

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Pengembangan diri bagi tenaga pendidik sangat penting dilakukan, tidak hanya pada aspek fisik semata, seperti peningkatan jenjang pendidikan, banyaknya sertifikat pelatihan, ataupun sertifikat profesi pendidik (sebagai tanda atau bukti pendidik profesional). Akan tetapi, pengembangan diri mestinya juga merambah hingga pada ranah non fisik, meliputi cara pandang, paradigma berpikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme, maupun perilaku dalam mengajar. Pengembangan diri yang disebut terakhir inilah yakni perilaku dalam mengajar yang tampak masih kurang berkembang dalam diri pendidik kita saat ini.

Dampak dari kemiskinan pengembangan diri itu adalah banyak pendidik, baik guru maupun dosen yang tidak mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif. Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, pokoknya yang sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya. Sehingga pada akhirnya, yang harus menjadi korban adalah para peserta didik. Peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien dan hasil belajarpun menjadi tidak maksimal.

Dalam rangka meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, perbaikan dan penyempurnaan sistem pengajaran merupakan upaya yang paling langsung dan paling realistis. Upaya tersebut diarahkan kepada kualitas pengajaran sebagai suatu proses yang diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran oleh para siswa. Upaya meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan senantiasa dicari, diteliti, dan diupayakan melalui berbagai komponen pendidikan diantaranya dengan pengembangan bahan ajar kepada siswa oleh guru mata pelajaran.

Seperti yang tertera dalam PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar.

Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus bisa mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang telah kita ketahui bahwa pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien itu membutuhkan bahan ajar yang tidak cukup hanya seperti itu. Seorang pendidik dituntut kreatifitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik,

kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Sehingga kegiatan pembelajaran pun tidak membosankan dan tidak menjemukan, dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif.

Dalam realitas pendidikan di lapangan, banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusunnya sendiri. Dengan demikian risikonya sangat dimungkinkan jika bahan ajar yang dipakai itu tidak kontekstual, tidak menarik, monoton, dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk bahan ajar konvensional biasanya seperti buku-buku teks pelajaran yang diperjual belikan di toko buku, buku sumbangan dari pemerintah atau LKS (lembar kerja siswa) yang dibeli melalui para penyalur yang sering datang ke sekolah, sehingga para siswa terkadang merasa jenuh dan enggan untuk mempelajarinya, oleh karena itu perlu ada inovasi-inovasi baru dalam pengembangan bahan ajar agar bisa menarik motivasi belajar para siswa itu sendiri sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah salah satu mata pelajaran keterampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama-sama dengan mata pelajaran keterampilan lainnya. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Walaupun

mata pelajaran TIK tidak ada dalam Ujian Nasional namun mata pelajaran TIK sangat dibutuhkan bagi seluruh siswa agar siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat agar tidak tertinggal dengan negara-negara lain yang telah jauh meninggalkan kita. Namun pada kenyataannya, meskipun penting tetap saja nilai TIK siswa masih jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pada umumnya siswa malas mempelajari materi TIK yang bersifat teori, padahal pada kenyataannya teori dalam TIK juga sangat penting. Banyak siswa yang berpendapat bahwa TIK itu lebih bersifat praktek, namun pada kenyataannya TIK tidak mencakup yang bersifat praktek, namun juga bersifat teoritis.

Kenyataan di lapangan, saat pelajaran TIK, jika guru menyampaikan teori, para siswa itu banyak yang merasa malas dan tidak ada semangat untuk belajar, tapi jika praktek para siswa bersorak dan langsung bergegas menuju laboratorium untuk praktek.

Untuk memperkuat latar belakang penelitian berikut peneliti tambahkan rekap nilai ulangan harian siswa kelas VII F dan VII G SMP Pasundan 4 Bandung yang beralamat di Jalan Kebon Jati No. 30 Kota Bandung, mata pelajaran TIK pokok bahasan perangkat keras komputer (*hardware*). Dengan rata-rata nilai kelas VII F = 57,4 dan kelas VII G = 52,5. Dari rata-rata nilai dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh belum maksimal, masih jauh dari KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran TIK yaitu 70,00.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat jelas bahwa nilai TIK siswa masih jauh di atas rata-rata, ini merupakan permasalahan yang harus dicari solusinya, salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan sumber belajar yang berbeda, yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan bahan ajar berprograma.

Menurut Nasution (2010:108-109), pembelajaran berprograma ciptaan Skinner disebut program linear, sedangkan Norman Crowder yang menciptakan mesin belajar dengan program bercabang.

Pembelajaran dengan menggunakan *branching* dan *linear* ini menyuguhkan bagian-bagian bahan pelajaran atau *frame* yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan. Pada *branching* apabila respon siswa dari pertanyaan itu benar maka siswa akan melanjutkan materi, tetapi apabila respon salah maka siswa kembali mempelajari materi sebelumnya. Respon yang tepat memberi rasa puas dan senang dan karena itu akan memberi motivasi belajar yang lebih besar. Sedangkan pada *linear*, siswa mempelajari bingkai secara berurutan, dari bingkai pertama, kedua dan seterusnya. Tipe ini merupakan garis lurus dari bingkai pertama hingga bingkai terakhir, disebut juga tipe garis lurus. Itulah sebabnya maka bingkai dibuat sedemikian rupa sehingga lebih dari 90% harapan bahwa anak akan memberi respon yang tepat. Materi pelajaran dibuat menjadi unit-unit kecil yang dapat dipelajari siswa dengan kemampuannya sendiri, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi tanpa mengesampingkan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu juga, *branching* dan *linear* dibuat dengan tampilan semenarik mungkin, disertakan

dengan gambar, tampilan warna yang bervariasi, dihiasi dengan bingkai yang menarik pada setiap lembarnya, dengan demikian menjadikan daya tarik tersendiri bagi siswa, bisa menjadi modal awal untuk menambah motivasi belajar mereka agar hasil belajar menjadi lebih baik.

Perlu diketahui bahwa fasilitas pendidikan di Indonesia belum merata, seperti yang dikatakan ketua DPR RI Marzuki Ali dalam *harianmetronews.com* bahwa kualitas pendidikan di Indonesia sudah menuju ke arah perbaikan, namun masih jauh dari harapan, karena masih banyak persoalan-persoalan yang belum dapat diselesaikan, contohnya yaitu fasilitas pendidikan yang belum merata yang disebabkan tidak samanya keberpihakan Kepala Daerah terhadap dunia pendidikan dan mahalny biaya pendidikan yang masih belum bisa dijangkau oleh seluruh masyarakat Indonesia. Melihat hal tersebut, maka dari itu peneliti memilih untuk menggunakan bahan ajar cetak agar bisa digunakan di seluruh sekolah di Indonesia dan tidak terkendala oleh sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Perbandingan Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berprograma Tipe *Branching* dan Tipe *Linear* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.”

## B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Secara umum masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?”

Secara khusus masalah penelitian tersebut dapat dibagi ke dalam 2 bagian, yakni :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar aspek ingatan yang signifikan antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar aspek pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi tentang peranan TIK dalam berbagai bidang kehidupan.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar aspek ingatan antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *branching* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berprograma tipe *linear* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, di antaranya:

##### **1. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru)**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada guru dalam mengembangkan bahan ajar di sekolah, memberikan motivasi kepada guru untuk lebih kreatif lagi dalam menyampaikan materi di sekolah dengan menggunakan bahan ajar baru yang inovatif.

##### **2. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar dikelas atau *student center*,

dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam aspek kognitifnya sesuai dengan penelitian ini.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi suatu pembelajaran. Karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai masukan untuk pembuatan skripsi atau karya ilmiah selanjutnya, yang ingin mengembangkan lebih dalam lagi mengenai perbedaan *branching* dan *linear*, serta penggunaan *branching* dan *linear* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran TIK.

### 5. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai referensi/contoh terkait dengan mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar (PBA).

### 6. Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai bentuk sumbangan bahan ajar *branching* dan *linear* untuk digunakan pada Mata Pelajaran TIK