

## **BAB I**

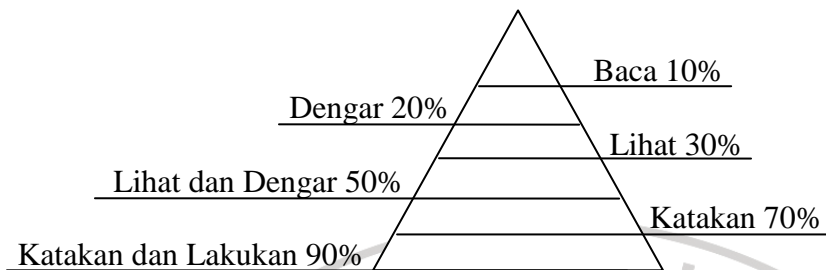
### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya benar-benar dapat mengubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Proses pembelajaran terjadi manakala ada interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat berperan sebagai pengajar atau pemimpin belajar sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar atau individu belajar. Keterpaduan tersebut menunjang dalam pencapaian tujuan pembelajaran. (Baharuddin, 2007)

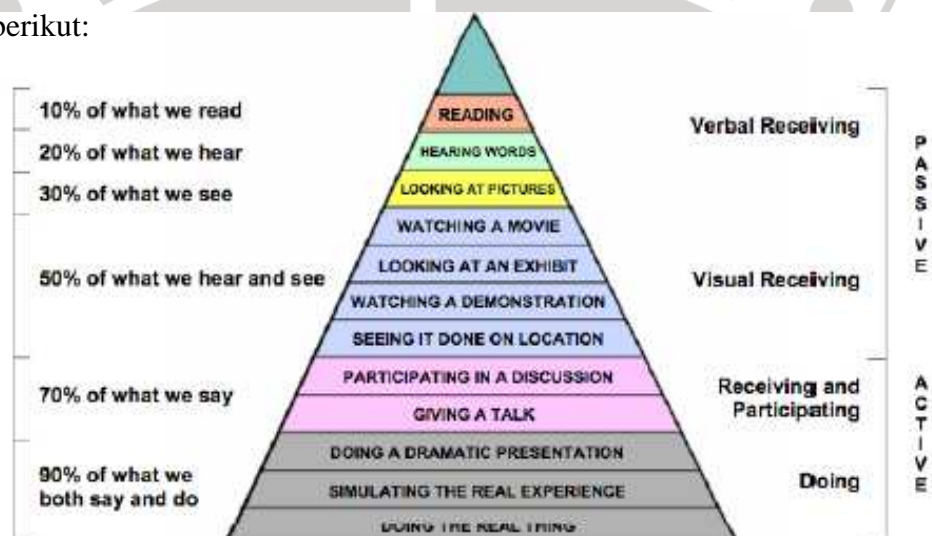
Pembelajaran sebagai suatu proses memerlukan perencanaan yang sistematis agar dapat dilaksanakan secara realistis. Perencanaan tersebut dibuat oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Demikian halnya dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Langkah-langkah yang sistematis ini perlu memperhatikan aspek penting yaitu upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran tidak semata-mata berorientasi kepada hasil akan tetapi juga berorientasi kepada proses. Berangkat dari pemikiran tersebut, maka pengembangan model pembelajaran harus diarahkan kepada keaktifan optimal belajar siswa. (Ibrahim, 2003)

Ragam pengalaman belajar menurut Peter Shea (Munir, 2008: 14) diberikan dalam gambar berikut ini:



Kerucut pengalaman tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran serba verbalisme ataupun ucapan dengan kata-kata (ceramah) merupakan pengalaman belajar rendah. Untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, guru perlu memberikan suatu variasi dalam pembelajaran sehingga pengalaman belajar tersebut tidak terlalu abstrak.

Pendapat di atas jika diselaraskan dengan pemikiran Edgar Dale (1969) yang melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale cone of experience)*, maka akan muncul sebagai berikut:



Gambar 1.1. Kerucut Edgar Dale

Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. (Sanjaya, 2008:165)

Beberapa penelitian pun telah dilakukan dan membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) dalam Silberman (2009: 3) menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan, terutama disebabkan siswa di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Confucius dalam Silberman (2009:1) 2400 tahun yang lalu:

Apa yang saya dengar, saya lupa  
Apa yang saya lihat, saya ingat  
Apa yang saya lakukan, saya paham

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran. Mel Silberman (2009) memodifikasi dan memperluas pernyataan

Confucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu :

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Dalam Silberman (2009:2) diungkapkan Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan *tape recorder* yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Pendidikan di sekolah memiliki beragam mata pelajaran yang harus diajarkan dan terdiri dari berbagai spesifikasi dengan karakteristik yang berbeda. Salah satu

mata pelajaran yang ada ialah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang digagas menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang sekolah tentunya memiliki karakteristik berbeda dengan mata pelajaran lainnya.

Dalam Permen Diknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar isi (SI) dituangkan bahwa bahan kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk jenjang SMP/MTs mencakup 3 aspek yaitu konsep, pengetahuan, dan operasi dasar; pengolahan informasi untuk produktifitas; dan pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi. Aspek-aspek tersebut dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang bersifat teori (non praktik) dan praktik.

Berdasarkan temuan di lapangan selama kegiatan Program Latihan Profesi (PLP) yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2010/2011 di SMP Negeri 1 Lembang, hanya 57% dari 28 orang siswa yang memenuhi standar ketuntasan belajar minimum (SKBM) pada mata pelajaran TIK kelas VIII. Kendala yang seringkali terjadi dalam pembelajaran TIK ini adalah kekurangan sarana komputer dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran untuk teori dan praktik serta terbatasnya mobilitas guru untuk membimbing siswa satu persatu. Adakalanya siswa yang berkemampuan lebih tinggi menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu dibandingkan teman-temannya, sementara ada siswa yang agak lambat menyelesaikan tugasnya bahkan hingga batas waktu pembelajaran habis. Kondisi tersebut yang barangkali menyebabkan kemampuan siswa tidak tersebar secara merata.

Melihat realitas yang telah ditemukan perlu dicari alternatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, tuntas, dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang cocok sesuai kondisi siswa agar dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif adalah *active learning* yang dikembangkan oleh Melvin Silberman. Berdasarkan telaah dari berbagai sumber, pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa. Dalam konsep pembelajarannya, peran guru bukan sebagai pengajar, tetapi sebagai pembimbing belajar atau fasilitator belajar. Pembelajaran ini mampu mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

*Active learning* ini dapat diaplikasikan pada pembelajaran mandiri melalui sistem kerjasama kelompok sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses. *Active learning* dapat dilihat efektivitasnya dibandingkan dengan pembelajaran teori dan praktik terhadap penguasaan konsep siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mencari tahu akan hal tersebut yang diungkapkan dalam judul penelitian **Efektivitas Penerapan *Active learning* terhadap Penguasaan Konsep pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP.**

## B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti menentukan rumusan masalah secara umum yaitu apakah penerapan *active learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran teori dan praktik terhadap penguasaan konsep pada mata pelajaran TIK di SMP? Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, secara lebih spesifik dijabarkan lagi sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *active learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran teori dan praktik terhadap penguasaan konsep aspek memahami (C2) pada mata pelajaran TIK di SMP?
2. Apakah penerapan *active learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran teori dan praktik terhadap penguasaan konsep aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran TIK di SMP?

## C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai peneliti yakni mengetahui efektivitas penerapan *active learning* dibandingkan pembelajaran teori dan praktik terhadap penguasaan konsep TIK di SMP.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan penguasaan konsep aspek memahami (C2) pada mata pelajaran TIK di SMP yang menggunakan *active learning* dibandingkan pembelajaran teori dan praktik.
2. Mengetahui peningkatan penguasaan konsep aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran TIK di SMP yang menggunakan *active learning* dibandingkan pembelajaran teori dan praktik.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang penerapan *active learning* terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran TIK diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

### **1. Secara Teoritis**

Sebagai bahan kajian pengembangan model pembelajaran bagi para perancang dan pengembang model pembelajaran.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi positif bagi guru untuk dapat meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *active learning* sehingga kemampuan siswa dapat dikembangkan secara merata.

#### **b. Bagi Siswa**

Merupakan salah satu cara untuk melatih siswa dalam belajar dengan mengaktifkan seluruh indera sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

#### **c. Bagi Peneliti**

Memperdalam kajian keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas tentang model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.



## E. Definisi Operasional

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang berhubungan dengan judul penelitian. Peneliti memandang perlu menjelaskan istilah-istilah tersebut, agar tidak terjadi kesalahpahaman. Peneliti mendeskripsikannya sebagai berikut:

1. Efektivitas mengandung pengertian sebagai pencapaian tujuan secara tepat dan cepat. Pencapaian tujuan yang dimaksud dalam penelitian ini berupa penguasaan konsep dengan menggunakan tolak ukur pembeda antara pembelajaran yang menggunakan *active learning* dan pembelajaran teori dan praktik.
2. *Active learning* yang diterapkan dalam penelitian kali ini menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Melvin Silberman yaitu *the study group* (kerjasama dalam kelompok) dan *peer lesson* (pembelajaran antar siswa).
3. Pembelajaran teori dan praktik merupakan pembelajaran yang umum digunakan dalam mata pelajaran TIK. Adapun strategi pembelajarannya melalui ceramah dan penugasan. Pembelajaran ini beranjak dari model latihan keterampilan atau dikenal *drill and practice* yang ditujukan untuk menguasai keterampilan tertentu.
4. Penguasaan konsep yang dimaksud merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep pada mata pelajaran TIK yang diukur berdasarkan indikator jenjang kognitif Bloom yang telah direvisi meliputi aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3). Penguasaan konsep ini

diukur melalui tes tertulis berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

#### 5. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) SMP

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama-sama dengan mata pelajaran keterampilan lainnya. Alokasi waktu pembelajarannya secara keseluruhan untuk jenjang SMP/MTs adalah 72 jam pelajaran untuk selama 3 tahun, atau ekuivalen dengan 2 jam pelajaran per minggu untuk waktu 1 tahun jika mata pelajaran ini dibelajarkan secara terpisah dan mandiri.

