

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia perkembangan pendidikan sangat dibutuhkan karena untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia, oleh karena itu di sekolah-sekolah kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Berbagai upaya perbaikan mutu pendidikan terus dilakukan baik dalam hal pengembangan kurikulum, tenaga pengajar, buku, fasilitas pendidikan berupa sarana dan prasarana yang dapat menunjang kelancaran dan kemajuan pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu sistem yang dirancang oleh manusia dengan tujuan tertentu, melalui pendidikan keilmuan di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dan sikap seseorang ke arah yang lebih baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh, terarah, dan terpadu di berbagai bidang pendidikan. Tercapainya pendidikan seoptimal mungkin tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar.

Dalam proses pendidikan di sekolah khususnya dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), peranan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu faktor yang berpengaruh langsung terhadap keberhasilan belajar. Ada beberapa sebab yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Sudjana, Nana (1989:39-40) "hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor dari

dalam diri siswa berupa kemampuan yang dimiliki siswa dan faktor lingkungan berupa kualitas pengajaran.” Oleh karena itu peranan guru perlu ditingkatkan. Dalam pelaksanaannya guru harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Dengan pembelajaran yang efektif diharapkan dapat mencapai pembelajaran yang tuntas.

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar guru yang profesional sangat diperlukan dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa. Guru harus dapat menguasai materi dan cara menggunakan model pembelajaran dengan baik untuk dapat mengajar dengan baik.

Salah satu contoh nilai prestasi belajar siswa MTs Arrohmah kurang begitu memuaskan khususnya pada mata pelajaran TIK yaitu 6 sedangkan dalam KKM harus 7. Permasalahan ini didapatkan dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran TIK kelas VII MTs Arrohmah.

Kurangnya motivasi siswa dan guru belum mendapatkan suatu metode pembelajaran yang tepat adalah beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan guru untuk memperlancar proses pembelajaran pada konsep Hardware di kelas.

Tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan konsep Hardware. Selama ini dalam pembelajaran Hardware tidak dilaksanakan praktikum karena jadwal yang padat. Alasan lain adalah kegiatan praktikum yang memerlukan alat dan bahan yang memadai.

Melalui model pembelajaran berbasis *Hands-On* siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung agar siswa mampu menguasai konsep yang dipelajarinya. Dengan aktivitas *Hands-On* siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal tetapi juga harus menyelidiki hakikat sains. Sampai siswa mendapat kejelasan yang dapat ia mengerti. Sehingga dengan digunakannya model pembelajaran berbasis *Hands-On* diharapkan penguasaan konsep Hardware dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. mengapa hasil belajar siswa di MTs Arrohmah Bandung kurang memuaskan?;
2. apakah siswa dapat lebih aktif melalui pembelajaran berbasis *Hands-On* dalam konsep Hardware?; dan
3. apakah model pembelajaran berbasis *Hands-On* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep Hardware?

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. materi yang akan dipelajari adalah konsep Hardware, sub konsep alat input, alat proses dan alat output ;
2. model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis *Hands-On*;
3. subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII MTs Arrohmah; dan

4. hasil belajar diukur dengan hasil tes kognitif yang dibatasi pada aspek pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2) dan penerapan (C_3).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Rumusan Umum

Apakah pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah?

Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan umum diatas, dikemukakan rumusan khusus sebagai berikut:

1. apakah pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek pengetahuan (C_1)?
2. apakah pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek pemahaman (C_2)?
3. apakah pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek penerapan (C_3)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah

Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek pengetahuan (C1);
2. untuk mengetahui pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek pemahaman (C2); dan
3. untuk mengetahui pembelajaran berbasis *Hands-on* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep Hardware di kelas VII MTs Arrohmah di bidang kognitif aspek penerapan (C3).

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Model pembelajaran berbasis *Hands-On* dapat dipertimbangkan menjadi model pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi baik di kelas VII maupun kelas kelas lainnya, selain itu pula dapat digunakan pada mata pelajaran lain yang sesuai;

b. Bagi guru Teknologi Informasi dan Komunikasi

Model pembelajaran berbasis *Hands-On* dapat digunakan menjadi model pembelajaran untuk pokok bahasan atau materi yang sesuai dan cocok menggunakan model pembelajaran berbasis *Hands-on*;

c. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan khususnya dalam pengembangan bahan pembelajaran;
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan model pembelajaran di kelas

2. Kegunaan Teoretis

Peneliti selanjutnya

- a. sebagai studi pendahuluan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis *Hands-on* dalam pembelajaran. Sudah selayaknya model pembelajaran ini dijadikan sebagai kesempatan yang baik untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang ada saat ini;

- b. sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat menggunakan model pembelajaran berbasis *Hands-on* dan mengembangkan model tersebut.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pemahaman masalah pada skripsi ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut :

1. yang dimaksud model pembelajaran berbasis *Hands-On*, adalah suatu kegiatan untuk mengajak siswa untuk terlibat langsung dengan objek di sekitar melalui eksperimen dan observasi langsung;
2. yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar yang diukur dengan domain kognitif saja yang dibatasi pada aspek pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2) dan penerapan (C_3).