

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor yang menjadi penentu tersebut diantaranya adalah adanya sumber daya manusia, daya dukung peralatan serta perangkat kebijakan. Dari berbagai faktor itu akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pendidikan yaitu kelancaran proses belajar mengajar.

Berbicara proses belajar mengajar tentunya tidak akan terlepas dari guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Dalam proses belajar mengajar baik guru maupun siswa mempunyai tujuan yang sama yaitu ingin mencapai keberhasilan. Bagi guru keberhasilan yang dimaksud adalah dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga siswa dapat berprestasi dan mampu meningkatkan daya intelektual dan daya emosional. Bagi siswa keberhasilan yang dimaksud adalah mampu berhasil dan meraih prestasi belajar yang akhirnya mampu menjawab tantangan yang akan datang dari diri pribadi (*Intra Personal Conflict*) dan yang datang dari luar (*Inter Personal Conflict*).

Pendidikan selalu berkembang sejalan dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat dan teknologi sehingga menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam membelajarkan siswa tentang sesuatu yang harus mereka ketahui untuk masa depan mereka, sehingga perlu adanya pembelajaran yang mampu

membelajarkan siswa untuk menemukan fakta dan informasi, mengolah dan mengembangkannya agar menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat bagi dirinya. (Widowati, 2009 : 242)

Widowati (2009 : 243) mengemukakan pula bahwa “Tantangan masa depan menuntut pembelajaran harusnya lebih mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (*high order of thinking*)”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang lebih mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang relatif baru yang masuk ke dalam kurikulum nasional pendidikan dasar dan menengah. Meskipun demikian, mata pelajaran TIK ini diharapkan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi pada masyarakat maupun teknologi itu sendiri. Yang menjadi permasalahan adalah cara meningkatkan prestasi belajar siswa mengingat TIK merupakan mata pelajaran yang dinamis dan selalu berkembang setiap saat sehingga menuntut manusia (khususnya guru TIK dan siswanya) untuk dapat mengetahui perkembangannya dengan cepat.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, guru TIK biasanya menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Namun guru TIK tidak boleh terpaku pada satu model pembelajaran saja dan Guru TIK pun harus lebih kreatif melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran TIK untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya.

Salah satu inovasi tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran lain yang lebih efektif. Dan salah satu model pembelajaran yang efektif yang

dapat diterapkan pada mata pelajaran TIK saat ini adalah model pembelajaran *Open-Ended Problems*. Dimana pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah-masalah terbuka (*Open-Ended Problems*). Kemudian kegiatan pembelajaran harus mengarah dan membawa siswa dalam menjawab masalah dengan banyak cara serta mungkin juga dengan banyak jawaban (yang benar), sehingga merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru. (Syafuruddin : 2008 : 1)

Model pembelajaran *Open-Ended Problems* ini memenuhi beberapa kriteria pembelajaran yang efektif, efisien dan bermutu karena dalam proses pembelajarannya menuntut kreatifitas dan efektifitas berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa dalam mempelajari TIK.

Ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu :

1. siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungan melalui observasi membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan yang ditemukan;
2. guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran;
3. aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkayaan;
4. guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi;
5. orientasi pembelajaran yaitu penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan pola berfikir;

6. guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru. (Eggen dan Kauchak, 1998 <http://tpers.net/?p=624>)

Selain itu, ada empat kriteria proses pembelajaran yang dianggap bermutu, yaitu :

1. diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan,
2. menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,
3. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik,
4. mengembangkan budaya membaca, menulis dan bersosialisasi. (Supandi, 2008 : 1)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti perbedaan prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems* dan perbedaan prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, dapat dikemukakan bahwa rumusan masalah di atas adalah “Adakah perbedaan antara prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems* dan prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dalam pembelajaran TIK ?”

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems* dan prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dalam pembelajaran TIK.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat hasil penelitian ini, secara praktis adalah untuk menjadi bahan kajian dan implikasi bagi para Guru TIK dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems*.

Sedangkan secara teoritis adalah sebagai bahan rujukan bagi para Guru TIK dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems*.

Demikian pula secara teoritis akan berguna bagi peneliti lain sebagai bahan referensi penunjang dan sebagai informasi pembelajaran, khususnya

kegiatan proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems*.

#### **E. DEFINISI OPERASIONAL**

Variabel penelitian yang diamati penulis adalah :

1. Variabel Independen meliputi :
  - a. model Pembelajaran *Open-Ended Problems* dalam TIK, yakni bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu dalam pembelajaran TIK;
  - b. model Pembelajaran *Direct Instruction* dalam TIK, yakni model pembelajaran yang secara umum digunakan dalam pembelajaran TIK sehari-hari di sekolah-sekolah, yaitu pembelajaran yang sintaknya adalah menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur, latihan terbimbing, refleksi, latihan mandiri, dan evaluasi.
2. Variabel Dependen adalah prestasi belajar TIK, yakni hasil belajar dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam pembelajaran TIK.

## F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji. hipotesis yang dapat dikemukakan penulis adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems* dan prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dalam pembelajaran TIK di Kelas XI SMA Negeri 1 Garut.

$H_a$  : Prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems* lebih besar (atau lebih kecil) dari prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dalam pembelajaran TIK di Kelas XI SMA Negeri 1 Garut.

Hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

$H_0$  : Hipotesis Nol

$H_a$  : Hipotesis Alternatif

$\mu_1$  : Prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Open-Ended Problems*.

$\mu_2$  : Prestasi belajar TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.