

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Persoalan yang dihadapi sekarang adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep pembelajaran yang diajarkan agar siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep tersebut serta bagaimana cara membuka wawasan pikiran yang beragam dari seluruh siswa. Dalam hal ini suatu model pembelajaran sangat diperlukan agar proses belajar dan mengajar menjadi lebih bervariasi dan menjadikan siswa lebih bersemangat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta siswa dapat berperan aktif dalam mengembangkan kemampuannya untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran saat ini sangatlah banyak dan dapat digunakan sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Model pembelajaran tersebut antara lain seperti model pembelajaran berbasis komputer atau biasa disebut *computer assisted instruction*, model pembelajaran berkelompok atau *student teams achievement division*, model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan isi materi yang disebut model

pembelajaran *picture and picture* dan model pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa yang disebut dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

Berbagai model pembelajaran yang telah disebutkan diatas, maka dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* karena sesuai dengan kondisi siswa yang masih banyak belajar dengan cara menghafal bukan dengan cara memahami dan menemukan dari kehidupan mereka sehari-hari. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran lebih bermakna bagi siswa, proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer dari guru ke siswa.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran akan dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2008:15) mengatakan bahwa: “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan

dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media presentasi yang dibuat dengan sebuah aplikasi komputer dan ditampilkan menggunakan proyektor.

Dalam penelitian ini untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan diberikan model pembelajaran *contextual teaching and learning* digunakan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tentang pengenalan perangkat lunak. Pengenalan perangkat lunak adalah suatu materi pelajaran yang mengenalkan macam-macam perangkat lunak yang ada di sistem komputer dan juga kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan manfaat dan kemudahan dalam setiap aktivitas dan pekerjaan manusia. Contohnya seperti perangkat lunak pengolah kata yang membantu manusia dalam pembuatan dokumen secara cepat dan akurat atau perangkat lunak multimedia yang dapat memberikan hiburan kepada penggunanya dengan cara yang mudah. Jadi model pembelajaran *contextual teaching and learning* dapat disesuaikan dengan materi pengenalan perangkat lunak, karena baik model ataupun materi pelajaran tersebut sama-sama dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pemangkat, sebagian besar siswa masih menghafal konsep atau materi

pelajaran dari buku teks bukan mengalami dan menemukan sendiri melalui penugasan, siswa menghafal konsep tetapi tidak memahami maknanya. Siswa menjadi cepat melupakan pelajaran yang telah mereka pelajari di sekolah sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, berdasarkan hasil latihan dan ulangan pada semester sebelumnya nilai rata-rata siswa sebesar 60 sampai 70, sedangkan nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa kelas VII pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 SMP Negeri 1 Pemangkat:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Siswa Kelas VII Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Rata-Rata Tugas	Rata-Rata Ulangan Harian	Rata-Rata Ulangan Semester
VII A	72,20	71,83	73,16
VII B	70,21	69,86	70,78
VII C	71,25	70,68	72,79
VII D	70,79	70,88	72,74
VII E	70,20	70,16	72,54

Sumber: Guru Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 1 Pemangkat

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa nilai siswa masih dibawah KKM dan menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Pemangkat. Salah satu faktor yang juga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah dikarenakan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Kebanyakan siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pelajaran di depan kelas, siswa kurang bersemangat dan terlihat malas dalam mengikuti pembelajaran, oleh karena itu dengan diberikan model pembelajaran *contextual teaching and learning* diharapkan hasil belajar siswa dapat menjadi lebih baik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disebutkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pengenalan perangkat lunak di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pemangkat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan maka dirumuskan masalah secara umum, yaitu “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pengenalan perangkat lunak di SMP Negeri 1 Pemangkat?”. Selanjutnya untuk memberikan pembahasan yang lebih jelas tentang masalah umum tersebut maka dirumuskan sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat ?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran konvensional pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat ?

C. Tujuan Penelitian

Setiap melakukan kegiatan tentunya mengarah kepada tujuan yang akan dicapai. Demikian pula dengan penelitian ini diharapkan untuk mencapai tujuan yaitu: Memperoleh informasi secara objektif mengenai pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pengenalan perangkat lunak di SMP Negeri 1 Pemangkat. Selanjutnya secara khusus tujuan penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan tentang:

1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran konvensional pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat.
3. Pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat lunak di kelas VII SMP Negeri 1 Pemangkat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat teoritis maupun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pentingnya untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan siswa agar dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa diharapkan dapat menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan dorongan/motivasi kepada siswa dalam mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran di sekolah, rumah dan masyarakat serta dapat menghubungkan materi pelajaran dengan keadaan nyata.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan untuk memiliki dan menggunakan model pembelajaran yang baik dan tepat.
- 2) Menambah wawasan pengetahuan untuk mengembangkan minat guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

- 1) Sebagai bahan untuk menambah pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian bertujuan untuk memperjelas batasan-batasan penelitian, sehingga dapat di hindari kesalahan persepsi dalam penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini ditetapkan ruang lingkup penelitian yang meliputi 2 (dua) aspek yaitu variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala-gejala yang bervariasi dan menjadi sasaran atau perhatian utama dalam penelitian. Sugiyono (2012:60) mengatakan bahwa: “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pengertian tersebut, variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2012:61) “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “model pembelajaran *contextual teaching and learning*”.

b. Variabel terikat

Sugiyono (2012:61) menyatakan bahwa: “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pendapat tersebut, yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa”.

2. Definisi Operasional

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksudkan oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang variabel. Perbedaan penafsiran pada suatu kata/istilah dapat menyebabkan terjadinya kesalahan dalam memahami makna dari kata/istilah yang digunakan, maka perlu diperjelas beberapa aspek yang dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Model pembelajaran *contextual teaching and learning*

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* dalam penelitian ini adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Hasil belajar siswa

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil akhir dari proses pembelajaran atau tingkat keberhasilan seseorang dalam menguasai dan menerima suatu ilmu sebagai akibat dari proses belajar mengajar agar dapat mencapai kompetensi yang diungkapkan dengan menggunakan suatu alat penilaian yaitu tes evaluasi dengan hasil yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan sebuah tes yaitu *posttest* atau tes akhir dengan memberikan soal yang berbentuk pilihan ganda atau soal objektif.