

BAB I

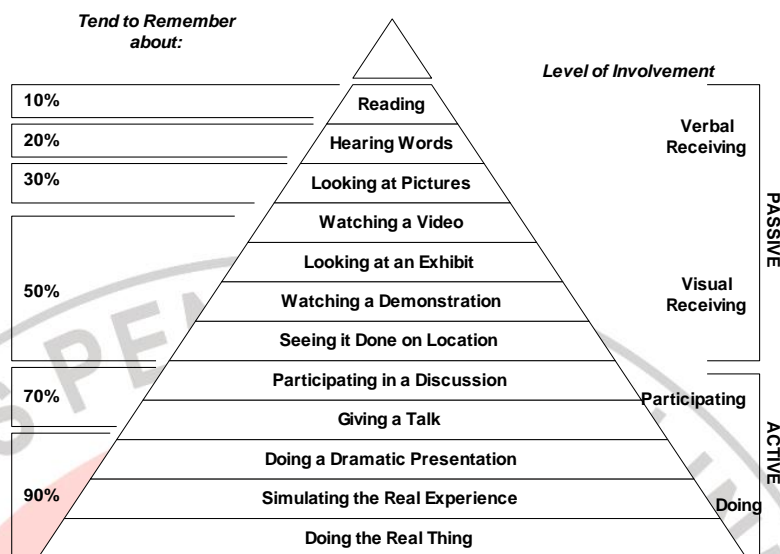
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Karena pendidikan itu adalah kegiatan informasi. Bahkan dengan pendidikan itulah, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat disebarluaskan secara turun temurun kepada generasi selanjutnya. Sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan di dunia, khususnya Indonesia. Usaha pemerintah untuk mewujudkan peningkatan kualitas manusia Indonesia salah satunya adalah dengan meningkatkan pembangunan pada sektor pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi :

“Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi Warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab(Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional)”

Proses pembelajaran selama ini cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar dan guru sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi. Namun telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika para siswa proses pembelajaran memperoleh kesempatan yg luas untuk bertanya, berdiskusi dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh. Dengan cara ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru tersebut untuk dapat dipahami dan dikuasai secara lebih baik (Samadhi, 2010).



Gambar 1.1 Efektifitas model pembelajaran.

Dengan melihat Gambar 1.1 di atas, terlihat bahwa siswa akan lebih bisa menerima pembelajaran, ketika siswa tersebut ikut terlibat secara aktif dalam proses. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian untuk menentukan model pembelajaran apa yang sebaiknya digunakan agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Apabila masalah ini tidak diteliti, maka kerugian yang mungkin akan timbul :

1. Guru akan menjadi pusat perhatian dari siswa untuk dijadikan sumber belajar, sehingga proses pembelajaran akan selalu monoton.
2. Kemampuan berpikir dan kreativitas siswa tidak akan berkembang karena siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat atas situasi yang terjadi, dan siswa akan merasakan kebingungan ketika mendapatkan masalah yang sama di dunia nyata.

Dewasa ini perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berjalan dengan sangat pesat. Dengan berbagai kemudahannya informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik saja. Dalam dunia pendidikan Indonesia, sudah saatnya memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut. Karena TIK akan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tingginya kebutuhan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semuanya diperoleh dalam lingkungan

sekolah. Dengan memanfaatkan teknologi itu, guru dan siswa memungkinkan daya pikir serta kreativitasnya dapat berkembang dengan pesat.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “*on line*” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengharuskan para siswa untuk melakukan kegiatan *doing the real thing* adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Untuk membangun kecakapan / keterampilan siswa di abad 21 (*21st century skills*), para siswa perlu menguasai beberapa keterampilan berupa kreatifitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan melekin informasi, berfikir kritis, pemecahan masalah (*problem solving*) dan membuat keputusan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) serta konsep dan pengoperasian teknologi (NETS, dalam Gora, 2010).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Berdasarkan SK Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003) Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena: Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

Ridwan, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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.

Dalam silabus kelas X SMA terdapat materi tentang menghidupkan dan mematikan komputer sesuai prosedur baku, perangkat keras dan lunak komputer, sistem operasi, alat *input* dan *output* yang berkaitan dengan informasi, jaringan telekomunikasi, etika moral dalam penggunaan TIK, K3 dalam penggunaan TIK, dan *Microsoft Office*. Terlihat dari materi di atas, pembelajaran TIK yang baik adalah dengan melakukan praktek di laboratorium.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada parasiswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan keadaan di atas adalah model pembelajaran *Examples Non Examples*. Model pembelajaran ini adalah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang membuat siswa berperan aktif dalam mencari materi sendiri pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia seperti buku.

Examples Non Examples adalah sebuah model pembelajaran yang akan membantu siswa lebih aktif dan cepat memahami konsep materi yang diberikan. Dengan menerapkan model ini, diharapkan dapat diciptakan suatu proses pembelajaran dimana siswa dapat belajar dengan mengingat informasi dari suatu bahan bacaan, dan dapat membantu guru untuk mengaktifkan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Sehingga, siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengaitkan pelajaran yang sudah dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Penelitian Model *Examples Non Examples* yang telah dilakukan dengan sukses di perguruan tinggi seperti pembelajaran matakuliah struktur hewan di FKIP

Universitas Muhammadiyah Metro. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa

Ridwan, 2013

Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

model pembelajarankooperatif learning dapatmeningkatkan: 1) Hasilbelajarakademik; 2) Penerimaanterhadap perbedaanindividu; 3) sertaMeningkatkanpengembanganketrampilan sosial.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis tertarik untuk memberi judul penelitian ini sebagai berikut :

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON EXAMPLES* BERBANTUANMULTIMEDIAUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TIK SISWA SMA KELAS X “

B. Rumusan Masalah

Adapun lingkup permasalahan yang diambil oleh penulis adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan untuk model pembelajaran *Examples Non Examples*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diterapkan model *Examples Non Examples* lebih baik daripada pembelajaran konvensional?
3. Apakah hasil belajar siswa yang diterapkan model *Examples Non Examples* peningkatan hasil belajarnya lebih baik daripada pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk model *Examples Non Examples*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diterapkan model *Examples Non Examples* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan model *Examples Non Examples* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Memberikan motivasi kepada guru dan calon guru untuk memperkaya model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

Pembelajaran inovatif yang akan mampu membawa perubahan belajar bagi siswa. Pembelajaran lama telah usang karena dipandang hanya berfokus pada metode mulut. Siswa sangat tidak nyaman dengan metode mulut. Sebaliknya, siswa akan nyaman dengan pembelajaran yang sesuai dengan pribadi siswa saat ini. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil belajar siswa terkait dengan penggunaan model *Examples Non Examples* dalam pembelajaran TIK siswa kelas X SMA.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian ini, dijelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian sehingga akan memperoleh kejelasan aspek-aspek yang diteliti serta memudahkan dalam proses pengumpulan data. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. **Model *Examples Non Examples*** merupakan taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *examples* dan *non-examples* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-*

examples memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

2. **Hasil Belajar** yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa ditunjukkan melalui respon terhadap pretes dengan postes. Hasil belajar ini ada dalam ranah kognitif yaitu C1 (Hafalan), C2 (Pemahaman) dan C3 (Penerapan).

F. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul. Melalui penelitian ilmiah, hipotesis akan dinyatakan ditolak atau diterima.

Dugaan sementara atau hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan model Examples Non Examples lebih baik daripada siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional.