

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman, mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab serta produktif. Berbagai upaya pendidikan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut. Salah satunya adalah dengan melakukan kajian-kajian dan pengembangan kurikulum di Indonesia secara bertahap, konsisten, dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan zaman.

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai. Manusia tanpa belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang tidak lain juga merupakan produk kegiatan berpikir manusia pendahulunya.

Tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang selalu berubah merupakan tuntutan kebutuhan manusia sejak lahir sampai akhir hayatnya. Dengan demikian, belajar merupakan tuntutan hidup sepanjang hayat manusia (*life long learning*). Dalam mempertahankan kehidupannya, manusia harus mempunyai bekal kecakapan hidup (*skill of life*), yang dapat diperoleh melalui berbagai proses belajar, seperti belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri

sendiri (*learning to be myself*) dan belajar untuk hidup bersama (*learning to life together*).

Belajar bukan hanya sekedar tahu, menguasai ilmu dan menghafal semua teori yang dihasilkan orang lain, tetapi belajar merupakan proses berpikir. Proses berpikir yang dapat mengubah atau memperbaiki tingkah laku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi sistem pendidikan adalah guru, siswa, fasilitas dan sistem yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses interaksi belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran pemegang kuncinya adalah siswa, karena bagaimanapun kematangan tertentu yang dimiliki oleh siswa tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dari suatu proses pembelajaran, sedangkan guru berperan menyerahkan kunci untuk membuka pintu dalam dunia pendidikan.

Pasal 25 (4) Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa kompetensi lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan).

Cara mengetahui apakah sebuah proses pembelajaran itu efektif atau efisien adalah melalui pengamatan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan survey dalam pembelajaran bervariasi, bahkan guru masih menggunakan metode yang

monoton dan kurang sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa. Pembelajaran membosankan bagi siswa sehingga motivasi belajar siswa akan menjadi semakin rendah. Akibat yang lebih jauh adalah siswa akan malas untuk belajar dan kemampuan siswa tidak bervariasi secara maksimal.

Diperlukan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa yaitu dengan pembelajaran kreatif produktif sehingga diharapkan belajar akan mudah dan menyenangkan bagi setiap siswa.

Kenyataannya di sekolah SMPN 14 Bandung dalam mata pelajaran TIK pokok bahasan Macromedia flash 8. Para siswa sudah mampu beradaptasi dengan pokok bahasan macromedia flash 8 yang sebenarnya masih di luar jangkauan anak SMP. Tetapi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dapat terlihat para siswa mendapatkan kesulitan dan hambatan dalam memahami dan mempelajari macromedia flash 8. Di dalam macromedia flash 8, siswa di tuntut mampu membuat suatu karya animasi.

Di dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa mendapatkan kesulitan berupa kreativitas dalam membuat suatu objek, membuat bagaimana keselarasan antara objek dengan animasi dan para siswa pun masih selalu di bimbing oleh gurunya tanpa ada keinginan sendiri untuk mencoba membuat suatu animasi yang berbeda dari yg sudah di contohkan oleh gurunya.

Kreatifitas dan produktivitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut harus ditumbuhkan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar itu. Di butuhkan suatu strategi yang dapat mengembangkan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan strategi pembelajaran kreatif-produktif agar dapat memaksimalkan ketercapaian hasil belajar aspek psikomotor siswa.

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran seorang peserta didik tidak hanya menggali kemampuan dirinya dari guru atau dosen saja tapi bisa dia gali dirinya sendiri, dengan saling bertukar pikiran atau ilmu dengan sesama teman yang lainnya. Sudjana (1989 ; 45) mengungkapkan bahwa:

"Komponen utama pembelajaran meliputi tujuan, materi pengajaran, metode pengajaran, media pengajaran, dan evaluasi pengajaran. Sebagai bagian penting dalam pembelajaran, media sudah seharusnya menjadi fokus perhatian para guru dalam mengajar, sebab teori sistem mengatakan jika salah satu komponen berjalan, maka akan mempengaruhi yang lainnya, sehingga berakibat pada ketidak berhasilan pembelajaran"

Guru juga sering melihat siswa yang kurang bergairah dalam pembelajaran, tidak serius dan tidak berdaya mengerjakan tugas-tugas. Untuk memecahkan masalah tersebut perlu diterapkan strategi pembelajaran kreatif-produktif.

Menurut Wankat dan Oreovoc (1995), cara meningkatkan kreatifitas siswa dapat dilakukan dengan cara :

Pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Dengan diterapkannya strategi pembelajaran kreatif-produktif dalam mata pelajaran TIK maka diharapkan siswa mendapatkan pemahaman yang sesuai dan sangat baik mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama dalam materi Macromedia Flash 8 karena dengan strategi pembelajaran ini siswa sangat berperan penting dalam pembelajaran sehingga siswa tersebut akan berfikir secara kreatif dan produktif terhadap pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kreatif-produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Menggunakan Perangkat Lunak Macromedia Flash 8 Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan secara umum dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “ Bagaimana Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pokok Bahasan Perangkat Lunak Macromedia Flash 8 “

Rumusan Khusus

1. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbimbing (P3) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbiasa (P4) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah diatas maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap peningkatan kreatifitas siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sedangkan tujuan khususnya yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbimbing (P3) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8

2. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor terbiasa (P4) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8.

D. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat yang akan diambil oleh berbagai pihak, diantaranya yaitu :

1. Bagi Peneliti
Mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP dan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan strategi pembelajaran.
2. Bagi Siswa
Siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran TIK dan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri.
3. Bagi Guru
Dapat secara langsung melaksanakan atau akan menggunakan strategi pembelajaran kreatif-produktif untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam memakai kata-kata pada penelitian ini maka peneliti mencantumkan defnisi operasional sebagai berikut :

1. Arti Pengaruh

Pengaruh mempunyai arti kepercayaan atau perbuatan seseorang atau sebagai dampak yang mempunyai pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif bagi benda ataupun manusia secara individu maupun kelompok.

2. Strategi pembelajaran kreatif- produktif

Strategi kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat menantang para siswa menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahamannya terhadap masalah atau topik yang di kaji.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang, penguasaan hasil belajar oleh seseorang dilihat dari prilakunya dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir dan kemampuan motoriknya. Peningkatan Hasil belajar akan terlihat jika hasil post test lebih besar daripada pre test. Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang

dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan adalah ranah psikomotor gerakan terbimbing dan gerakan terbiasa siswa.

- a. Aspek gerakan terbimbing yang mencakup kemampuan mempraktekan.
- b. Aspek gerakan terbiasa yang mencakup kemampuan mendemonstrasikan.

4. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dalam ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

5. Strategi Penugasan

Pemberian seperangkat tugas kepada siswa untuk menyelesaikan suatu tugas/ proyek tertentu. Dengan menyelesaikan pekerjaan tersebut siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan seluruh kemampuannya agar tugas/proyek yang diberikan dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

6. Macromedia Flash 8

Sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Macromedia flash 8 merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, company profile, presentasi, movie, dan tampilan animasi lainnya.

F. ASUMSI

Asumsi menurut Edling (Arief S. Sudiman, 2002:23) adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik.

Beranjak dari pemikiran di atas maka yang menjadi asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif dalam proses pembelajaran menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa karena memiliki penyajian dan pengemasan materi yang menarik perhatian.
2. Strategi pembelajaran kreatif-produktif menjadi sesuatu yang sangat penting pada era teknologi informasi untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran mandiri.
3. Strategi pembelajaran kreatif-produktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu, membangkitkan motivasi, dan merangsang siswa untuk belajar mandiri.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau tentative yang masih perlu di uji kebenarannya melalui data hasil penelitian. Menurut S.Nasution (1984:49) tiap pernyataan yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris disebut hipotesis.

Berdasarkan permasalahan penelitian ini maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis Umum

Penggunaan strategi kreatif-produktif berpengaruh terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas VIII SMPN 14 Bandung.

Hipotesis Khusus :

1. Hipotesis Nol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan strategi kreatif-produktif tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung.

Hipotesis Kerja ($H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$)

Penggunaan strategi kreatif-produktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung

2. Hipotesis Nol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan strategi kreatif-produktif tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung.

Hipotesis Kerja ($H_1 : \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan strategi kreatif-produktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi penugasan pada ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung.

H. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMP Negeri 14 Bandung, beralamat di Jln. Lapangan Supratman No.8 Telp/faks. 022-7272064 Bandung 40114. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 14, populasi terjangkaunya adalah siswa kelas VIII. Sampelnya yaitu siswa kelas VIII, satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol.

