

BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang tidak akan habis dibicarakan dan diupayakan. Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut adalah mengubah paradigma pendidikan khususnya di pendidikan dasar dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Paradigma ini menuntut para guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berprestasi melalui kegiatan-kegiatan nyata yang menyenangkan dan mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan sangat cepat sehingga diperlukan adaptasi yang berkelanjutan terutama pengadaan sarana pendukung untuk memenuhi kebutuhan penguasaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi terbaru.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam pembelajaran TIK. Masih banyak tenaga pendidik yang kesulitan menyampaikan materi pelajaran tertentu karena keterbatasan sarana praktik seperti : Lab Komputer, LCD Proyektor, Laptop dll, sehingga kegiatan

pembelajaran menjadi tidak menarik dan minat siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan materi yang disampaikan hilang.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampainya dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Keberhasilan pembelajaran berbasis TIK didukung oleh orientasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*learner centered learning*). Pembelajaran berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran yang lebih berpusat kepada kebutuhan, minat, bakat, dan kemampuan peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi sangat bermakna (*meaningful*). Peserta didik memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi untuk mencapai sasaran yang telah diterapkannya sendiri karena merasa dilibatkan atau diikutsertakan dalam pembelajaran dengan bebas melakukan pencarian informasi atau ilmu pengetahuannya dan menggunakan informasi tersebut. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar walaupun ia tidak diawasi oleh pengajarannya. Peserta didik ikut serta dalam merumuskan, mengembangkan dan memproses materi pembelajaran. Dalam hal ini peran pengajar sebagai pemberi

kemudahan (fasilitator) dalam belajar peserta didik. Strategi penyampaian materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik (Munir, 2008).

Metode pembelajaran di beberapa sekolah masih menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru kondisi tersebut menimbulkan kebosanan para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pengajaran TIK di atas. Menurut Arends (2007), Problem Based Learning sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa yang lebih tinggi dalam situasi yang berorientasi pada masalah belajar yang bersifat kontekstual. Model pembelajaran ini cocok untuk materi pelajaran yang terkait erat dengan masalah nyata, meningkatkan keterampilan proses untuk memecahkan masalah, mempelajari peran orang dewasa melalui pengalamannya dalam situasi yang nyata, serta melatih siswa untuk berdiri sendiri sebagai pembelajar yang otonom.

Secara garis besar Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menyajikan kepada siswa situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. PBL tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. PBL utamanya dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual.

Fokus pengajaran tidak begitu banyak pada apa yang sedang dilakukan siswa (perilaku mereka), melainkan kepada apa yang mereka pikirkan (kognisi mereka) pada saat mereka melakukan kegiatan belajar. Peran guru dalam Problem Based Learning terkadang melibatkan presentasi dan penjelasan sesuatu kepada siswa, namun yang lebih lazim guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, sehingga siswa belajar untuk berpikir dan memecahkan oleh mereka sendiri (Akinoglu dan Ozkardes, 2007; Arends, 2007; Tiwari, 2006).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru TIK SMP Miftahul Iman Cidadap Bandung khususnya kelas VII. Dikatakan bahwa selama ini belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Disamping itu, dalam pembelajaran TIK guru jarang memberikan tantangan kepada siswa sehingga motivasi belajar masih rendah dan berkaitan dengan persoalan tersebut, guru bidang studi mengakui kurangnya dalam menerapkan metode-metode pembelajaran yang ada, maka dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning*

Dari uraian diatas memberikan arah dan dorongan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Penerapan Problem Based Learning*

Untuk meningkatkan motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran TIK di SMP Miftahul Iman Cidadap Bandung

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Miftahul Iman Tahun Pelajaran 2010/2011.”

C. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana kondisi objektif motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Miftahul Iman kelas VII saat ini.
- 2) Bagaimana langkah-langkah penerapan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran TIK di SMP Miftahul Iman.
- 3) Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan *Problem Based Learning* di SMP Miftahul Iman.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah dengan penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK Di SMP Miftahul Iman

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dititik beratkan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), disamping itu juga dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa yang tentunya akan lebih baik dari sebelumnya.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada sekolah terhadap pembelajaran TIK dengan metodel penerapan *Problem Based Learning* (PBL). Mengingat seseorang memerlukan keterampilan serta kecerdasan untuk memahami sesuatu, maka salah satu untuk mengasah kemampuan TIK adalah melalui metode penerapan *Problem Based Learning* (PBL). Secara khusus, memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran TIK yang tadinya hanya mementingkan hasil ke pembelajaran yang mementingkan proses.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat belajar dan memahami tugas berat guru sekaligus mengetahui lebih jauh permasalahan pembelajaran di sekolah sehingga dapat mempersiapkan diri menjadi calon guru yang profesional.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2) Bagi Guru

- a. Guru dapat mengetahui serta melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem

pembelajaran di kelas, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat diminimalkan.

- b. Bagi guru TIK penggunaan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara aktif dan kreatif, untuk meningkatkan motivasi siswa

3) Bagi Siswa

Penggunaan metode ini lebih mendorong, dan membiasakan siswa untuk belajar mandiri, tidak bergantung kepada guru, juga melatih siswa dalam hal memahami, mengerti pokok materi dengan berpikir dan meningkatkan perolehan hasil belajar.

4) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran di sekolah.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan ini adalah “bahwa penggunaan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Miftahul Iman”.

G. Penjelasan Istilah

Utuk menghindari pemahaman yang salah maka, peneliti akan memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini.

1. *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permasalahan-permasalahan yang sedang berkembang,

khususnya permasalahan pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk dihadirkan di kelas sebagai media pembelajaran, yang kemudian dilakukan penyelidikan dan dipecahkan oleh para siswa dan didiskusikan secara berkelompok. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman belajar dengan menghadirkan masalah melalui pemicu masalah yang diberikan oleh guru dan memecahkan masalah tersebut secara berkelompok, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna bagi siswa.

2. Motivasi adalah dorongan atau kekuatan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.