

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Di dalam kegiatan ini menjadi transfer ilmu antara guru sebagai pemberi informasi (mengajar) dan siswa sebagai penerima informasi (belajar). Kegiatan ini merupakan dua proses yang berbeda, tetapi membutuhkan kerjasama yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan indikator yang telah diterapkan. Melalui pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa diharapkan dapat menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru melalui konteks kehidupan mereka sehingga pembelajaran lebih berarti.

Berdasarkan Praobservasi yang dilakukan saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dari bulan agustus 2015 sampai januari 2016, peneliti telah melakukan observasi di sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan sekolah, fasilitas sekolah, laboratorium komputer, keadaan siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK khususnya perangkat keras komputer. Tujuan utama dilakukan observasi adalah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang menyebabkan kurangnya

hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer pada mata pelajaran TIK yang masih banyak dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran TIK yaitu 75. Ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas X
Pada Materi Perangkat Keras Komputer
SMAN 1 Nanga Taman

Tahun	2013	2014	2015
Nilai tara-rata	64,3	66,63	68,33

Sumber: Guru Mata Pelajaran TIK SMAN 1 Nanga Taman

Data tersebut menunjukkan masih kurangnya hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Nanga Taman pada pelajaran TIK materi perangkat keras komputer. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru bidang studi TIK di kelas X SMAN 1 Nanga Taman bahwa dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru atau pembelajaran masih berpusat pada guru saja, sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang. Dalam proses belajar mengajar dikelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian yang kurang bersemangat dalam belajar, perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Nilai siswa yang masih rendah disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif, karena guru tidak menggunakan aplikasi pembelajaran yang menarik serta kurangnya sarana dan prasarana seperti laptop, komputer dan laboratorium komputer. Hal ini tentu saja sangat memengaruhi

proses belajar mengajar didalam kelas, sehingga siswa tidak memperhatikan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, maka guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran, agar siswa lebih berpartisipasi secara baik, aktif, efektif dalam menerima materi pelajaran supaya kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah mencoba memberikan perubahan dengan memberikan model pembelajaran yang tepat khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *Direct Instruction*. Menurut Trianto (2010:29) “Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *prosedural* yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah”. Sedangkan menurut pendapat Aunurrahman (2010:169) “Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatan terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik”. Secara keseluruhan model pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses belajar mengajar yang berkaitan dengan proses pengetahuan *deklaratif* dan *prosedural* yang terstruktur dapat diajarkan tahap demi tahap serta dapat pula membantu siswa mempelajari

keterlampiran dasar dan memperoleh informasi. Pengetahuan *deklaratif* yaitu pengetahuan suatu (dapat dijelaskan dengan kata-kata) sedangkan pengetahuan *prosedural* yaitu (bagaimana melakukan sesuatu).

Model *Direct Instruction* adalah model yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterlampiran dan pemahamannya secara terstruktur dan selangkah demi selangkah. Peserta didik ditekankan untuk belajar aktif, dan terampil dalam belajar, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, supaya lebih menyenangkan dan aktif. Model *Direct Instruction* bisa menjadi solusi, karena model pembelajaran ini lebih memungkinkan guru maupun siswa untuk sama-sama aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru berupaya kreatif mencoba berbagai cara dalam melibatkan semua peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantu.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer terhadap hasil belajar siswa dikelas dikelas X SMAN 1 Nanga Taman. Sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Tatik Harwining (2010) “Dengan diterapkannya pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi, peneliti berharap adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah umum penelitian yaitu: “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer terhadap hasil belajar siswa dikelas X SMAN 1 Nanga Taman?”.

Secara rinci permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini merupakan hal yang sangat penting karena dengan tujuan yang tepat akan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.

1. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil belajar ini, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah pengembangan model-model pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan, secara umum dalam bidang pendidikan dan secara khusus dalam mata pelajaran TIK dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis adalah yang berkaitan dengan kontribusi tertentu yang diberikan dari penyelenggaraan penelitian terhadap objek penelitian, baik individu, kelompok maupun organisasi. Adapun manfaat praktis dari

penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan pembelajaran sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Siswa dapat dengan secara mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

Bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Direct Instruction* dalam proses pembelajaran dapat mempermudah menerangkan materi pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Sebagai sumber inspirasi dalam mengembangkan penelitian baru yang relevan khususnya dibidang teknologi komunikasi dan komputer.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tetap berfokus pada hal yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu dijelaskan mengenai ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa variabel penelitian yang harus ditetapkan secara jelas oleh peneliti sebelum memulai pengumpulan data, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menurut Sugiyono (2014:61) “Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di terapkan oleh peneliti untuk

mempelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”. Menurut Zuldafrial (2009:304) “Variabel penelitian merupakan gejala-gejala yang diselidiki sebagai objek penelitian”. Selain itu menurut Fauzi (2009:145) menyatakan “Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu karakteristik dari orang, subjek atau gejala yang apabila diukur akan memberikan nilai yang berbeda-beda atau bervariasi. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yang terdiri dari atas :

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, (Sugiyono, 2014:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Direct Instruction*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, (Sugiyono, 2014:61)”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran perangkat keras komputer berbantuan aplikasi presentasi.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara peneliti dan pembaca untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah-istilah tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Model *Direct Instruction*

Model *Direct Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* (dapat digunakan dengan kata-kata) dan pengetahuan *prosedural* (pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu) yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

b. Perangkat Keras Komputer.

Perangkat keras komputer adalah semua bagian fisik komputer yang berfungsi untuk memberikan masukan, mengolah dan menampilkan keluaran, dan digunakan oleh sistem untuk menjalankan perintah yang telah diprogramkan. Perangkat keras komputer sesuai dengan pembagian tugasnya yaitu: perangkat keras *Input (Masukan)*, perangkat keras pemrosesan, perangkat keras *Output (Keluaran)*, perangkat keras penyimpanan.

c. Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan pembelajaran yang terjadi dan melibatkan dua objek, yaitu guru dengan siswa akan menghasilkan

suatu perubahan pada diri siswa. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

F. Hipotesis

Perumusan hipotesis sangat diperlukan guna untuk memberikan asumsi jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang muncul. Suryabrata (2011:21) berpendapat bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris”. Kemudian menurut Sugiyono (2014:96) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Kemudian menurut Zulfadrial (2009:13) menyatakan bahwa “Hipotesis pada dasarnya adalah jawaban terhadap rumusan masalah penelitian”. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang kebenarannya masih harus diuji.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis alternative (H_a)

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.

Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan aplikasi presentasi pada materi perangkat keras komputer di kelas X SMAN 1 Nanga Taman.

G. Jadwal Penulisan Skripsi

Secara garis besar prosedur penelitian dimulai dari observasi, tahap pembuatan outline, penyusunan desain, dan selanjutnya hingga ujian skripsi.

Adapun jadwal penelitian skripsi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Jadwal penelitian skripsi

AGENDA	Bulan / Tahun 2016								
	Feb	Mar	Ap	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt
Konsul Outline	√								
Acc Outline	√								
Konsul Desain		√	√						
Acc Desain				√					
Seminar				√					
Perbaikan Seminar				√	√	√			
Penulisan							√	√	