempraktikkan dan mengulang keterampilan atau prosedur dengan pasangan belajar. Jenis pembelajaran aktif ini dilakukan dengan membentuk kelompok yang terdiri dari dua orang. Dalam kelompok tersebut terdapat dua peran yaitu penjelas dan pemerhati. Nantinya setiap peran tersebut mendapat tugas masing-masing sesuai dengan instruksi dari guru.

Hasil penelitian Feni Lis Khoiriyah (2010) bahwa pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* (praktek berpasangan) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs putra-putri Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan meningkatnya aktivitas ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat pula.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”.

## B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dalam penelitian ini dirumuskan suatu pokok masalah secara umum yaitu “Apakah implementasi strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”.

Adapun secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah kemampuan kognitif siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* lebih meningkat daripada pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK?
2. Apakah kemampuan psikomotorik siswa pada pembelajaran TIK yang menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*?
3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perubahan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif maupun psikomotorik pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menggunakan strategi

pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* dan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran TIK yang menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan psikomotorik siswa pada pembelajaran TIK yang menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada berbagai pihak diantaranya:

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Dengan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*, siswa dilatih untuk aktif dan bekerjasama.



- c. Dengan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*, diharapkan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

## 2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Sebagai motivasi bagi guru-guru lain untuk menerapkan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* sesuai dengan karakteristik materi pelajarannya.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai karya ilmiah dalam upaya mengembangkan kompetensi penulis serta untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat dalam menyelesaikan studi program sarjana strata satu (S1).
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis sebagai calon pendidik mengenai strategi pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

### E. Definisi Operasional

Berikut ini beberapa definisi operasional yang menjelaskan tentang konsep-konsep yang terdapat pada judul penelitian yaitu:

- a. Strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* atau praktek berpasangan menurut Silberman (2010) adalah strategi sederhana untuk mempraktikkan dan mengulang keterampilan atau prosedur dengan pasangan belajar.
- b. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar. Menurut Bloom hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor dan afektif, namun hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini hanya kognitif dan psikomotor saja.
- c. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang secara umum digunakan dalam pembelajaran sehari-hari di SMA Negeri 23 Bandung, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan strategi pembelajaran ceramah dan demonstrasi.

### F. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Peningkatan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menggunakan strategi pembelajaran

*Practice Rehearsal Pairs* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.

2. Kemampuan psikomotorik siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*.
3. Respon siswa terhadap strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah baik.

