

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari adanya interaksi antara guru dengan siswa. Guru yang berperan sebagai fasilitator sekaligus salah satu sumber belajar harus dapat menganalisis dan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar terutama pada saat di dalam kelas. Begitupun siswa yang berperan sebagai subjek pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Terciptanya hubungan yang harmonis antara keduanya akan membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif.

Disadari ataupun tidak hubungan antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa merupakan awal suatu proses pembelajaran, sehingga harus dimulai dan dilaksanakan dengan baik selama kegiatan pembelajaran. Namun sayangnya saat ini masih banyak guru yang dalam proses pembelajaran hanya berfokus pada materi dan prestasi siswa tanpa berpikir mengenai hubungan/interaksi yang menyenangkan antara keduanya. Padahal hal tersebut sangatlah penting untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Hal itu sejalan dengan pendapat Anang (2010:3) yang mengemukakan bahwa:

Ketika kondisi *mood* berada pada puncak kenyamanan ditunjang oleh suasana lingkungan yang begitu teduh sementara itu otak berada pada posisi siap untuk menyerap, maka tidak diragukan lagi bahwa proses pembelajaran akan berjalan maksimal dengan hasil yang optimal.

Selain harus terciptanya hubungan baik antara guru dengan siswa, sikap murid terhadap mata pelajaran pun juga termasuk salah satu faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. “Mata pelajaran yang disukai akan lebih lancar dipelajari daripada pelajaran yang kurang disenangi” (Mustaqim, 2010:65). Motivasi, hubungan yang terjalin dengan baik, serta sikap siswa saling berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran maka guru harus dapat menumbuhkan semua hal itu secara selaras.

Setiap proses pembelajaran yang terjadi selalu mempunyai tujuan yang disebut dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”, oleh karena itu proses pembelajaran pun harus dilakukan sesuai dengan tujuan yang ada. Hanya saja nampaknya saat ini ada sesuatu yang hilang dalam proses pembelajaran yang terjadi di lembaga-lembaga pendidikan kita. Melalui proses pembelajaran siswa seharusnya dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Namun kenyataannya siswa justru perlahan-lahan kehilangan citra diri positif yang dimiliki sejak kecil. Hal ini diperkuat oleh Nichol (2002:37) yang menyatakan:

Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun. Konsekuensinya, 4 dari 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan.

Hal ini harusnya menjadi pertanyaan besar bagi dunia pendidikan. Kemanakah citra diri yang dimiliki oleh anak-anak itu? Disinilah guru berperan penting untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang memperhatikan aspek afektif siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan perencanaan yang memperhatikan semua aspek sehingga tidak menjadi pembelajaran yang menghilangkan citra diri positif siswa, akan tetapi justru mengembangkannya.

“Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.” (Sanjaya, 2009:1). Hal tersebut masih terjadi hampir di semua mata pelajaran, termasuk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Padahal sudah selayaknya proses pembelajaran dilaksanakan secara terencana dan dilakukan seefektif mungkin agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Khususnya dalam mata pelajaran TIK, dimana siswa disiapkan agar dapat memanfaatkan penggunaan TIK dengan cerdas karena saat ini penggunaan TIK telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan.

Pesatnya perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dewasa ini mulai menggeser pola kehidupan masyarakat dunia, dari yang serba konvensional menjadi serba ber-IT. Penggunaan berbagai jenis *gadget* telah

menjadi hal yang lumrah dan tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, akses internet pun sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat mulai dari anak-anak hingga usia dewasa. Pergeseran tersebut tentunya harus diimbangi dengan pemahaman para pengguna teknologi tentang bagaimana menggunakan teknologi dengan cerdas dan bijak. Pemahaman serta cara penggunaan yang cerdas dan bijak tersebut harus ditamamkan sejak dini yaitu mulai dari bangku sekolah, salah satunya dengan adanya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Dalam pelaksanaan pembelajaran TIK, guru sebenarnya memiliki keunggulan dibanding mata pelajaran yang lain, yaitu dengan adanya media. Namun belajar TIK bukan sekedar bermain dengan komputer, melainkan bagaimana cara berinteraksi yang baik serta pemanfaatannya. Belajar TIK berarti mempelajari berbagai teori tentang TIK itu sendiri dan bagaimana mempraktikkannya. Hanya saja jika guru tidak pandai dalam *manage* pembelajaran, maka yang terjadi adalah siswa dapat menyepelekan pelajaran tersebut sehingga terjadi penyalahgunaan perangkat TIK. Oleh karena itu, disinilah perlunya kepandaian seorang guru dalam mengatur suasana pembelajaran.

Ketika belajar, siswa menggunakan tiga kemampuan yang saling terkait yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Namun, saat ini pembelajaran masih cenderung menekankan pada kemampuan kognitif siswa, padahal ketiga aspek tersebut saling mempengaruhi, bahkan kemampuan afektif siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan dan hasil belajar siswa ranah kognitif dan psikomotornya. Tanpa hadirnya aspek afektif dalam diri siswa, maka suatu proses pembelajaran tidak akan terjadi. Siswa tidak dapat dikatakan belajar apabila perilaku atau pengetahuannya tidak mengalami perubahan. Perubahan tingkah laku dan pengetahuan itu sendiri dapat terjadi apabila siswa memberikan perhatian terhadap sesuatu yang dipelajarinya tersebut.

Dalam setiap pembelajaran, setiap siswa harus dapat mencerna materi dengan baik. Hal itu akan dapat terwujud apabila siswa memiliki kemampuan afektif yang baik. Kemampuan afektif berkaitan erat dengan sikap dan motivasi

belajar siswa yang kemudian dijabarkan menjadi lima perilaku seperti yang dijelaskan oleh Krathwohl & Bloom dkk yaitu aspek penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, serta pembentukan pola hidup.

Sayangnya perancangan pencapaian tujuan serta penilaian kemampuan afektif tidak semudah aspek kognitif dan psikomotor sehingga kemampuan afektif seringkali terkesan diabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Padahal dengan pembelajaran yang tepat guru dapat membantu siswa agar dapat memaksimalkan kemampuan afektifnya. Oleh karena itu, guru harus memahami ranah afektif ini, termasuk perancangan dan penilaian pembelajarannya.

Seperti halnya mata pembelajaran lain, dalam mata pembelajaran TIK pun penting bagi guru untuk memahami aspek afektif ini. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa mata pelajaran TIK tidak hanya berisi tentang bagaimana mengenal perangkat teknologi tetapi juga bagaimana menggunakan dan memanfaatkannya dengan bijak. Jika dalam menyampaikan mata pelajaran ini guru tidak memperhatikan aspek afektif siswa, maka imbasnya bukan hanya pada pencapaian hasil belajar siswa saja, tetapi juga dapat menyebabkan terjadinya penyalahgunaan teknologi itu sendiri.

Mengingat pentingnya aspek afektif dalam pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran TIK, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat menyeimbangkan ketiga aspek pembelajaran tersebut, khususnya untuk meningkatkan kemampuan afektif siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan model *Quantum Teaching*.

DePorter (2014:2) juga mengemukakan:

Pelaksanaan *Quantum Teaching* bagaikan sebuah permainan orkestra-simfoni . guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. *Quantum Teaching* merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur. Kita mengubah belajar menjadi meriah dengan segala nuansanya dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan, yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

*Quantum Teaching* memadukan semua aspek yang dimiliki oleh manusia yang diperlukan dalam setiap pembelajaran baik itu pikiran, perasaan, sikap, pengetahuan maupun bahasa tubuh. Oleh sebab itu model ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, termasuk TIK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji penerapan *Quantum Teaching* sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan afektif siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran TIK di sekolah.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian secara umum adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap ranah afektif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung?”. Sedangkan secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan pada ranah afektif siswa aspek penerimaan antara sebelum dan sesudah menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan pada ranah afektif siswa aspek partisipasi antara sebelum dan sesudah menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan pada ranah afektif siswa aspek penilaian dan penentuan sikap antara sebelum dan sesudah menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap ranah afektif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Kelas VII

SMP Kartika XIX-2 Bandung. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perbedaan ranah afektif siswa aspek penerimaan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung.
2. Menganalisis perbedaan ranah afektif siswa aspek partisipasi sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung.
3. Menganalisis perbedaan ranah afektif siswa aspek penilaian dan penentuan sikap sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan Teknologi Pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran *Quantum Teaching* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi tentang cara mengajar yang lebih baik, efektif dan inovatif, serta dapat memberikan motivasi agar senantiasa mengajar dengan hati.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan senang untuk belajar TIK, memberikan motivasi dan kepercayaan diri untuk tidak pernah berhenti belajar.

## **E. Definisi Operasional**

Dalam sebuah penelitian harus ada persamaan persepsi mengenai konsep-konsep yang terdapat dalam penelitian ini guna menghindari kesalahan penafsiran.

### **1. Model *Quantum Teaching***

Konsep *Quantum Teaching* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model *Quantum Teaching* yang diterapkan dalam pembelajaran TIK di kelas VII SMP Kartika XIX-2 selama masa penelitian.

### **2. Ranah Afektif**

Ranah afektif yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup tiga aspek yaitu penerimaan, partisipasi dan penilaian. Ranah afektif yang mencakup ketiga aspek tersebut direpresentasikan ke dalam skor angket sebagai instrumen penelitian.