

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam aspek kehidupan manusia. Lewat pendidikan manusia dibedakan dengan makhluk lainnya. Kehidupan berbangsa dan bernegara, menjadikan pendidikan sebagai satu hal penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sedikitnya terdapat tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan agar dapat berkontribusi terhadap peningkatan sumber daya manusia tersebut adalah diantaranya ; (1) sarana gedung, (2) buku yang berkualitas, (3) guru dan tenaga kependidikan yang professional.

Salah satu point penting diatas adalah guru dan tenaga kependidikan yang professional. Guru merupakan ujung tombak kegiatan pendidikan. Guru menjadi sosok yang penting dalam proses peningkatan kualitas pendidikan. Dalam laporan *UNESCO The International Commission on Education for Twenty-first Century* disebutkan bahwa untuk memperbaiki mutu pendidikan pertama-tama tergantung pada perbaikan perekrutan, pelatihan, status sosial, dan kondisi kerja para guru (Baedhowi, 2008).

Undang-undang Republik Indonesia No. 74 tahun 2008 tentang guru menyatakan :

guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Peranan guru dalam pendidikan salah satunya yakni mengajar yang merupakan kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Mengajar membutuhkan persiapan yang matang dari seorang guru. Dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru dituntut untuk bisa menyampaikan dengan menarik dan memberikan pengalaman.

Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi. Pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik. Guru juga harus melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Suyatno, 2009:6)

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan metode bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode apapun sangat baik untuk pembelajaran jika dapat mencapai tujuan dengan baik. Begitu pula semua metode akan menjadi buruk dan tidak berguna apabila tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa yang belajar meskipun metode tersebut mempunyai kategori yang baru ditemukan oleh pakarnya.

Guru merupakan pengguna metode dan seorang guru hebat pastilah dapat menggunakan beragam metode yang sesuai dengan kondisi siswa, tujuan, sarana, dan situasi belajar tanpa harus menjelekkkan metode tertentu. Dryden dan Vos (dalam Suyatno, 2009:23) menyebutkan hasil penelitian pada tahun 1990 bahwa 97% siswa mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dimana keberhasilan itu ditentukan oleh keefektifan penggunaan metode pembelajaran disekolah tersebut.

Amatlah jelas bahwa metode pembelajaran merupakan aspek penting dalam kemajuan pendidikan di sekolah. Apalagi saat ini, Indonesia mulai berbenah diri dalam pelaksanaan bagi warganya melalui diversifikasi kurikulum yang dapat melayani kemampuan sumber daya manusia, kemampuan siswa, sarana pembelajaran dan budaya di daerah.

Salah satu metode yang harus dikuasai guru adalah metode pemecahan masalah (*problem solving*). Mulyasa (2009:107) menyebutkan bahwa melalui metode pemecahan masalah (*problem solving*) peserta didik bukan hanya sekedar memecahkan masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru. Sedangkan Depdiknas (2007) menyebutkan “pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat memecahkan masalah melalui proses berpikir yang sistematis”.

Penelitian mengenai metode *problem solving* dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan menyebutkan :

- 1) penerapan model pembelajaran kooperatif dan strategi pemecahan masalah dapat meningkatkan kualitas intraksi siswa dalam pembelajaran fisika dan
- 2) penerapan model pembelajaran kooperatif dan strategi

pemecahan masalah dapat meningkatkan capaian kompetensi dasar fisika siswa.

Pemecahan masalah merupakan salah satu metode yang menggunakan pendekatan *student centered*, dimana dalam suatu pembelajaran siswalah yang paling banyak aktif. Hal itu sesuai dengan pendapat Suyatno (2009:8) :

Student centered mengandung pengertian pembelajaran menerapkan strategi pedagogi yang mengorientasikan siswa kepada situasi yang bermakna, kontekstual, dunia nyata, dan menyediakan sumber belajar, bimbingan, petunjuk bagi pembelajar ketika mereka mengembangkan pengetahuan tentang materi pembelajaran yang dipelajarinya sekaligus keterampilan memecahkan masalah.

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode yang digunakan harus melihat karakteristik siswa dan mata pelajarannya. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Hasil belajar didefinisikan sebagai suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu sebagai akibat dari proses belajarnya. Dari pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi inti atau makna hasil belajar adalah adanya “perubahan”. Perubahan yang dimaksudkan adalah perubahan yang diperoleh dari sejumlah aktivitas belajar berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan memperoleh pengalaman baru, maka siswa itu telah dikatakan belajar.

Hasil belajar dalam mata pelajaran TIK dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan mengenai materi TIK. Hasil belajar berupa pengetahuan dapat dilihat dari tes tertulis yang dilakukan oleh siswa, hasil belajar berupa perubahan sikap dapat dilihat dari sikap siswa dalam menghadapi perkembangan TIK sedangkan hasil belajar berupa keterampilan dapat dilihat ketika siswa secara aktif melakukan kegiatan praktik dalam mata pelajaran TIK.

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK karena melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Metode pemecahan masalah hanya salah satu dari sekian metode yang harus dikuasai guru. Salah satu aspek yang juga penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah penguasaan metode pembelajaran. Guru perlu memilih metode pembelajaran yang cocok untuk strategi pembelajaran yang diterapkan menurut caranya sendiri. Pemilihan strategi pembelajaran dalam rangka membelajarkan siswa harus dibangun atas dasar asumsi bahwa tidak ada satupun metode atau apapun namanya yang dapat digunakan dengan baik untuk semua bahan kajian.

Pemecahan masalah juga merupakan salah satu prinsip pembelajaran inovatif seperti yang disebutkan dalam Suyatno (2009:8):

pembelajaran hendaknya dimulai dari masalah-masalah aktual, autentik, relevan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran berbasis masalah siswa belajar suatu konsep dan prinsip sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah (produk) dan cara memecahkan masalah (proses). Kemampuan tentang pemecahan masalah lebih dari sekedar akumulasi pengetahuan tetapi merupakan perkembangan kemampuan fleksibilitas dan strategi kognitif yang membantu mereka menganalisis situasi tak terduga serta mampu menghasilkan solusi yang bermakna. Bahkan Gagne mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan hasil belajar yang paling tinggi.

Oleh karena itu, berdasarkan dari pernyataan - pernyataan di atas, diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengkaji “Efektivitas Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Menu Dan Ikon Perangkat Lunak Presentasi”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah konteks penelitian yang mengarahkan pelaksanaan dan pencapaian tujuan penelitian, merupakan pemetaan faktor-faktor, atau variabel-variabel yang terkait dengan fokus masalah. Permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah :

“ Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi pada mata pelajaran TIK pokok bahasan Menu dan Ikon Perangkat Lunak Presentasi?”

Secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi pada mata pelajaran TIK pokok bahasan menu dan ikon pokok perangkat lunak presentasi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi pada mata pelajaran TIK pokok bahasan menu dan ikon pokok perangkat lunak presentasi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi pada mata pelajaran TIK pokok bahasan Menu dan Ikon Pokok Perangkat Lunak Presentasi. Secara rinci tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan

siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi pada mata pelajaran TIK pokok bahasan menu dan ikon pokok perangkat lunak presentasi.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan siswa yang menggunakan metode tugas dan resitasi mata pelajaran TIK pokok bahasan menu dan ikon pokok perangkat lunak presentasi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Jika tujuan penelitian diatas dapat tercapai, penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Apabila dalam penelitian ini penggunaan metode pemecahan masalah memberi kontribusi yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa, maka penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan. Karena penguasaan metode merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- Masukan bagi para pendidik untuk dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam menambah kualitas pembelajaran dengan mempelajari berbagai metode yang ada.

- Bagi para peneliti, khususnya bagi mereka yang tertarik dalam masalah inovasi pendidikan, maka hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan penelitian sejenis yang lebih lanjut.
- Lebih khusus bagi peneliti sendiri, penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan metode pemecahan masalah dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran serta untuk adanya pegangan dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa istilah yang harus dijelaskan yaitu sebagai berikut :

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan keberhasilan dalam suatu usaha/tindakan. Dalam hal ini berarti keberhasilan dalam menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai variabel bebas dalam penelitian ini. Keefektifan metode tersebut dapat dilihat dari selisih perolehan nilai *pre test* dan *post test*.

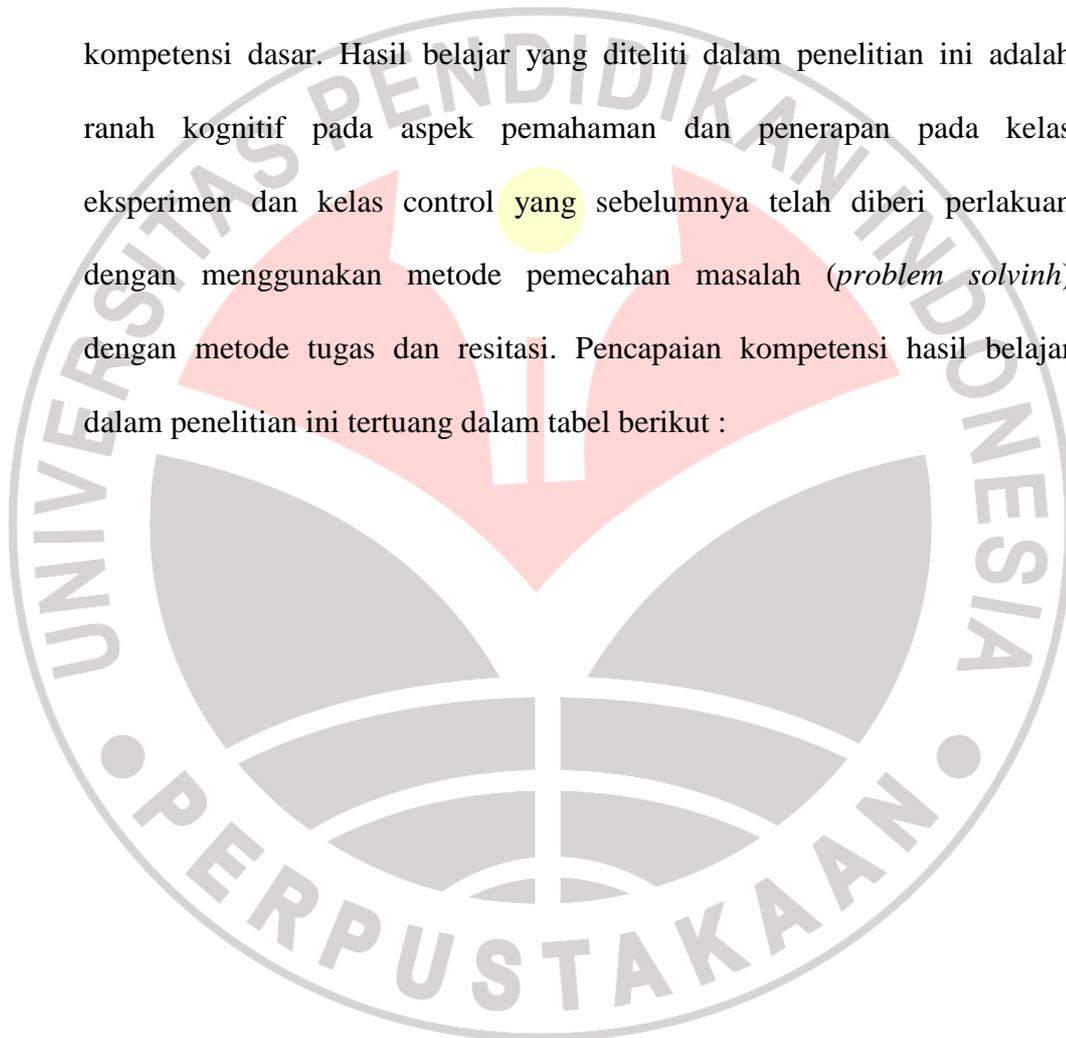
2. Metode

Metode merupakan cara dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas oleh guru. Salah satu metode pembelajaran yang harus dikuasai guru adalah pemecahan masalah (*problem solving*) dan metode tugas dan resitasi. Untuk mengukur kedua metode ini maka digunakan kelas eksperimen yang

diberi perlakuan dengan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan metode tugas dan resitasi.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah ranah kognitif pada aspek pemahaman dan penerapan pada kelas eksperimen dan kelas control yang sebelumnya telah diberi perlakuan dengan menggunakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dengan metode tugas dan resitasi. Pencapaian kompetensi hasil belajar dalam penelitian ini tertuang dalam tabel berikut :



Tabel 1.1

Hasil Belajar Ranah Kognitif yang Akan diukur Dalam Penelitian

No	Kompetensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Aspek Pemahaman	Kompetensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Aspek Penerapan
1	Membuka program dan membedakan tampilan kerja presentasi.	Menjelaskan langkah membuka program presentasi.
2	Menjelaskan ikon dalam menu baris <i>file, edit, dan view</i> .	Menunjukkan ikon-ikon dalam layar presentasi.
3	Menjelaskan ikon pada baris menu <i>insert, format, slide show, dan toolbar formatting</i>	Menjalankan ikon pada baris menu <i>file, edit, dan view</i> .
4		Menjalankan ikon pada baris menu <i>insert, format, slide show dan toolbar formatting</i>