

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada abad 21 merupakan abad pengetahuan, dimana pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Abad pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lapangan kerja. Perkembangan ilmu pengetahuan tidak bisa dipungkiri mengakibatkan kemajuan teknologi yang memengaruhi kehidupan sosial, ekonomi, politik, pendidikan dan kebudayaan bangsa Indonesia.

Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Selain tuntutan tersebut, masyarakat menginginkan kebutuhan akan informasi dan komunikasi, dimana informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada kemajuan dibidang pendidikan. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arah tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dalam pengelolaan pendidikan Sebagai bagian dari kebudayaan.

Morgan dalam Gora dan Sunarto (2010:1) mengatakan suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri-ciri sebagai berikut:

1) belajar adalah proses perubahan tingkah laku; 2) perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan; 3) perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Aktifitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah. Sementara siswa harus aktif mencari informasi, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan berlatih agar mempunyai kemampuan baru yang bersifat permanen.

Dalam suatu wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran TIK di SMP Negeri 9 Bandung bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran TIK tahun ajaran 2010/2011 belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Proses pembelajaran teori lebih mendominasi dari pada praktikum, hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah sarana belajar. Sarana belajar pada mata pelajaran TIK ini didominasi oleh komputer sebagai sarana belajar.

Pada Permendiknas Nomor 69 Tahun 2009 menegaskan bahwa pelayanan pendidikan harus menekankan pada 8 (delapan) standar pelayanan minimal, yang meliputi 1) standar isi; 2) standar proses; 3) standar kompetensi lulusan; 4) standar pendidik dan tenaga kependidikan; 5) standar sarana dan prasarana; 6) standar pengelolaan; 7) standar pembiayaan dan 8) standar penilaian pendidikan. Yang kemudian kualitas 8 (delapan) standar

pelayanan minimal tersebut menjadi dasar bagi sekolah untuk bisa ditetapkan sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN) atau Sekolah Bertaraf Internasional (SBI).

Berkenaan dengan sarana belajar disetiap sekolah tidaklah memiliki kesamaan. Seperti pengadaan sarana komputer sebagai salah satu fasilitas belajar. Terdapat banyak pandangan mengenai berapa banyak jumlah komputer yang harus disediakan didalam kelas untuk pembelajaran yang efektif. Beberapa pihak menyatakan bahwa pemanfaatan satu buah komputer untuk satu orang siswa lebih efektif, namun ada pula yang menyatakan penggunaan satu buah komputer untuk beberapa siswa jauh lebih efektif. Namun demikian, pendapat tersebut perlu kita telisik lebih jauh. Pengadaan jumlah komputer tentu saja harus disesuaikan dengan peruntukan dan kondisi keuangan sekolah.

Dari segi biaya penyediaan satu komputer untuk satu siswa membutuhkan biaya yang lebih besar dimana akan lebih banyak komputer yang harus dibeli oleh sekolah. Namun penggunaan satu komputer untuk satu siswa menjadi sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan penggunaan software kepada siswa, dimana siswa mempunyai kesempatan mencoba lebih besar, tidak perlu menunggu waktu yang lama untuk berbagi dengan siswa lainnya. Selain itu penggunaan satu komputer untuk satu siswa akan efektif untuk melakukan pembelajaran mandiri, misalnya untuk bermain game edukasi di komputer, memutar/belajar CD multimedia interaktif dan membaca buku elektronik (*e-book*).

Dilihat dari fungsinya, pendidikan hendaknya bisa mengembangkan kemampuan, membentuk watak seta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan harus mengembangkan ranah kognitif, adektif dan psikomotoriknya. Dalam ranga kemajuan pendidikan, kemajuan tersebut tentu tidak bisa dicapai dengan model-model pembelajaran yang konvensional yang lebih banyak mendengarkan ceramah serta teori semata. Proses pembelajaran yang dilakukan semestinya melibatkan siswa untuk aktif berbuat dan berlatih.

Ada banyak inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan guna terciptanya pembelajaran yang berkualitas yang berangkar dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. diantaranya Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau di singkat menjadi PAKEMATIK. Menurut Gora dan Sunarto (2002:3) PAKEMATIK ini merupakan strategi pembelajaran pengembangan dari model PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) yang lebih dulu dikenal di dunia pendidikan Indonesia. Dari model PAKEM ini sendiri banyak dilakukan inovasi dan perubahan, ada yang namanya PAIKEM (Pembelajaran Partisipatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan), PAKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berrobot), PAKE MD (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Demokratis) dan PAKEMATIK (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan

Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi). Perbedaan PAKEMATIK hanyalah pada pemanfaatan atau integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan PAKEMATIK dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat Meningkatkan hasil belajar siswa aspek psikomotor karena dalam PAKEMATIK terdapat komponen-komponen yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi. Pengalaman belajar yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari memudahkan siswa dalam mengaplikasikan keterampilan komputer yang telah mereka pelajari. Sehingga aspek psikomotor yang diharapkan muncul dari siswa akan benar-benar mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba membuat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan PAKEMATIK Terhadap Hasil Belajar Siswa Domain Psikomotor pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah: “bagaimana perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor antar siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori

dan praktik pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK)?”

Secara terperinci permasalahan penelitian tersebut dirumuskan secara khusus, antara lain:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon terpadu (*guided response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan pendekatan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon kompleks (*complex overt response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan pendekatan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini tentu mempunyai tujuan. Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dalam meningkatkan hasil dengan siswa yang menggunakan pendekatan teori dan praktik pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tujuan umum tersebut di uraikan menjadi tujuan-tujuan khusus.

Tujuan khusus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon terpadu (*guided response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dalam meningkatkan hasil dengan siswa yang menggunakan pendekatan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon kompleks (*complex overt response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dalam meningkatkan hasil dengan siswa yang menggunakan pendekatan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah kajian keilmuan tentang strategi pembelajaran baik dalam perancangan maupun dalam pengembangan.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran TIK dengan jumlah komputer terbatas melalui strategi pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memanfaatkan TIK.
- c. Bagi peneliti, memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (PAKEMATIK), serta mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan PAKEMATIK terhadap hasil belajar siswa domain psikomotor. peneliti dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan strategi pembelajaran.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah penafsiran mengenai istilah terkait maka perlu dijelaskan secara operasional, yaitu:

### **1. PAKEMATIK**

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (PAKEMATIK) ini merupakan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. PAKEMATIK ini lebih kepada model PAKEM yang akan diintegrasikan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Strategi belajar PAKEMATIK akan memanfaatkan jumlah komputer yang terbatas.

### **2. Hasil Belajar Domain Psikomotor**

Hasil belajar domain psikomotor disini adalah hasil yang dicapai siswa dalam suatu periode tertentu setelah dinilai oleh guru yang ditunjukkan dalam bentuk angka-angka (nilai). Tepatnya setelah diberikan treatment. Hasil belajar domain psikomotor yang dapat dilihat pada domain psikomotor yang berupa keterampilan khususnya aspek respon terpadu (*guided response*) dan respon kompleks (*complex Overt Response*) siswa dalam mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.

### **3. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

Mata pelajaran TIK ini adalah bidang studi di jenjang sekolah dasar atau menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar

sanggup menghadapi perubahan yang selalu berkembang di era masyarakat digital. Mata Pelajaran TIK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan menghargai karya cipta di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam penelitian ini materi yang diberikan adalah pokok bahasan aplikasi pengolah kata untuk siswa SMP kelas VIII pada semester I (satu).

#### **4. Teori dan Praktik**

Pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di SMP Negeri 9 Bandung dalam pembelajaran sehari-hari pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, didominasi teori yang sering digunakan. Dalam penelitian ini teori dan praktik digunakan sebagai kelas kontrol.

#### **F. Asumsi**

Arikunto (2006:65) menulis bahwa menurut Winarno Surakhmand, “asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Asumsi ini diperlukan sebagai dasar pengembangan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian. Asumsi yang dirumuskan untuk penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (PAKEMATIK) merupakan inovasi pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran TIK untuk jumlah komputer terbatas.
2. Materi yang dipelajari dengan penggunaan PAKEMATIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa domain psikomotor.

### G. Hipotesis

Peneliti perlu merumuskan jawaban atau dugaan sementara yang kebenarannya kelak akan diuji serta menjadi acuan dalam proses penelitian yang dilakukannya. Sugiono (2009:96) mengemukakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Hipotesis umum pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK

dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK

Hipotesis khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.  $H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon terpadu (*guided response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.

$H_1$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon terpadu (*guided response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.

2.  $H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon kompleks (*complex overt response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolah kata.

**H<sub>1</sub>** :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah psikomotor aspek respon kompleks (*complex overt response*) antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan siswa yang menggunakan teori dan praktik pada mata pelajaran TIK materi aplikasi pengolahan kata.

