

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana yang sangat penting dalam proses pengembangan kebudayaan nasional, yaitu pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Menurut Munandar (2002: 4), hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat, kepada peserta didik.

Tujuan utama pendidikan adalah untuk membantu perkembangan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk mencapai tujuan pendidikan ini, guru perlu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar dapat mencapai kompetensi secara penuh, utuh, dan kontekstual. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru dalam mengajar maupun siswa dalam belajar, ditandai oleh adanya perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa.

Pendidikan dengan sengaja direncanakan untuk membekali peserta didik dengan *lifeskills* guna memecahkan dan mengatasi problema kehidupan. Agar siswa terbekali dengan life skills maka proses pembelajaran diusahakan agar membuat siswa belajar kreatif. Menurut Munandar (1992:

23), lingkungan pendidikan dapat turut memupuk kepribadian kreatif karena tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah mengusahakan suatu lingkungan yang setiap anak didiknya diberikan kesempatan untuk mewujudkan bakat dan kemauannya secara optimal sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhannya dan kebutuhan masyarakat. Selanjutnya agar perilaku kreatif dapat terwujud, baik ciri-ciri kognitif maupun ciri-ciri afektif (sikap) dari kreativitas, perlu dikembangkan secara terpadu dalam proses belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan maka pendidikan harus dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi dasar peserta didik agar berani dan mau menghadapi problema hidup tanpa rasa tertekan, serta mau, mampu, dan senang meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dari waktu ke waktu nampaknya sudah cenderung menjadi suatu kebutuhan pada masyarakat modern dewasa ini. Dari suatu aktivitas ke aktivitas yang lain dalam kehidupan saat ini pun setiap hari selalu dihadapkan pada kegiatan yang tidak lepas dari Informasi, teknologi dan komunikasi.

Menurut Ruseffendi (Maulana, 2002 : 2) bahwa ada sepuluh faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain : (1) kecerdasan siswa; (2) kesiapan belajar siswa; (3) bakat yang dimiliki siswa; (4) kemauan belajar siswa; (5) minat siswa; (6) cara penyajian materi; (7) pribadi dan sikap guru; (8) suasana pengajaran; (9) kompetensi guru; (10) kondisi masyarakat luas. Kaitan model pembelajaran dengan kesepuluh faktor

tersebut terefleksi pada cara penyajian materi. Dengan penyajian materi yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus sebagai penentu keberhasilan siswa (dari rindu- Maulana. (2002). *Alternatif Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar*. Skripsi FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.)

Proses pembelajaran TIK sebagai salah satu bagian dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah, memiliki peran yang cukup penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, sangat diperlukan adanya perubahan dalam pembelajaran. Artinya diusahakan agar pembelajaran TIK itu lebih menarik. Belajar TIK akan lebih menarik jika penyajiannya bersifat konkret dan melibatkan siswa secara aktif dari segi mental maupun fisik. Agar pelaksanaan proses belajar mengajar lebih menarik maka di dalam proses belajar mengajar diperlukan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

Tirtarhardja dan Sula (2000: 51) mengartikan bahwa belajar sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri, belajar dibawah bimbingan pengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pelajar.

Salah satu model dalam pembelajaran Ilmu Komputer yang dapat memberikan keleluasaan siswa untuk berpikir secara aktif adalah model SAVI

(Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). Pernyataan ini didasari oleh pendapat Wahid (2007) yang menyatakan bahwa model *SAVI* dapat menggali seluruh potensi yang dimiliki siswa dan mendorongnya untuk berekspresi dan lebih kreatif. Mengacu pada pendapat tersebut maka dapat diperkirakan bahwa model *SAVI* ini dapat menjadi fasilitator dalam mengembangkan, merangsang, dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung optimal jika aktivitas intelektual dan semua alat indera digabungkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Model *SAVI* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dari segi mental maupun fisik, karena dengan model pembelajaran ini aktivitas intelektual dan semua alat indera terlibat dalam satu peristiwa pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Komputer dengan model *SAVI* dipilih dalam penelitian ini untuk dilihat pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif siswa. Dalam memenuhi maksud tersebut maka peneliti mengambil judul “Penggunaan Model Pembelajaran *SAVI* dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kemampuan Kognitif Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif antara siswa yang pembelajarannya

menggunakan model SAVI dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model SAVI?”. Rumusan masalah ini dapat dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model SAVI dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model SAVI?
- 2) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model SAVI dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model SAVI?
- 3) Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model SAVI?

C. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian tidak meluas, maka akan dibatasi beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Materi atau pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pada kompetensi dasar penguasaan program pengolah kata (Ms. Word) sederhana pada materi pokok membuat dokumen baru, format halaman dan teks, penyisipan tabel, objek (gambar, *wordart*), nomor halaman, serta membuat *header and footer*.
- 2) Aspek kemampuan kognitif siswa yang diukur hanya meliputi aspek *Recall of data* (Hapalan), *Comprehension* (Pemahaman), *Application*

(Penerapan), *Analysis* (Analisis), *Synthesis* (Sintesis), evaluation (evaluasi).

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa dalam aspek kognitif antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *SAVI* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model *SAVI*.
- 2) Untuk mengetahui sikap siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model *SAVI*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis : Dengan penelitian ini penulis berharap dapat menggunakan metode pembelajaran TIK yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan model *SAVI*.
2. Bagi guru : Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan alternatif model pembelajaran dalam pengajaran teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menggali,

menumbuhkembangkan, dan membantu siswa meningkatkan hasil belajar khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

3. Bagi siswa : Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa variasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang baru yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan pemahaman dan potensinya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan hasil belajar aspek kognitif antara siswa yang mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui model pembelajaran SAVI dengan siswa yang mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara konvensional”.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah tersebut adalah:

- 1) Model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang berusaha memaksimalkan penggunaan seluruh indera dan otak.

- 2) *Somatic* (gerakan tubuh). Belajar somatis, yaitu belajar yang menuntut keterlibatan fisik. Dalam somatis siswa dapat melakukan sesuatu secara fisik, yang berarti belajar dengan mengalami, melakukan, bergerak, dan berbuat.
- 3) *Auditory* (pendengaran). Belajar auditori yaitu belajar dengan berbicara dan mendengar, yang berarti bahwa indera telinga digunakan dalam belajar dengan cara mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- 4) *Visual* (penglihatan). Belajar visual yaitu belajar dengan mengamati dan menggambarkan, yang berarti bahwa belajar harus menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, melukis, mendemonstrasikan, media belajar, dan alat peraga.
- 5) *Intellectual* yaitu menggunakan kekuatan berpikir untuk mengaitkan seluruh makna yang diperoleh dari belajar, dalam kata lain proses mengikat makna atau pemahaman. Kemampuan berpikir perlu dilatih melalui bernalar, mencipta, memecahkan masalah, mengonstruksi dan menerapkan. Intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.