

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Pengajaran yang dikatakan berhasil baik, itu didasarkan pada pengakuan bahwa belajar merupakan proses yang bermakna, bukan hanya sekedar pengulangan rutinitas. Menurut penelitian psikologis mengungkapkan adanya belajar penuh makna yang berisi bahwa hasil belajar yang dicapai itu selalu memunculkan pemahaman atau pengertian atau menimbulkan reaksi atau jawaban yang dapat dipahami dan diterima oleh akal. Poin berikutnya menyebutkan hasil belajar itu tidak terikat pada situasi di tempat mencapai, tetapi dapat juga digunakan dalam situasi lain (Sardiman, 2003:50).

Berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di sekolah SMPN 1 Lembang masih dirasa belum maksimal, baik dari segi kognitif maupun segi psikomotor. Masalah yang dihadapi adalah sampai tingkat mana hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini Syaiful Bahri (2002) mengungkapkan bahwa keberhasilan proses mengajar dibagi atas beberapa tingkatan. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut : *Pertama*, tingkat maksimal/Istimewa, *Kedua*, baik sekali/optimal, *Ketiga*, baik/minimal, *Keempat*, kurang.

Sekolah yang dipilih untuk penelitian adalah SMPN 1 Lembang karena beberapa hal, diantaranya karena sekolah tersebut sudah cukup terdengar bagus baik dari segi kurikulum, sumber daya manusia (guru ataupun siswa) dan kelengkapan laboratorium terutama komputer. Setelah melakukan observasi di lapangan dan pengalaman mengajar TIK di SMPN 1 Lembang, ketika pembelajaran berlangsung ternyata beberapa kendala yang dialami guru diantaranya fasilitas untuk melakukan praktek kurang memadai, seperti masih kurangnya komputer yang bisa dipakai sehingga tidak semua siswa dapat mempraktekkan secara langsung apa yang telah didemonstrasikan oleh gurunya, sehingga strategi yang dipakai oleh guru yaitu membagi anak menjadi dua gelombang, dimana gelombang pertama menggunakan 1 jam pelajaran dan gelombang kedua menggunakan waktu satu jam berikutnya.

Dengan demikian timbul masalah baru yaitu guru harus menyampaikan materi dan praktek dalam satu jam pelajaran, dengan kata lain banyaknya materi yang harus disampaikan terhadap siswa tidak sebanding dengan tersedianya waktu yang digunakan. Padahal, untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif dan efektif maka kehadiran dan kelengkapan fasilitas sekolah menjadi suatu keharusan. Penyediaan alat bantu pelajaran dan laboratorium yang memadai harus disertai pula dengan pengelolaan yang baik dan pendayagunaan yang optimal. Keberadaan alat bantu pelajaran yang lengkap dan laboratorium dibutuhkan karena untuk dipakai dalam pembelajaran dan kehadirannya adalah perlu bahkan mutlak untuk mata pelajaran TIK.

Strategi lain yang dipakai guru TIK selain strategi di atas yaitu anak belajar bersamaan satu kelas di waktu dan tempat (lab) yang sama. Dengan begitu waktu yang dimiliki oleh guru lebih leluasa dan materi yang harus disampaikan akan terpenuhi. Akan tetapi, kendala yang muncul adalah tidak semua anak dapat mengoperasikan komputer secara langsung karena keterbatasan fasilitas jadi satu komputer kadang harus dipakai oleh 2-3 orang. Dengan begitu, tidak heran jika sebagian anak tidak mengerti apa yang disampaikan oleh gurunya karena mereka tidak mengalami sendiri. Padahal sudah menjadi pengetahuan umum dalam proses belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami jadi tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain dengan kata lain anak belajar dari pengalaman sendiri.

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung (Dimiyati, 2002:45). Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi mereka harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Selain itu, melalui proses belajar yang mengalami sendiri, menemukan sendiri, diharapkan lebih menumbuhkan minat untuk belajar, khususnya belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain itu salah satu ciri atau prinsip dalam belajar yang dikemukakan oleh Paul suparno menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya (Sardiman, 2003:37).

Permasalahan lain yang ditemukan adalah pada saat ujian praktek (psikomotor), masih terdapat siswa yang kebingungan dengan tes yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan latihan yang terbimbing .

Edi Suardi dalam buku Sardiman (2003) menyebutkan salah satu ciri dalam interaksi belajar-mengajar, yaitu guru berperan sebagai pembimbing dimana ketika proses belajar terutama praktek seorang guru selain menjadi pendidik berarti sekaligus menjadi pembimbing. Membimbing dalam hal ini dapat dikatakan sebagai kegiatan menuntun anak didik dalam perkembangannya dengan jalan memberikan arahan dan lingkungan yang sesuai dengan tujuan pendidikan dalam hal ini tujuan dari materi yang disampaikan, lebih bagus lagi jika guru yang dilibatkan lebih dari satu sehingga siswa yang merasa kesulitan bisa langsung ditangani oleh guru tersebut jadi yang jelas dalam proses pendidikan kegiatan mendidik, mengajar dan bimbingan sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus mengingat bahwa tidak ada pembelajaran paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Terkait dengan permasalahan diatas, dan berdasarkan pada prinsip-prinsip belajar (Dimiyati, 2002:42) yang menjelaskan bahwa belajar berkaitan dengan (1) Perhatian dan Motivasi, (2) Keaktifan, (3) Keterlibatan Langsung/berpengalaman, (4) pengulangan, (5) tantangan, (6)balikan dan penguatan, serta (7) perbedaan individual. Model *Explicit Instruction* menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan karena secara garis besar dalam model ini terdapat beberapa langkah yang sesuai dengan prinsip belajar diatas, bahkan hampir terpenuhi.

Pada model ini terdapat lima langkah yaitu fase persiapan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa), mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan prosedural, membimbing pelatihan-penerapan, mengecek pemahaman dan memberikan umpanbalik, memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

Selain itu model pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan materi yang sifatnya algoritma-prosedural, langkah demi langkah bertahap, lebih menekankan pada interaksi dan kemampuan melakukan percobaan dalam pembelajaran. Pada *Explicit Instruction* terdapat tahap pelatihan terbimbing yang sesuai untuk mengatasi permasalahan diatas, selain itu EI mempunyai kelebihan relatif banyak materi yang bisa tersampaikan dan semua siswa dapat terlibat/aktif dalam pembelajaran dan model ini akan mudah diikuti terutama pada mata pelajaran TIK .

Model ini telah diuji cobakan sebelumnya oleh Aam Niamilah pada tahun 2005 pada mata pelajaran Fisika di tingkat SMP. Niamilah

menyebutkan dalam skripsinya bahwa secara umum model EI dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan respon siswa pada pembelajaran untuk sekolah menengah pertama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis mengambil judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Lembang ”**. Pemilihan judul tersebut didasarkan pada pemikiran bahwa pembelajaran *Explicit Instruction* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran TIK.

B. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian kali ini sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan awal siswa dalam pembelajaran TIK sebelum diterapkannya model pembelajaran *Explicit Instruction* pada kelas eksperimen dengan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional?
- 2) Apakah kemampuan akhir siswa dalam pembelajaran TIK setelah diterapkannya model *Explicit Instruction* pada kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol?

- 3) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK setelah diterapkannya model pembelajaran *Explicit Instruction*?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah diatas yaitu:

1. Komponen hasil belajar yang akan diamati, yaitu ranah kognitif yang dimaksud pada penelitian ini adalah C₁ (pengetahuan), C₂ (pemahaman) dan C₃ (aplikasi) . Soal-soal tes, yaitu soal pilihan ganda yang tiap butir soalnya memuat kedua aspek kemampuan yang memuat domain hingga C₃ (Aplikasi).
2. Materi pelajaran dalam penelitian adalah materi pelajaran yang disesuaikan dengan KTSP untuk siswa SMP kelas VIII pada semester I.
3. Dalam proses pembelajaran akan menggunakan model *Explicit Instruction* yang dikemukakan oleh Rosenshine dan Stevens yang terdiri dari 5 fase.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran *Explicit Instruction* (EI) dan variabel terikatnya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pendapat. Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran TIK sebelum diterapkannya model pembelajaran *Explicit Instruction* pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.
2. Mengetahui kemampuan akhir siswa dalam pembelajaran TIK setelah diterapkannya model pembelajaran *Explicit Instruction* pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran konvensional.

H_1 = Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan model pembelajaran konvensional.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Manfaat bagi Guru

Sebagai sumbangan wawasan terhadap penerapan model pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan alternatif sebagai variasi dalam mengajar pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat diterapkan di kelas sesuai dengan kondisi sekolah.

2. Manfaat bagi siswa

Dapat merasakan gaya belajar yang baru dalam pembelajaran TIK dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dengan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .

3. Manfaat bagi peneliti sendiri

Dengan penelitian ini diharapkan pengetahuan peneliti bertambah dalam berbagai hal khususnya mengenai penerapan model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .

4. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam mengambil kebijakan guna perbaikan kualitas pendidikan di masa mendatang.

5. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan salah satu bahan kajian bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran.

H. Metode Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka pendekatan penelitian yang digunakan mengacu pada strategi penelitian eksperimental yang didesain dengan melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi apa-apa (kelompok kontrol). Dari desain ini efek dari suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan di uji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan, dalam hal ini model pembelajaran *Explicit Instruction*. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Treatment	Postes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 112:2008)

Keterangan :

- O_1 : Nilai Pretes Eksperimen
- O_2 : Nilai Postes Eksperimen setelah diberi *treatment*
- X : Penerapan model *Explicit Instruction*
- O_3 : Nilai Pretes Kontrol
- O_4 : Nilai Postes Kontrol

I. Lokasi dan Sampel

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 1 Lembang dengan sampel kelas VIII yang dipilih secara acak dimana VIII-F sebagai kelompok eksperimen dan VIII-G sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun akademik 2009 – 2010. Sampel ini dipilih berdasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti sudah melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di sekolah tersebut, sehingga peneliti lebih mudah beradaptasi karena sudah mengenal lokasi dan sampel penelitian.