

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan, bahkan telah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan hal itu di perlukan bentuk pembelajaran yang bermutu.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu : belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2010:11).

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang lebih rumit daripada hanya sekedar guru menjelaskan materi kepada siswa tetapi lebih kepada menyajikan informasi dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan semua fasilitas yang ada. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Peter Westwood (2004:81): *“Effective teaching is much more complex than simply explaining things to students, but explaining and presenting information is still an important teaching strategy that plays a part in facilitating learning”*.

Sejalan dengan perubahan paradigma dalam belajar, belajar tidak efektif jika anak hanya duduk manis di kelas sementara guru menjejali anak dengan berbagai hal, namun belajar saat ini memiliki kecenderungan dengan istilah belajar aktif (sering dikenal sebagai “cara belajar siswa aktif”) merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri.

Belajar aktif merupakan perkembangan dari teori *Dewey Learning By Doing*. Dewey tidak menyukai rote learning (belajar dengan menghafal). *Dewey* menerapkan prinsip *Learning By Doing*, yaitu bahwa siswa perlu

terlibat dalam proses belajar secara spontan. Keingintahuan siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya mendorong keterlibatannya secara aktif dalam suatu proses belajar. Menurut *Dewey*, guru berperan untuk menyediakan sarana bagi siswa untuk dapat belajar. Dengan peran siswa dan guru dalam belajar aktif akan tercipta suatu pengalaman belajar yang bermakna.

Selanjutnya, dalam belajar aktif guru dituntut bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Artinya guru dapat merekayasa model pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi siswa. Untuk itu perlu diciptakan sistem lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang mementingkan pemahaman dan penguasaan materi yang diajarkan. Untuk mencapai indikator tersebut guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu menyajikan model pembelajaran yang lebih menarik.

Khusus tentang model pembelajaran tidak jarang model pembelajaran yang digunakan akan meningkatkan atau menurunkan kualitas faktor-faktor internal dari pembelajaran itu sendiri. Sebagai contoh jika model pembelajaran itu membosankan dan bersifat satu arah maka prestasi belajar tidak akan maksimal. Akan tetapi, model pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat interaktif boleh jadi akan meningkatkan motivasi belajar dan memaksimalkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang saat ini sedang populer adalah model *Picture And Picture*. Sejak dipopulerkan sekitar tahun 2002, model *Picture And Picture* ini mulai menyebar di kalangan guru di Indonesia. “Model pembelajaran *Picture And Picture* mengandalkan gambar sebagai media pembelajaran” (Sadiman, 2010: <http://sadiman2007.blogspot.com> [25 Juli 2012]). Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang

akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah ICT bisa menggunakan power point atau software lainnya.

“Model *Picture And Picture* ini adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis” (Ras Eko Budi Santoso, 2011: <http://ras-eko.blogspot.com> [25 Juli 2012]). Sesuai dengan namanya, model ini menggunakan media gambar dengan cara memasang atau mengurutkan gambar-gambar yang disediakan menjadi urutan yang logis. Melalui cara seperti ini diharapkan siswa mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Adapun langkah-langkah model *Picture And Picture* menurut Istarani (2011:7) yaitu :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai,
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar,
3. Guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi,
4. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar yang disajikan menjadi urutan yang logis,
5. Guru menanyakan alasan (dasar pemikiran) urutan gambar tersebut,
6. Dari urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai,
7. Kesimpulan.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Picture And Picture* ini telah dilakukan Lusy Kusuma Ninggalih (2012) melakukan penelitian di SMPN 15 Bandung pada materi ‘Pengenalan Jaringan dan Hardware Jaringan Komputer’ menggunakan pendekatan kelompok dan melalui media komputer (laboratorium). Penulis memandang perlunya penelitian dengan pendekatan individual sehingga kemampuan masing-masing siswa lebih terpantau dalam memahami materi pelajaran. Perbedaan pendekatan penelitian disampaikan pada bab III di bagian skenario pembelajaran kelas eksperimen.

Khusus pada mata pelajaran TIK, permasalahan bukan hanya muncul dari minat belajar siswa yang kurang, tetapi permasalahan juga datang dari faktor

lingkungan yang kurang memadai. Yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Seharusnya pada mata pelajaran TIK, kegiatan belajar mengajar lebih banyak dilakukan di laboratorium komputer. Akan tetapi karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, pembelajaran TIK sering dilakukan di dalam kelas. Dalam hal ini kreativitas guru TIK dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Picture and Picture* dianggap tepat, karena sekalipun dilakukan di dalam kelas model ini dapat merangsang minat siswa karena materi yang disampaikan disajikan dengan gambar yang disusun menarik ke dalam media pembelajaran. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP”**.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran *Picture And Picture* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP?
3. Apakah hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Picture And Picture* meningkat lebih signifikan daripada hasil belajar siswa dengan metode konvensional pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP?

### C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

Penelitian ini lebih ditujukan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Picture And Picture* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 7 Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan pokok bahasan “Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer dan perangkat lunak program aplikasi komputer”. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi software Macromedia Flash 8 sebagai alat bantu guru dalam menyajikan materi dan siswa dalam mengurutkan atau memasang gambar.

### D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran *Picture And Picture* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Picture And Picture* meningkat lebih signifikan daripada hasil belajar siswa dengan metode konvensional pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP.

### E. MANFAAT PENELITIAN

1. **Bagi siswa :** siswa bisa menjadi lebih memahami materi, keadaan kelas semakin efektif saat pembelajaran TIK khususnya dan dalam mata pelajaran lain umumnya, serta siswa menjadi lebih aktif mencerna materi saat belajar.

2. **Bagi guru** : hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam hal penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah, dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi terhadap siswa, dengan model pembelajaran ini membuat siswa menjadi belajar mandiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan memperhatikan belajar siswa agar tidak menyimpang dari materi.
3. **Bagi sekolah** : sebagai salah satu bentuk sumbangan yang semoga berguna untuk meningkatkan prestasi di sekolah, tidak akan tertinggal sekolah lain, membuat para siswa lebih percaya diri dengan keberadaannya di sekolah tersebut.
4. **Bagi peneliti lain** : dapat mengembangkan model pembelajaran *Picture And Picture* sebagai bahan penelitian selanjutnya.

#### F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat (Sugiyono, 2008;96). Dugaan sementara atau hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
- H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

#### G. DEFINISI OPERASIONAL

1. Model pembelajaran *Picture And Picture* adalah suatu tipe model belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model pembelajaran *Picture and Picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan namanya,

model *Picture And Picture* ini menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara memasang atau mengurutkan gambar-gambar yang telah disediakan menjadi urutan yang logis. Melalui cara seperti ini diharapkan siswa mampu berpikir secara logis sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam aspek kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).
3. Model pembelajaran *Picture And Picture* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara tes awal (pretes) dan tes akhir (postes).
4. Metode konvensional yang dimaksud pada penelitian ini adalah metode pembelajaran yang biasa dilakukan guru di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu metode ceramah. Metode ceramah yang penulis gunakan adalah metode ceramah ditambah diskusi. “Metode ceramah ditambah diskusi adalah metode pengajaran yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode diskusi” (Rahmah, 2012: **Error! Hyperlink reference not valid.** Mei 2012]).