

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu, pengetahuan, dan sains semakin pesat, terutama dalam bidang telekomunikasi dan informasi. Sebagai akibat dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tersebut, arus informasi datang dari berbagai penjuru dunia secara cepat dan melimpah ruah. Untuk dapat tampil unggul dalam keadaan yang selalu berubah dan kompetitif ini diperlukan adanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Untuk memenuhi sumberdaya manusia yang mempunyai keahlian dibidang teknologi informasi dan komunikasi, pemerintah memasukan pengetahuan TIK kedalam kurikulum pendidikan nasional. Berdasarkan SK Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003:7) Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah dengan tujuan peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Masuknya pengetahuan TIK kedalam kurikulum pendidikan nasional menjadi tantangan baru bagi para pendidik bagaimana mencetak sumberdaya manusia yang mempunyai pengetahuan dan keahlian dibidang TIK. Tentu saja dalam merealisasikan hal tersebut terbentur banyak kendala diantaranya tantangan para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajar TIK sesuai kriteria kelulusan minimum (KKM).

Studi literatur yang peneliti lakukan menemukan hasil belajar siswa SMP pada matapelajaran TIK di daerah Bandung belum sesuai KKM hal ini ditunjukkan beberapa peneliti yang melakukan penelitian di SMP daerah Bandung seperti, Rosa (2010), Irfan (2012) dan Dominggus (2012) penelitiannya di latar belakang oleh hasil belajar siswa pada matapelajaran TIK masih di bawah nilai KKM. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan fakta-fakta hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran TIK banyak menggunakan model pembelajaran konvensional dari pada menggunakan pendekatan model pembelajaran yang inovatif.

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMPN 1 Lembang Bandung menemukan permasalahan yang sama, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SMPN 1 kelas VII-I Semester 2 Tahun Ajaran 2011/2012 masih belum memuaskan. Diketahui 65 % dari 28 jumlah siswa nilai hasil belajar siswa pada matapelajaran TIK masih di bawah rata-rata nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sehingga untuk memenuhi nilai siswa sesuai dengan standar nilai KKM pelajaran TIK harus melaksanakan remedial. Kendala-kendala yang mempengaruhi nilai hasil belajar siswa tersebut yang diketahui oleh peneliti

**Sultan Syah Aulia, 2013**

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran TIK  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan pengalaman melaksanakan kegiatan belajar mengajar selama satu semester penuh dan melakukan wawancara terhadap guru-guru TIK dan siswa SMPN 1Lembang kelas1 disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil observasi kegiatan belajar dan mengajar pada pelajaran TIK diketahui sering menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan Rendahnya partisipasi siswa dalam aktifitas pembelajaran dikelas siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri dan kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat pada orang lain, hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dominan terpusat pada guru "*teacer center*". Akibatnya menyempitkan pola pikir siswa tentang suatu konsep yang dipelajarinya. Komunikasi multi-arah baik antar siswa dengan siswa maupun guru dengan siswa menjadi terhambat, dengan sendirinya pula hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang maksimal.
2. Pelajaran TIK pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak mengkategorikan sebagai momok seperti halnya pelajaran matematika, fisika, kimia, dll. Tetapi pada kenyataannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh terhadap matapelajaran TIK dampaknya membuat nilai matapelajaran TIK kurang memuaskan.
3. Kegiatan pembelajaran kurang diimbangi dengan praktek di labolatorium komputer disebabkan kurangnya perangkat komputer untuk dijadikan media pembelajaran praktikum sehingga siswa kurang sering diperkenalkan

langsung untuk mengidentifikasi dan mengopresaikan alat-alat TIK. Hal ini berdampak pengetahuan siswa tentang TIK hanya terbatas pada materi ajar dari buku dan LKS.

Salah satu upaya untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan metode *pictorial riddle* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model inkuiri merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan memecahkan masalah. Dapat dikatakan bahwa inkuiri merupakan suatu proses yang ditempuh oleh siswa dengan merencanakan dan melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Dalam inkuiri siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada hasil penelitian Kristianingsih (2010) dengan judul “Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode *Pictorial Riddle* Pada Pokok Bahasan Alat-Alat Optik Di SMP”, terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian hasil penelitian Rangkuti (2010:) menunjukkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* pada materi pokok gejala gelombang, lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan (Manurung, 2012) menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas X SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan fakta bahwa model pembelajaran inkuiri dengan metode *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan yang telah disebutkan. Hal ini melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan metode *pictorial riddle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran TIK dalam pokok bahasan *hardware*.

Metode *pictorial riddle* yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu metode yang termasuk kedalam model inkuiri. Metode *pictorial riddle* adalah suatu metode atau teknik untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar sehingga mereka dilatih untuk berani mengemukakan ide dan gagasan, berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman-temannya. *Pictorial riddle* biasanya berupa gambar, baik di papan tulis, papan poster, maupun diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu (Sudirman dkk, 1989:180).

Penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan metode *pictorial riddle* dalam pembelajaran TIK merupakan suatu proses mendefinisikan dan menyelidiki masalah-masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, menemukan data, dan menggambarkan kesimpulan masalah-masalah tersebut. Tahapan dari model pembelajaran inkuiri, yaitu 1) tahap penyajian masalah, 2) tahap pengumpulan dan verifikasi data, 3) tahap mengadakan eksperimen dan pengumpulan data, 4) tahap merumuskan penjelasan, 5) tahap mengadakan analisis inkuiri.

Sebagai penunjang penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan metode *pictorial riddle* dibantu dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif diharapkan mampu membantu siswa untuk memahami materi ajar dan merangsang siswa untuk belajar. Sebagaimana yang diutarakan *Lawrence J. Najjar* (1996) bahwa “Informasi yang disajikan dengan multimedia dapat memudahkan seseorang untuk belajar”. Dan *MI Jawid Nazir, Aftab Haider Rizvi dan Ramachandra V Pujeri* (2012) berpendapat “Penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar dan lebih mudah untuk mendapatkan informasi”. Teori tersebut diperkuat oleh *John Sculley* dalam *Luann K. Stemler* (1997) yang mengatakan “Multimedia pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri dan membuat siswa belajar aktif dalam proses pembelajaran”. Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa belajar secara aktif serta memudahkan siswa untuk mencerna informasi berupa bahan ajar.

Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi yang berisi materi ajar yang disajikan secara interaktif yang digunakan diharapkan mampu membantu siswa untuk memahami materi ajar dengan mudah serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan semua latar belakang masalah tersebut penulis mencoba melakukan penelitian untuk menjawab permasalahan tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Berbantuan Multimedia Pembelajaran**

Sultan Syah Aulia, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran TIK Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 LEMBANG Pada Matapelajaran TIK.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif model tutorial dengan konten pembelajaran hardware?
2. Apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri metode *pictorial riddle* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif pada matapelajaran TIK meningkat dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana sikap positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran inkuiri metode *pictorial riddle* berbantuan multimedia pembelajaran pada matapelajaran TIK?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus, peneliti membatasi permasalahan di atas dalam hal-hal berikut ini:

1. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP.
2. Materi yang dipilah dalam penelitian adalah pemahaman perangkat keras (*hardware*).
3. Model multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan adalah model MMI tutorial yang dibangun dengan perangkat lunak *Macromedia Flash 8 Professional*, dalam penelitian ini digunakan

Sultan Syah Aulia, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran TIK  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa SMP.

4. Aspek hasil belajar yang diteliti adalah ranah kognitif siswa

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif model tutorial dengan konten pembelajaran *hardware*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri metode *pictorial riddle* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif pada matapelajaran TIK.
3. Mengetahui sikap positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri metode *pictorial riddle* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif pada matapelajaran TIK.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kalangan berikut:

1. Untuk siswa, diharapkan dapat menikmati proses pembelajaran, serta termotivasi untuk belajar TIK dengan sungguh-sungguh, serta memiliki minat belajar yang semakin tinggi, guna meningkatkan hasil belajar.
2. Untuk guru bidang studi TIK, pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan atau model pembelajaran alternatif oleh para guru dalam kegiatannya di dalam kelas.

Sultan Syah Aulia, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran TIK  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



3. Untuk penyelenggara pendidikan, dapat memfasilitasi kebutuhan siswanya dalam menimba ilmu di sekolah tersebut terkait dalam pengaplikasian pembelajaran TIK simulasi berbasis multimedia interaktif.

## 1.6 Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dibuat untuk melakukan pengecekannya. (Sudjana 1996). Atau singkatnya hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan dalam penelitian yang harus dibuktikan kebenarannya. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diujikan kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, hipotesis yang dapat ditetapkan adalah :

“Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan metode pictorial riddle berbantuan multimedia pembelajaran pada matapelajaran TIK lebih baik dari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional”.

## 1.7 Definisi Operasional

### a. Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle

Model pembelajaran Inkuiri metode *Pictorial riddle* adalah suatu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar, di

papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar itu. Gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. ( Sudirman, 1989:180)

*b. Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial.*

Multimedia pembelajaran merupakan penyampaian pesan/informasi yang disajikan dengan gabungan teks, gambar, suara, gambar bergerak (animasi) atau video kepada khalayak. Sedangkan MMI model tutorial menurut Munir (2012) “pengetahuan dan informasi dikomunikasikan atau disajikan dalam bentuk unit-unit kecil disertai pertanyaan-pertanyaan”.

*c. Hasil Belajar*

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran”. ( Dimiyanti *et al*, 1999). Tetapi dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti ranah kognitif siswa