

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tidak akan lepas dari kehidupan manusia, setiap manusia diciptakan untuk belajar baik belajar formal maupun non formal. Dalam bukunya Radja Mudyahardjo (2001) menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkup hidup secara tepat di masyarakat di masa yang akan datang. Pendidikan formal sudah menjadi kewajiban untuk di laksanakan karena di negara Indonesia pemerintah mewajibkan seluruh warga negara untuk melaksanakan pendidikan selama 12 tahun. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan di tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan tingkah laku hasil belajar.

Dalam bukunya Sanjaya (2006) mengatakan, Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya. Pemahaman didefinisikan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Menurut Purwanto (1994) pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Dalam Taksonomi Bloom, pemahaman adalah kesanggupan

memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu: translasi, interpretasi dan ekstrapolasi.

Dalam belajar formal sudah tentu erat kaitannya dengan seorang guru, karena seorang guru adalah salah satu sumber untuk mendapatkan pelajaran selain dari buku-buku pelajaran dan yang lainnya. Guru berperan dalam membimbing siswa agar menemukan berbagai potensi yang dimiliki sebagai bekal hidup mereka, membimbing siswa agar mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka agar berkembang sebagai manusia yang ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat. Menurut Jacobsen (2009), Peran utama seorang guru adalah memfasilitasi pembelajaran siswa dengan berbagai cara.

Proses pembelajaran yang di laksanakan di sekolah oleh guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional, berupa ceramah atau praktek. Terutama dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional tersebut, jika tidak ceramah di kelas maka akan praktek di laboratorium TIK. Proses pembelajaran seperti tersebut hanya satu arah, karena siswa cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan oleh gurunya saja. Jika terjadi hal tersebut secara terus menerus maka minat belajar siswa akan menurun karena terjadi kebosanan pada siswa. Untuk meningkatkan minat dan mencegah kebosanan pada siswa dapat digunakan model pembelajaran *Time Token*.

Model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk

mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Jacobsen (2009) dalam bukunya mengatakan, Selain perolehan pengetahuan yang diinginkan, peningkatan social dan intelektual siswa merupakan tujuan-tujuan utama yang harus dicapai oleh guru sebagai salah satu peran penting mereka sebagai pendidik profesional.

Pemilihan materi yang sesuai untuk model pembelajaran *Time Token* adalah materi yang lebih menekankan pada penyampaian pendapat siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam mengutarakan pendapatnya mengenai suatu masalah yang muncul. Pemahaman tentang materi oleh siswa dalam model ini sangat diutamakan terutama dalam bentuk diskusi yang kebanyakan pendapatnya harus memiliki dasar yang kuat untuk sebuah argument.

Di dalam bukunya Sanjaya (2006) mengatakan, Mengajar bukan hanya sekedar ceramah yang diukur seberapa banyak materi itu telah disampaikan kepada siswa, melainkan mengajar adalah proses untuk mencapai tujuan. Tujuan yang dimaksud Sanjaya adalah efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Masih dalam buku yang sama Sanjaya menambahkan, Konsep mengajar sebagai proses menyampaikan materi pelajaran menempatkan siswa sebagai objek yang harus menguasai materi pelajaran. Mereka dianggap sebagai organisme yang pasif, sehingga siswa kehilangan motivasi dan konsentrasi. Sehingga peneliti memilih model pembelajaran *Time Token* agar siswa aktif secara merata atau keseluruhan siswa aktif karena model ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif, siswa akan diberikan sebuah tiket, tiket tersebut digunakan siswa untuk menjawab soal yang diberikan atau mengeluarkan pendapat, jika siswa tidak memiliki tiket tersebut karena telah digunakan sebelumnya maka siswa tidak dapat menjawab atau mengeluarkan pendapat. Semua siswa diwajibkan menggunakan tiket tersebut, karena siswa dibatasi dengan tiket sehingga

memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab atau mengeluarkan pendapat.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melaksanakan penelitian penerapan model pembelajaran *Time Token* dalam mata pelajaran TIK di SMA dengan judul: ***“Penerapan Model Pembelajaran Time Token Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Pada Mata Pelajaran TIK”***

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman pada model pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia dengan model pembelajaran Konvensional?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia dalam mata pelajaran TIK?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diambil berdasarkan rumusan masalah, yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar pemahaman siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia.
2. Mengetahui Minat siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman model pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia dengan model pembelajaran konvensional.

1.4. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

2. Penelitian dilaksanakan di SMA 2 Kuningan kelas XI semester ganjil.
3. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sub bab Pengenalan Perangkat Keras Untuk Mengakses Internet.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Selain salah satu syarat untuk menyelesaikan studi untuk menempuh gelar sarjana, penelitian ini dapat mengetahui baik tidaknya model pembelajaran *Time Token* diaplikasikan dalam proses pembelajaran

2. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada ibu bapak guru bahwa model pembelajaran *Time Token* bisa dijadikan salah satu pilihan model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kerjasama antar siswa dalam mendiskusikan pelajaran.
- b. Meningkatkan komunikasi yang baik antar siswa.
- c. Meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara di kelas.
- d. Meningkatkan keaktifan siswa.
- e. Mendapatkan penyegaran dalam proses belajar.
- f. Meningkatkan minat siswa dalam belajar.

1.6. Hipotesis

Model pembelajaran *Time Token* dapat membantu siswa memahami dan meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

1.7. Definisi Oprasional

Dalam Penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara oprasional untuk menghindari berbagai penafsiran. Penjelasan meliputi:

1. Pembelajaran *Time Token* berbantu multimedia adalah pembelajaran yang berlandaskan pada pembagian kesempatan untuk berbicara secara merata dengan bantuan multimedia.
2. Kemampuan pemahaman adalah suatu kemampuan yang lebih tinggi dari pengetahuan dan terbagi kedalam tiga kelas, yaitu translasi, interpretasi dan ekstrapolasi.
3. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional, karena sejak dulu metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran (Djamarah 1996).