

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran baru disekolah. Mata pelajaran ini baru diajarkan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2005. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang SMA/MA mencakup materi melakukan operasi dasar komputer, memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan *operating system* (OS) komputer, menggunakan perangkat lunak pengolah kata , menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi, menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi, menggunakan perangkat lunak pembuat grafis, dan menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi.

Dengan melihat materi yang harus tersampaikan kepada siswa seperti yang dikemukakan diatas. Maka terlihat bahwa sifat dari mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) lebih menekankan pada domain kognitif dan psikomotorik, sehingga dalam mengimplementasikan didalam kelas jumlah latihan akan merupakan faktor dominan dalam menunjang pemahaman pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Sedangkan teori sebaiknya dipahami sambil berlatih membuat bentuk-bentuk baru sesuai dengan keinginan dan imajinasi siswa

Pada tahun 2009 ini pemerintah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau sering di singkat dengan KTSP. KTSP ini dianjurkan untuk di gunakan disekolah-sekolah. Di dalam sekolah tuntutan KTSP dituangkan dalam KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM ditentukan oleh sekolah berdasarkan musyawarah antara kepala sekolah dengan guru mata dengan terlebih dahulu terjadi musyawarah antara guru mata pelajaran tiap jenjang. Dan seluruh guru mata pelajaran disekolah. Nilai KKM ini menunjukkan target dan tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah berdasarkan kesiapan guru mata pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik sekolah. Nilai KKM TIK di SMA Laboratorium UPI adalah 80

Setelah peneliti melakukan kegiatan observasi di SMA laboratorium UPI kenyataan menunjukkan proses pembelajaran TIK masih jauh dari harapan. Hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 yang ditunjukkan oleh rata-rata raport bayangan setelah UTS TIK adalah 65. Jika dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 80 , maka nilai rata-rata raport siswa ini masih jauh lebih kecil.. Hal ini terjadi karena kurangnya respon siswa terhadap pelajaran TIK. Siswa Menginginkan perubahan dalam metode pembelajaran. Siswa sudah merasa bosan dengan model pembelajaran yang selama ini dilaksanakan.

Menurut Angket hasil studi pendahuluan sebagian proses pembelajaran TIK masih dilaksanakan dengan metode demonstrasi. Pada saat demonstrasi, siswa belum dilibatkan secara langsung, siswa hanya mengikuti dan mengulangi apa yang telah didemokan oleh guru. Inilah penyebab kurang aktifnya siswa dalam berfikir, sehingga kegiatannya menjadi kurang bermakna bagi siswa, siswa

menjadi sering lupa setelah proses pembelajaran berlalu dan akhirnya siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran TIK dan kurang cakap dalam menyelesaikan permasalahan yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap salah seorang guru TIK di SMA tersebut, penilaian yang dilakukan hanya mencakup penilaian kognitif dan afektif saja. Sedangkan ranah psikomotor belum mendapatkan perhatian dan penilaian secara serius. Selama ini penilaian hanya dilakukan dengan “insting” guru. Cara seperti itu dipandang kurang ilmiah dan kurang efektif untuk mengukur aspek psikomotor siswa karena tidak ada indikator yang jelas untuk dijadikan suatu penilaian psikomotor. Penilaian Psikomotor akan lebih efektif jika dilakukan pada saat kegiatan praktikum yang didalamnya terdapat kriterian penilaian yang jelas akan aspek psikomotor.

Peran guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menggali pengetahuan awal siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang didapat serta secara aktif dapat menyeleksi, menyaring memberi arti serta menguji kebenaran atas informasi yang telah diterimanya. Dengan kata lain, metode pembelajaran harus diubah dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Uzher Usman (2008) berpendapat bahwa dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif setidaknya ada lima variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu melibatkan siswa aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan

motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan alat peraga yang tepat.

Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu upaya untuk meningkatkannya yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran TIK yang tepat sehingga diharapkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotor dapat meningkat. Penelitian menggunakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar telah banyak dilakukan. Umumnya penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran konstruktivisme sebagai rujukan. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan harus dibangun sendiri oleh subjek yang sedang belajar yaitu siswa, sehingga proses belajar TIK tidak cukup hanya demonstrasi oleh guru didepan kelas. Siswa dalam pembelajaran justru harus memahami materi berdasarkan pengalamannya sendiri selama mengikuti proses belajar mengajar tersebut, maka dalam proses belajar hendaknya siswa diberi kesempatan untuk mencari serta menemukan sendiri makna dasar dari sesuatu yang dipelajarinya.

Salah satu model pembelajaran yang berlandaskan rujukan belajar konstruktivisme adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing.. Dalam model ini siswa didalam kegiatan pembelajarannya dituntut bisa menjadi seorang ilmuwan yang dapat menemukan sesuatu. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran TIK karena TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang

selalu mempunyai hal yang baru setiap harinya. Maka peran semangat sebagai ilmuwan dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Atas dasar pertimbangan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul adalah : *“Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran TIK “*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

“Apakah penerapan model pembelajaran Inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran TIK”

Supaya penelitian ini lebih berarti, maka permasalahan dalam penelitian ini diuraikan secara operasional dalam pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif setelah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor setelah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing?
4. Bagaimana efektifitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran Inkuiri terbimbing?

1.3. Batasan Masalah

Setelah masalah-masalah diatas dapat diidentifikasi , maka selanjutnya penulis ingin membatasi masalah pokok yang akan diketahui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pada penelitian ini yang diteliti adalah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan pada taksonomi Bloom (1956) yang meliputi aspek-aspek pemahaman, aspek penerapan dan aspek analisis.
- c. Hasil belajar pada ranah afektif berdasarkan Krathwoni (1964) yang meliputi aspek penerimaan (*receiving*), pemberian respon (*responding*) dan pengorganisasian (*organization*).
- d. Hasil belajar pada ranah psikomotor berdasarkan Dave (1970) yang meliputi peniruan (*Imitation*), manipulasi (*manipulation*) dan Ketepatan (*Precision*).
- e. Media pembelajaran dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai salah satu instrumen pendukung penelitian saja.

1.4. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing.
4. Mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing

1.4.2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi SMA Laboratorium UPI, masyarakat pada umumnya dan juga buat penulis sendiri. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan masukan bagi SMA Laboratorium UPI dalam hal metode pembelajaran dan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti sehubungan dengan masalah metode pembelajaran dilaboratorium dan hasil belajar siswa.
- c. Masyarakat pada umumnya , agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dalam metode pembelajaran TIK didalam laboratorium komputer dan sebagai sarana pembelajaran yang tepat agar tuntutan hasil belajar siswa SMA Laboratorium UPI yang meningkat tercapai.

1.5. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk memecahkan masalah, merencanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Jadi, dalam model inkuiri ini siswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan guru. Dengan demikian, siswa akan terbiasa bersikap ilmiah sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna.
2. Hasil belajar dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup ketiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil tes , sedangkan ranah afektif dan ranah psikomotor diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran.
3. Efektifitas pembelajaran yaitu tingkat ketercapaian atau sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Cara mengukur efektifitas pembelajaran dengan menghitung gain ternormalisasi yaitu perbandingan antara gain skor aktual dengan gain skor ideal (Hake, 1998).
4. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*), yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok siswa (kelompok eksperimen) tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dikatakan eksperimen semu karena dalam tujuan penelitian ini sama-sama ingin mengetahui apa yang akan terjadi dengan kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran inkuiri terbimbing. Perbedaan antara eksperimen semu dengan eksperimen murni yaitu dalam membandingkan hasil. Jika dalam eksperimen murni kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, dalam eksperimen semu hanya mengukur perbandingan antara pretest dan posttest kelas eksperimen saja.

1.7. Populasi dan sampel

Populasi adalah seluruh subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti, dengan kata lain sampel itu harus bersifat representative dalam arti segala karakteristik populasi hendaknya tercermin pula dalam sampel yang diambil sehingga kesimpulan yang diperoleh dapat berlaku bagi populasi. (Suharsimi Arikunto, 1998:115:117)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA laboratorium UPI semester genap tahun ajaran 2008-2009. Sampelnya adalah siswa kelas XI IPA 2.