

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang penting di zaman sekarang. Dimana pendidikan adalah jenjang untuk meraih kesuksesan dimasa depan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) untuk penguasaan ilmu dan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sendiri yaitu untuk menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai dampak dari suatu proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 dalam Sanjaya (2006, hlm. 2), menyatakan arti dari pendidikan seperti berikut ini:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa , dan negara.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peran guru sebagai pelaksana kurikulum dan siswa sebagai subjek pembelajaran sangat berpengaruh. Akan tetapi permasalahan yang dihadapi sekarang yaitu kurangnya keterampilan guru melaksanakan pembelajaran yang kreatif, pembelajaran yang menekankan pada pencapaian target materi dan ranah kognitif yang disampaikan secara verbal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini tentunya menuntut guru agar menggunakan cara yang bisa membuat siswa lebih menangkap materi pembelajaran yang guru sampaikan. Tidak seperti dahulu, siswa hanya mendengarkan guru yang menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas. Siswa akan merasa cepat bosan dan jenuh karena terus mendengarkan guru yang berbicara didepan kelas. Rasa bosan dan jenuh pada proses pembelajaran pada siswa juga sangat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tentunya guru harus lebih inovatif dalam mengemas pembelajaran tak hanya dengan metode ceramah saja. Dengan adanya beragam metode pembelajaran dan media pembelajaran sangatlah bermanfaat karena setiap siswa memiliki daya tangkap yang beragam untuk meningkatkan hasil belajar siswa. contohnya media pembelajaran, jika dilihat dari segi kegunaannya media pembelajaran cukup efektif untuk menanggulangi rasa bosan dan jenuh yang siswa rasakan selama proses belajar dan itu sangat berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Dalam proses peningkatkan hasil belajar siswa di kelas hendaknya seorang guru menggunakan aspek berpikir tingkat tinggi. Dalam aspek berpikir tingkat tinggi mencakup ranah kognitif menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Akan tetapi, penerapan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dalam proses pembelajaran disekolah masih belum merata. Proses pembelajaran masih terfokus pada pengenalan, pemahaman, dan pengaplikasian. Sehingga dapat diasumsikan bahwa hasil belajar aspek berpikir tingkat tinggi di sekolah masih kurang.

Hasil belajar aspek berpikir tingkat tinggi tersebut dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Seperti yang di kemukakan oleh Widodo dan Kadarwati (2013, hlm. 170) bahwa “Penerapan Higher Order Thinking berdasarkan *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan karakter siswa yang akhirnya juga meningkatkan hasil belajar siswa”.

Era globalisasi yang semakin berkembang saat ini, teknologi sangat berkembang pesat . termasuk dalam ranah pendidikan, kini memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Setiap sekolah baik di kota maupun di desa sekarang, banyak yang sudah memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran.. Dengan adanya media pembelajaran pembelajaran seorang pendidik akan terbantu dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada peserta didiknya media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

Bukan hanya itu saja tuntutan zamanlah yang memaksa pendidik untuk lebih berperan aktif dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran sudah diterapkan sejak dulu dalam dunia pendidikan, hanya saja yang digunakannya ialah teknologi sederhana yang belum memiliki unsur kecanggihan, yang digunakan dahulu yaitu berupa alat-alat yang sederhana yang cukup membantu proses belajar contohnya seperti penggunaan papan tulis dan kapur agar peserta didik dapat menyalin apa yang guru tulis didepan kelas, pensil dan buku untuk menulis materi yang guru berikan. Dengan beragam dan semakin canggihnya media pembelajaran, menuntut guru agar lebih kreatif dan menguasai media yang sudah semakin canggih. Contohnya penggunaan media gambar, audio, radio dan video. Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2007, hlm. 2) yaitu:

“Manfaat media dalam pembelajaran adalah pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya. Ketiga siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll”.

Media pembelajaran terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari suatu sumber melalui perantara atau media tertentu yang digunakan ke penerima pesan. Jadi, penggunaan media pembelajaran di sekolah sangatlah bermanfaat bagi siswa dan guru itu sendiri, siswa lebih tertarik belajar dengan adanya media pembelajaran dan guru tentunya terbantu dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran yaitu pembelajaran yang dibuat dengan bentuk visual berupa gambar bergerak yang disertai dengan audio berupa narasi atau musik instrument. Tentunya dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, karena siswa melihat dan mendengar pembelajaran yang ada pada video pembelajaran tersebut dan dibuat dengan semenarik mungkin disesuaikan dengan jenjang

pendidikan siswa. Video pembelajaran sesungguhnya dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran apapun termasuk mata pelajaran TIK, apalagi pelajaran TIK yang sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi di era globalisasi ini. Peneliti mencoba mengemas video pembelajaran tersebut dengan berbasis *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) merupakan metode pembelajaran yang merangsang siswa untuk lebih mengenal bagaimana cara belajar dan bekerjasama di dalam kelompok untuk mencari penyelesaian didalam masalah-masalah yang ada. Simulasi masalah berperan untuk merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap suatu masalah sebelum mulai mempelajari suatu subyek dan mengembangkan berpikir tingkat tinggi siswa. *Problem Based Learning* melatih siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis dan mampu untuk mendapatkan dan memanfaatkan dengan baik sumber-sumber pembelajaran. siswa yang diberi kelompok kecil diarahkan oleh guru untuk berdiskusi adalah inti dari penerapan *Problem Based Learning* yang akan memacu berpikir tingkat tingginya. Karena dalam berpikir tingkat tinggi diukur dari pemecahan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa yang ditunjang oleh video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.

Pembelajaran berbasis video pada umumnya baik sebagai stimulus dalam diskusi kelompok *Problem Based Learning*. Namun, penggunaannya tergantung pada kondisi tertentu. Banyak keuntungan yang akan didapat bila menggunakan video dalam kondisi pembelajaran tertentu apabila didukung oleh data non-empiris sebelumnya seperti menampilkan literatur atau penjelasan teoritis yang mendukung sebagai data empiris. Studi observasional video dimasa depan harus menitik beratkan pada efek dan atribut video sebagai media pembelajaran (Ba De Leng 2007, hlm. 181)

Jadi video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, merupakan video pembelajaran yang akan siswa amati masalah-maslah yang ada di jelaskan melalu video pembelajaran tersebut. dimana masalah merupakan pemandu utama yang siswa pelajari didalam video pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dibuat dengan

unsur masalah-malah yang ada didalam mata pelajaran TIK itu sendiri, yang akan memacu siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan pada saat video pembelajaran selesai diputar, siswa akan berdiskusi membahas apa yang menjadi permasalahan yang ada didalam video tersebut. masalah yang akan digunakan didalam video pembelajaran ialah sebagai sarana agar siswa dapat belajar sesuatu yang dapat mendukung keilmuan dalam bahan ajar mata pelajaran TIK juga meningkatkan hasil belajar aspek berpikir tingkat tinggi siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba mengamati penggunaan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMPN 1 Bandung . Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi siswa, metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar aspek berpikir tingkat tinggi siswa. Bagi guru, video pembelajaran agar memudahkan dan membantu dalam proses belajar dalam penilaian siswa, sehingga diharapkan akan mencetak kualitas pembelajaran yang baik dan memudahkan siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran TIK dengan baik serta memupuk siswa agar lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa permasalahan yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran di SMPN 1 Bandung. Dalam proses pembelajaran guru menuturkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sudah cukup baik, namun kurang bervariasi, sehingga menyebabkan siswa relatif bosan termasuk dalam pembelajaran TIK.

Sedangkan dalam kenyataannya siswa lebih memiliki ketertarikan terhadap media audio visual yang di dalamnya berisi materi yang di pelajari, dengan media video memudahkan siswa memahami suatu materi. Dalam mata pelajaran TIK penggunaan media video pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan kurangnya bahan video pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Contohnya dalam materi perangkat keras komputer, siswa akan lebih mengerti ketika materi disampaikan melalui

video pembelajaran karena terdapat gambar perangkat keras dan audio yang menjelaskannya untuk memacu berpikir tingkat tinggi siswa. Sejauh mana siswa dapat, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan media video pembelajaran dalam mata pelajaran TIK untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi peserta didik tersebut dalam penelitian di SMPN 1 Bandung kelas VII .

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah umumnya adalah apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam penggunaan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung?

2. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas, maka penulis memaparkan kembali rumusan masalah tersebut secara khusus sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar aspek analisis (C4) dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung ?
- b. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar aspek evaluasi (C5) dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung ?
- c. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar aspek mencipta (C6) dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek analisis setelah menggunakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.
- b. Untuk mengetahui peningkatan pada aspek evaluasi setelah menggunakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.
- c. Untuk mengetahui peningkatan pada aspek mencipta setelah menggunakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran terutama pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* secara maksimal disekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian bagi sekolah yang diteliti akan menjadi referensi dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.
- b. Diharapkan dalam penelitian ini menjadi sumbangan pemikiran dalam proses pembelajaran dan khususnya bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan untuk membuat media media pembelajaran yang inovatif.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran.
- d. Manfaat bagi siswa diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan semangat belajar lebih tinggi juga belajar memecahkan suatu masalah dengan tetap didampingi oleh guru mata pelajarannya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini memuat beberapa bagian sebagai berikut.

1. Bab 1 Pendahuluan

Meliputi masalah tentang: Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Ruang lingkup landasan teori yang digunakan terdiri atas : media pembelajaran, video pembelajaran, *Problem Based Learning* dan berpikir tingkat tinggi.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Mengemukakan: Lokasi dan Subjek Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Definisi Operasional, Indikator Keberhasilan, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

4. Bab 4 Temuan dan Pembahasan

Meliputi hasil penelitian: Biografi SMPN 1 Bandung, Pemaparan tentang kegiatan pembelajaran yang terjadi setiap pertemuan di SMPN 1 Bandung saat menggunakan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.

5. Bab 5 Simpulan dan Saran

Membahas kesimpulan dari implementasi penggunaan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi dalam mata pelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung. Saran yang ditujukan untuk berbagai pihak untuk dapat memberikan berkontribusi bagi media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.