

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses dan cara untuk seseorang sehingga orang tersebut memperoleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia. Di Indonesia, pendidikan dapat diperoleh dengan cara formal yaitu dengan sekolah dan kuliah. Masalahnya apakah pendidikan di Indonesia sudah memiliki mutu yang baik? Dari aspek kualitas, pendidikan kita sungguh sangat memperhatikan dibandingkan dengan kualitas pendidikan bangsa lain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang sangat mencolok dari peringkat kualitas pendidikan negara Indonesia bila dibandingkan dengan negara lain. Sebagaimana diberitakan Kompas (3/3/2011) halaman 12 pada kolom “Pendidikan & Kebudayaan”, berdasarkan data dalam *Education for All (EFA) Global Monitoring Report 2011* yang dikeluarkan UNESCO dan diluncurkan di New York pada Senin, 1/3/2011, indeks pembangunan pendidikan Indonesia berada pada urutan 69 dari 127 negara yang disurvei.

(<http://nurbaiti45.wordpress.com/2011/05/15/peringkat-pendidikan-indonesia-menurun/>)

Perkembangan teknologi seperti sebuah pesawat jet yang sangat cepat. Setiap saat kita hampir selalu bisa merasakan hal baru yang ditemukan dari

perkembangan teknologi. Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi yang berkembang begitu cepat ini sangat besar pengaruh terhadap setiap aspek kehidupan. Perkembangan teknologi menjadi baik dampaknya apabila dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya. Teknologi erat kaitannya dengan segala sesuatu yang dapat mempermudah pekerjaan setiap aspek kehidupan. Salah satu aspek yang terkena dampak dari perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini adalah aspek pendidikan. Aspek pendidikan yang terkena dampak dari perkembangan teknologi salah satunya antara lain adalah dalam hal pembelajaran di dalam kelas. Sudah menjadi hal yang wajar, ketika memasuki kawasan Sekolah Menengah Atas, atau bahkan Sekolah Menengah Pertama, sering dijumpai banyak siswa yang membawa komputer jinjing (*laptop*), untuk membantu proses pembelajaran, bahkan membantu pekerjaan mereka di sekolah.

Sayangnya, perkembangan teknologi yang sudah bisa dimanfaatkan oleh beberapa siswa dan guru di sekolah, tidak bisa diikuti oleh perkembangan pendidikan secara umum. Sesungguhnya pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian dalam penanganan baik dari pemerintah, masyarakat, dan keluarga. Salah satu sarana yang dipakai untuk memfasilitasi pendidikan di Indonesia adalah sekolah. Sayangnya, sekolah-sekolah tersebut jauh dari harapan.

Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian

Santi Riani, 2013

Penerapan Model Quantum Teaching Berbasis Social Networking Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam (Sumardi, 2008) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ketiga aspek atau ranah kejiwaan itu erat sekali dan bahkan tidak mungkin dapat dilepaskan dari kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar. Pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

- a) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*)
- b) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*)
- c) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*)

Pada dasarnya TIK merupakan mata pelajaran yang menuntut keseimbangan antara kemampuan mengungkapkan materi melalui tulisan maupun mempraktikkan materi yang diberikan. Namun setelah melakukan studi lapangan, masih banyak ditemui siswa yang memiliki kemampuan yang kurang seimbang. Mereka yang menguasai kemampuan psikomotor cenderung kurang dapat mengungkapkannya dalam bentuk tulisan, atau dengan kata lain mereka kurang menguasai kemampuan komunikasi. Permasalahan ini pada mulanya muncul dikarenakan mereka merasa suasana kelas yang biasa begitu canggung, mereka merasa keadaan kelas yang kurang mendukung untuk mereka dapat mengembangkan kemampuan komunikasi maupun kemampuan psikomotor mereka. Baird (Meinarni, 2005 : 16) menyatakan komunikasi merupakan suatu

Santi Riani, 2013

Penerapan Model Quantum Teaching Berbasis Social Networking Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

proses yang meliputi penyampaian dan penerimaan hasil pemikiran melalui simbol kepada orang lain. Sedangkan kemampuan psikomotor merupakan kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kemampuan psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson dalam blog (Zaifbio,2009) yang menyatakan bahwa :

‘Hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotor adalah kawasan yang membahas hal-hal yang berhubungan dengan koordinasi antara proses mental dan fisik dalam melakukan kegiatan atau gerakan yang bersifat jasmaniah’. (Mukhtar, 2011).

Masalah lain yang muncul dilapangan adalah kurangnya komunikasi antar siswa untuk dalam proses pembelajaran. Hal ini timbul seiring dengan kesibukan siswa di sekolah maupun di luar sekolah. Akan tetapi, permasalahan ini bisa diminimalkan karena saat ini banyak macam dan bentuk jejaring sosial / *social network* yang beredar di dunia maya, dan ini dapat memfasilitasi siswa untuk berinteraksi / bersosialisasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Mengingat terbatasnya interaksi yang terhalang oleh waktu belajar di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu *social network* yang sangat marak saat ini adalah *facebook*.

Banyak sekali manfaat dari berbagai fitur yang dimiliki oleh *facebook*. Salah satu fitur yang akan disoroti disini adalah pemanfaatan media group. Dengan media ini siswa dapat berdiskusi dan memberikan pendapat mereka. Bagi siswa yang masih malu mengeluarkan pendapat di depan kelas, diharapkan dengan media ini, mungkin akan memulai dengan mengajukan pendapat mereka

Santi Riani, 2013

Penerapan Model Quantum Teaching Berbasis Social Networking Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

melalui dunia maya. Hal ini diharapkan, dengan seringnya muncul memberi pendapat dan bertanya di dunia maya. Akan berbanding lurus di dunia nyata. Perlahan siswa tidak akan canggung lagi berbicara di depan kelas. Berkat sosialisasi yang sering dilakukan di facebook dan keterbiasaan untuk saling berinteraksi. Hal ini menunjukkan banyaknya manfaat yang diperoleh dari teknologi, khususnya *social network* yang sangat marak saat ini.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Menurut penulis model *Quantum Teaching* berbasis *Social Networking* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa. Model *Quantum Teaching* menumbuhkan minat siswa untuk belajar,

Mengingat bahwa segalanya “berbicara,” maka AMBAK harus betul-betul dilaksanakan sebagaimana seharusnya, yaitu menghasilkan pengaruh positif bagi keberlangsungan minat siswa dalam belajar. Menurut Magnesen (1983) dikatakan bahwa kita belajar :“10 % dari apa yang kita baca, 20 % dari apa yang kita dengar,30 % dari apa yang kita lihat. 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar,70 % dari apa yang kita katakan,90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan. (Rutoto Sabar, 2008)

menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Sedangkan *social networking* menumbuhkan keberanian siswa untuk dapat bersosialisasi dengan sesama temannya difasilitasi oleh dunia maya. *Social networking* juga dapat menjadi sarana siswa dalam melatih kemampuan komunikasi secara tertulis, setelah mereka menghilangkan rasa canggungnya melalui komunikasi di dunia maya. Selain itu juga, *Quantum Teaching* menggunakan rumus dan teknik AMBAK dan TANDUR yang dapat melatih

Santi Riani, 2013

Penerapan Model Quantum Teaching Berbasis Social Networking Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa untuk dapat berkomunikasi. *Quantum Teaching* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menguraikan tentang cara-cara baru yang mempermudah proses pembelajaran dan menekankan pada terciptanya suasana yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mempunyai kemauan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (DePorter. B, 2000:15).

Peranan media pun tidak dapat dilepaskan dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Media digunakan sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran. Cakupan media terdiri atas media visual, audio dan audio-visual.

Pengertian multimedia menurut (Sanjaya, 2011)

“Sajian teknologi multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi”

Pada kasus kali ini, terdapat satu kelas yang memiliki kemampuan komunikasi dan psikomotor yang berbeda, perbedaan ini mungkin dikarenakan adanya kelompok-kelompok pada kelas tersebut. Sehingga ada beberapa siswa yang senang duduk berkelompok, memiliki kecenderungan mendapatkan nilai yang lebih baik dari teman-teman yang lain. Untuk itu akan diadakan penelitian tentang kemungkinan tersebut. Peneliti akan membagi kelas tersebut menjadi tiga kelompok yang akan diteliti, yakni kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah. Nilai pada kelompok-kelompok tersebut nantinya akan menjadi nilai awal dan akhir yang diproses selama penelitian. Dan atas latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat judul “Penenerapan Model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* dan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Psikomotor Siswa pada Mata Pelajaran TIK”.

Santi Riani, 2013

Penerapan Model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka pokok permasalahan yang diangkat oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Apakah penerapan model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* Multimedia Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan penerapan Model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* dan Multimedia Pembelajaran?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2012/2013.
- b. Kompetensi dasar yang digunakan adalah membuat dokumen pengolah angka sederhana.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan multimedia pembelajaran model *Quantum Teaching* berbasis *social networking*.
- d. Penggunaan multimedia pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran.
- e. Kemampuan komunikasi dan psikomotor awal siswa merupakan kemampuan komunikasi dan psikomotor yang dimiliki siswa ketika belum memperoleh suatu perlakuan pembelajaran. Kemampuan komunikasi dan psikomotor awal

Santi Riani, 2013

Penerapan Model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* Dan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ini dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yakni kelompok atas, tengah dan bawah.

- f. Peningkatan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa dilihat atau dinilai dari selisih nilai yang diperoleh siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah perlakuan, dan kegiatan observasi yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung.
- g. Respon siswa terhadap pembelajaran ini dilihat atau dinilai dari angket yang disebar di akhir proses pembelajaran.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji penerapan multimedia pembelajaran model *Quantum* pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk :

- a. Mengetahui apakah penerapan model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* Multimedia Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa?
- b. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan penerapan Model *Quantum Teaching* Berbasis *Social Networking* dan Multimedia Pembelajaran?

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi pihak-pihak tertentu di antaranya yaitu:

1. Bagi peneliti

Mengetahui pengaruh penerapan multimedia pembelajaran model *Quantum Teaching* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa.

2. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai salah satu masukan untuk memilih dan mengembangkan alternatif multi media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran model *Quantum Teaching* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa.

3. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam menyediakan fasilitas pembelajaran, yang dapat membantu siswa agar dapat belajar aktif dan kreatif serta mandiri. Penelitian ini juga mampu memberikan suasana yang berbeda dalam pembelajaran TIK.

4. Bagi Satuan Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan wacana baru tentang media serta kebijakan sekolah dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran lebih terarah

1.6 DEFINISI OPERASIONAL

1. *Quantum Teaching* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Interaksi yang menjadikan landasan dan kerangka untuk belajar (De porter. B, 2004). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa quntum teaching adalah orkrestasi atau simfoni bermacam-macam interaksi yang ada mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa.
2. Multimedia Pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, dan benar.
3. Kemampuan komunikasi adalah berlangsungnya suatu kegiatan yang memiliki kesamaan makna mengenai apa yang dipercekapkan, komunikasi terjadi dalam bentuk verbal (lisan) atau nonverbal (tulisan) dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Kemampuan komunikasi merupakan salah satu keterampilan proses yang dapat mengungkap gagasan, temuan, bahkan perasaan kepada orang lain. Kemampuan komunikasi yang akan diteliti adalah kemampuan komunikasi secara tulisan.
4. Kemampuan psikomotor adalah kemampuan yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Kemampuan psikomotor yang akan diteliti adalah kemampuan psikomotor pada tingkat gerakan kreatif yaitu gerakan yang tidak lagi

sepenuhnya tergantung pada panduan atau arahan, tetapi seseorang dapat melahirkan sendiri melalui kreativitasnya.

5. Kemampuan komunikasi dan psikomotor awal siswa yang digunakan merupakan kemampuan komunikasi dan psikomotor yang dimiliki siswa ketika belum memperoleh suatu perlakuan pembelajaran. Kemampuan komunikasi dan psikomotor awal ini dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yakni kelompok atas, tengah dan bawah.

1.7 HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Menurut Sudjana (2005) hipotesis adalah “asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya”.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka hipotesisnya adalah “Penerapan Multimedia Pembelajaran Model Quantum Teaching meningkatkan kemampuan komunikasi dan psikomotor siswa menjadi lebih baik daripada sebelumnya”