

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, agar dengan pendidikan potensi dirinya dapat berkembang melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan dilakukan oleh masyarakat. Lahirnya generasi baru yang cerdas dan handal adalah suatu keharusan bagi suatu bangsa, para pendidik (guru) serta orang tua.

Pendidikan bagi sebagian orang, berarti berusaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa, sebaliknya bagi Jean Piaget (dalam Sagala, 2013) pendidikan berarti menghasilkan, mencipta, sekalipun banyak, sekalipun suatu penciptaan dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan yang lain. Seperti pendapat yang dikemukakan John Dewey dalam *konsep dan makna pembelajaran* (Sagala, 2013 : 3);

Pendidikan merupakan proses pembentukan dasar fundamental, baik atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya.

Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan menjadi hal yang sangat penting, suatu bangsa akan dapat dikatakan maju apabila pendidikannya berkualitas. Sejalan dengan apa yang diharapkan dari sistem pendidikan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 36 ayat 1 menegaskan pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Sistem pendidikan selalu mengalami perubahan yang tujuannya untuk mewujudkan sistem pendidikan menjadi lebih berkualitas, dengan kurikulum yang lebih baik untuk menghasilkan lulusan yang lebih baik pula. Perkembangan kurikulum berkaitan dengan pengembangan ilmu dan pengetahuan teknologi.

Dalam pengembangan dan pengetahuan teknologi informasi, mempelajari teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi sangat penting, kehadiran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah tidak hanya mengikuti perkembangan pembelajaran tetapi mampu juga mengikuti perkembangan dengan ilmu yang dimilikinya. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dalam kurikulum, maka peranan TIK sebagai komponen utama yang sangat penting dalam pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran. Penerapan dan pengembangan kurikulum mata pelajaran TIK di sekolah adalah salah satu langkah strategis dalam menyongsong masa depan pendidikan Indonesia. Hal ini sesuai dengan kebijakan yang ada dalam Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009.

Adapun kutipan visi mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi menurut Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum 2007 dalam naskah akademik kajian kurikulum mata pelajaran TIK (2007) yaitu siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksploitasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Naskah akademik kajian standar isi TIK Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2007) menyatakan bahan kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam standar isi mencakup 3 aspek Konsep, pengetahuan, dan operasi dasar; Pengolahan informasi untuk produktifitas; dan Pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi.

Noor (2013) menyatakan siswa tidak akan memecahkan suatu masalah yang terjadi apabila siswa tidak memahami apa yang ia hadapi. Akan diperlukan suatu pemahaman terhadap materi belajar supaya siswa dapat memecahkan suatu masalah. Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai konsep dengan melibatkan kemampuan berpikir berdasarkan pengetahuan yang sudah

ada, sehingga kemampuan konsep akan lebih di tekankan kepada siswa disetiap pelajaran karena pemahaman konsep merupakan langkah awal bagi siswa apabila ingin memecahkan suatu masalah yang ia temukan.

Selama peneliti mengikuti kegiatan PPL di SMP Negeri 19 Bandung, diperoleh hasil siswa pada saat diberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi, siswa mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah soal tersebut. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan, adapun faktor penyebabnya yaitu proses pembelajaran yang masih bersifat “*teacher oriented*”, yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru atau guru masih mendominasi proses belajar mengajar dan dalam proses pembelajarannya komunikasi hanya terjadi satu arah.

Selain menekankan kemampuan konsep pada siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran. Teknik dan metode pembelajaran yang dipilih harus dalam bentuk demonstrasi melibatkan partisipasi aktif siswa yang meliputi:

- Pemanfaatan studi kasus dari berbagai sumber informasi
- Dorongan dari guru agar siswa menjadi pembelajar yang otodidak
- Dorongan agar siswa mau berpikir kritis
- Peningkatan kemampuan kerjasama termasuk aktivitas yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok
- Penumbuhan sikap menghargai usaha siswa untuk memicu kreativitas siswa.

Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang bersifat “*student centered*”, yaitu metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya, dengan tujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran dengan metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bersifat “*student centered*” dimana siswa bisa melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan di perankan. Namun jika

metode pembelajaran *Role Playing* ini dipadukan dengan multimedia interaktif maka pembelajaran di kelas akan menjadi sangat menarik.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan Khaerani (2010) di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang. Penggunaan metode *Role Playing* mempunyai perbedaan signifikan daripada menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif untuk penerapan metode *Role Playing*. Hal ini ditunjukkan pada pemberian metode *Role Playing* yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik (rata-rata 78,41) dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (rata-rata 66,31).

Selain menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam suatu kegiatan belajar mengajar, salah satu penunjang pembelajaran akan lebih baik menggunakan media pembelajaran, dalam pengamatan peneliti selama PPL di SMP 19 Bandung, diperoleh hasil kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan yang diimplementasikan, multimedia pembelajaran yang interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi.

Salah satu pemanfaatan media pada hakekatnya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proses pembelajaran menggunakan media akan menjadi salah satu tujuan utama dari keterkaitan penerapan metode *Role Playing* supaya keseluruhan siswa aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian dengan mengangkat judul: "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran TIK?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pembahasan yang dirumuskan, maka tujuan dari pembahasan ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep belajar siswa antara kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah setelah siswa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil pembahasan ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menerapkan suatu metode pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam kegiatan mengajar khususnya pada mata pelajaran TIK serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan metode pembelajaran ini.

2. Bagi Guru

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK pada siswa di masa yang akan datang, dapat membantu guru

untuk menentukan suatu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, maupun perhatian dan minat bakat siswa.

3. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan dalam bidang TIK dengan baik dan trampil. Dikarenakan dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran maka siswa akan lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar karena metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dalam penerapannya aktif terhadap siswa.

1.5. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Role Playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Adapun tahapan penggunaannya yaitu memotivasi siswa, memilih peran, menyusun tahapan peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi, pemeranan ulang, evaluasi dan menarik kesimpulan.
2. Multimedia Interaktif adalah media yang saling berinteraksi dengan user dimana bisa menggabungkan media teks, grafis, gambar, audio, video maupun animasi.
3. Pemahaman konsep adalah sejauh mana kemampuan siswa memahami konsep-konsep materi pembelajaran. Dalam pemahaman konsep dibagi menjadi tiga aspek, yaitu; Translasi (kemampuan menterjemahkan), Interpretasi (kemampuan menafsirkan), Ekstrapolasi (kemampuan meramalkan).