

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan warga negaranya. Negara yang maju selalu peduli akan kualitas pendidikan. Dalam proses menuju negara yang maju, Indonesia kini mencoba untuk lebih memperhatikan pendidikan. Seperti pada Pasal 5 Ayat 1 UU RI No.20 Thn.2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.”

Berbagai kebijakan dilakukan mulai dari pembaharuan kurikulum, penggantian undang-undang, deregulasi pendidikan, sampai dengan upaya meningkatkan anggaran pendidikan. Kurikulum Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) yang dirasa kurang cocok lagi diubah menjadi kurikulum 1994. Kemudian pada tahun 2001 kurikulum diperbaharui kembali menjadi kurikulum 2004, yang biasa disebut dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Setelah mengalami masa percobaan selama dua tahun, kurikulum tersebut direvisi kembali pada tahun 2006, sehingga muncul sebuah kurikulum yang dirasa cocok diterapkan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau biasa disebut dengan kurikulum 2006.

Dalam KTSP, proses pembelajaran di sekolah dituntut agar tidak monoton. Siswa tidak lagi hanya mendengarkan guru berbicara di depan kelas,

namun siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Seperti pada Pasal 19 Ayat 1 PP RI No.19 Thn. 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Pada pelaksanaannya, proses pembelajaran di sekolah masih kurang memperhatikan ketercapaian kompetensi siswa. Hal ini terlihat pada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam memberikan materi pada siswa. Guru masih menerapkan strategi lama yang monoton yaitu model ceramah. Guru masih terasa dominan dalam kegiatan pembelajaran, akibatnya siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diterimanya dan tujuan dari KTSP tidak tercapai maksimal.

Pendidikan di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia. Menurut survey yang dilakukan oleh UNESCO pada tahun 2007 pendidikan di Indonesia turun dari urutan ke 58 menjadi urutan 62 dari 130 negara di dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan KTSP belum begitu terasa akibatnya pada output pendidikan.

Terlebih lagi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang masih dapat digolongkan mata pelajaran yang relatif baru dalam kurikulum. Belum banyak penelitian yang dilakukan untuk menemukan strategi yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran ini. Guru masih mencoba-coba sendiri strategi yang pantas diterapkan dalam mata pelajaran TIK.

Mata pelajaran TIK di sekolah masih dianggap mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih banyak berada di bawah standar ketuntasan minimum. Beberapa materi dalam pelajaran TIK di Sekolah Menengah Atas (SMA) banyak yang sudah pernah dipelajari sewaktu siswa menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Apabila dilihat dari keadaan tersebut hendaknya pekerjaan guru dalam memperdalam materi di SMA akan lebih mudah. Akan tetapi pada kenyataannya tidak seperti itu, siswa banyak sekali yang lupa bahkan tidak ingat sama sekali materi yang pernah dipelajari di SMP.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK masih banyak di bawah standar ketuntasan minimum. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dari materi pelajaran tidak terserap dengan baik. Sehingga diperlukan berbagai cara untuk meningkatkan pemahaman konsep tersebut diantaranya adalah:

- penggunaan sebuah strategi pembelajaran yang cocok diterapkan mengingat mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang lebih banyak bersentuhan dengan aspek psikomotor dibanding aspek kognitif dan afektifnya.
- pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga materi lebih cepat dan mudah dimengerti siswa
- kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- ketersediaan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran

- serta masih banyak lagi hal-hal yang dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi pelajaran.

B. Pembatasan Masalah

Pemahaman konsep TIK pada siswa dapat juga diperoleh melalui banyaknya. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih mengerjakan soal adalah strategi pembelajaran *Snowball Throwing*. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian yang berhubungan dengan:

- penerapan strategi pembelajaran khususnya strategi *Snowball Throwing* dalam mata pelajaran TIK.
- peningkatan pemahaman konsep TIK siswa.

C. Perumusan Masalah

- Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep TIK siswa melalui strategi pembelajaran *Snowball Throwing*?
- Bagaimanakah karakteristik pertanyaan yang dibuat siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi *Snowball Throwing*?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman konsep TIK siswa melalui strategi pembelajaran *Snowball Throwing* serta mengetahui bagaimana karakteristik pertanyaan yang dibuat siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi *Snowball Throwing*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Dengan dilakukannya penelitian ini beberapa masalah yang ditemukan dalam kegiatan proses pembelajaran dapat teratasi. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh guru TIK dalam penyusunan kegiatan pembelajaran.

F. Hipotesis

Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep TIK pada siswa antara pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* dengan pembelajaran konvensional.

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep TIK siswa yang signifikan antara pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* dengan pembelajaran konvensional.