

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan mampu membentuk kepribadian melalui pendidikan lingkungan yang bisa dipelajari baik secara sengaja maupun tidak. Pendidikan juga mampu membentuk manusia itu memiliki disiplin, pantang menyerah, tidak sombong, menghargai orang lain, bertaqwa, dan kreatif, serta mandiri.

Akar kata pendidikan yaitu didik atau mendidik yang secara harfiah artinya memelihara dan memberi latihan. Sedangkan pendidikan adalah tahapan-tahapan kegiatan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Syah (2016:11)

Pada proses pembelajaran, aspek yang mempengaruhi kualitas pembelajaran salah satunya adalah profesionalisme guru. Guru yang profesional adalah yang senantiasa mengembangkan kompetensinya, baik kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Guru yang profesional akan mampu memilih pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran dengan baik. Pemilihan media, metode, dan strategi pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi sekolah, kondisi peserta didik yang akan diajar, dan penyesuaian lainnya.

Untuk mencapai prestasi belajar yang diinginkan, maka guru diharapkan memiliki inovasi-inovasi yang kreatif dan imajinatif dalam merancang suatu model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Prestasi belajar merupakan indikator yang menunjukkan adanya capaian dan perubahan tingkah laku siswa pada suatu materi yang dipelajari.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Pertama, faktor internal terdiri dari : faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis, seperti : (1) kondisi kesehatan yang prima; (2) tidak dalam keadaan lelah dan capek; (3) tidak dalam keadaan cacat jasmani;

dan sebagainya. Faktor psikologis, seperti: (1) intelegensi; (2) perhatian; (3) minat; (4) bakat; (5) motif; (6) motivasi; (7) kognitif; dan (8) daya nalar siswa.

Kedua, faktor eksternal yang terdiri dari: faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya teman sejawat di rumah, sekolah, dan lingkungan bermain. Sementara faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan prestasi belajar yang diharapkan, seperti kurikulum, sarana prasarana, guru, dan sebagainya. (Rusman, 2017:130-131)

Berdasarkan survey disekolah terlihat adanya ketidaksesuaian antara siswa jurusan Administrasi Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual khususnya prestasi kognitif yang tentunya berbeda . Perbedaan antara dua jurusan tersebut dilihat juga dari beberapa faktor yaitu perbedaan jumlah siswa, pada jurusan Administrasi Perkantoran berjumlah 23 siswa sedangkan Desain Komunikasi Visual berjumlah 14 siswa. Hal penulis temukan saat melakukan observasi adalah kurangnya semangat belajar jurusan Administrasi Perkantoran pada mata pelajaran PAI ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan pada jurusan Administrasi Perkantoran jumlah siswa yang lebih banyak dari jurusan Desain Komunikasi Visual berjumlah 23 orang sehingga membuat siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan saat pembelajaran.

Hal ini diduga disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, kurang relevan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Agar dapat membuktikan asumsi tersebut, maka peneliti mengusulkan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi.

Model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Tim, 2011: 4) menjelaskan pengertian pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara konseptual adalah pembelajaran tatap muka dengan

dukungan teknologi informasi dan komunikasi yang memfasilitasi siswa sebagai penyampai materi maupun sebagai tutor menggunakan konten digital. Secara operasional, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan aktivitas pembelajaran yang didukung infrastruktur teknologi informasi dan Komunikasi, menggunakan aplikasi dan aturan pengelolaan pembelajaran, sertakonten digital yang merupakan bahan pengayaan pembelajaran tatap muka di kelas.

Dengan memerhatikan pertimbangan yang telah diuraikan penulis sangat tertarik untuk mengetahui adakah perbedaan prestasi kognitif siswa antara jurusan Administrasi Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual yang menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi di SMK tersebut. Apakah hasil nilai kognitif siswa jurusan Administrasi Perkantoran dan Jurusan Desain komunikasi Visual akan sama atau tidak?. Maka dari itu, penulis bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Prestasi Kognitif Siswa Pokok Bahasan Akhlak Dan Budi Pekerti Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Studi Komparasi Antara Siswa Jurusan AP Dengan Jurusan DKV Di Kelas X SMK Yasri Ujung Berung Bandung)”. Agar mengetahui hasil prestasi kognitif antara dua jurusan yang berbeda tersebut.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prestasi kognitif siswa kelas X pada jurusan Administrasi Perkantoran SMK Yasri Ujung Berung Bandung setelah memakai metode pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana prestasi kognitif siswa kelas X pada jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Yasri Ujung Berung Bandung setelah memakai metode pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran PAI?
3. Bagaimana perbedaan prestasi kognitif siswa kelas X pada jurusan Administrasi Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual SMK Yasri

Ujung Berung Bandung setelah memakai metode pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran PAI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI pokok bahasan akhlak dan budi pekerti dengan menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Yasri Ujung Berung Bandung.
2. Prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI pokok bahasan akhlak dan budi pekerti dengan model pembelajaran berbasis teknologi di kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Yasri Ujung Berung Bandung
3. Perbedaan prestasi kognitif siswa kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran PAI pokok bahasan akhlak dan budi pekerti dengan model pembelajaran berbasis teknologi di SMK Yasri Ujung Berung Bandung.

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

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang penulis paparkan diantaranya adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah khazanah keilmuan dalam bidang pengetahuan peningkatan kualitas pembelajaran dan perumusan strategi kegiatan pembelajaran PAI.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana guru dalam proses mengajar, yang bertujuan untuk mengetahui prestasi kognitif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan ditandai hasil prestasi kognitif mereka, guru diharapkan mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat siswa semangat dalam proses pembelajaran.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Perbandingan merupakan suatu metode pengkajian atau penyelidikan dengan mengadakan perbandingan diantara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang di kaji. Jadi di dalam perbandingan ini terdapat objek yang hendak diperbandingkan yang sudah diketahui sebelumnya, akan tetapi pengetahuan ini belum tegas dan jelas. Menurut Sjachran Basah (1994:7). Prestasi kognitif itu pada hakikatnya bervariasi. Prestasi kognitif yang eksplisit diupayakan melalui tindakan instruksional, dinamakan dengan *Intructional Effect*, berbentuk pengetahuan dan keterampilan, sedangkan prestasi kognitif yang lebih merupakan dampak iringan lazim diberi istilah *Nurturant Effect*, tercapai karena siswa menghadapi suatu sistem lingkungan belajar tertentu seperti contohnya kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain.

Hasil prestasi kognitif itu relatif menetap, dan tidak berubah-ubah. Perubahan tingkah laku yang sifatnya relatif tidak menetap, bukanlah karena proses belajar. Peserta didik setiap kali dapat berubah, perubahan-perubahan demikian tidak sama dengan perubahan-perubahan dalam belajar. Oleh karena itu, tidak semua perubahan yang ada pada diri peserta didik dianggap sebagai prestasi kognitif. Hanya perubahan-perubahan tertentu saja yang memenuhi syarat untuk disebut sebagai prestasi kognitif.

Kualitas pembelajaran mempengaruhi kualitas hasil. Hasil yang berkualitas akan mempengaruhi masukan pada proses pembelajaran berikutnya. Kemampuan afektifnya merupakan bagian dari prestasi kognitif dan memiliki peran yang penting. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor sangat ditentukan oleh kondisi afektif siswa. Siswa yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tersebut, sehingga dapat diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Walaupun guru sadar akan hal ini, namun belum banyak tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu untuk mencapai prestasi kognitif yang optimal, guru dalam merancang program pembelajaran dan

pengalaman belajar siswa harus memperhatikan karakteristik afektif siswa. (Rasyid, 2009:14)

Ranah pengetahuan dalam pembelajaran ditunjukkan dengan kemampuan intelektual siswa. Ranah pengetahuan yaitu segala upaya yang menyangkut aktivitas otak. Ranah ini memiliki enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Bloom dalam Sukiman, 2012:55)

Menurut Bloom dalam Ginting (2008:35) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Yang terdiri dari :

1. Pengetahuan atau hafalan/ ingatan (*knowledge*) mencakup ingatan akan hal-hal yang dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman (*comprehension*), mengacu pada kemampuan memahami makna materi.
3. Penerapan (*application*) mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari.
4. Analisis (*analysis*) mengacu pada kemampuan yang menguraikan materi kedalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya.
5. Sintesis (*syntesis*) mengacu pada kemampuan mengadukan konsep.
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*), mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.

Hasil kognitif siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai prestasi kognitif dalam yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Sudjana (2011). Prestasi kognitif merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi prestasi kognitif. Sedangkan dari siswa prestasi kognitif merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Mudjono (2006).

Hasil kognitif adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan diri dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan mutivasional tidak berpengaruh terhadap

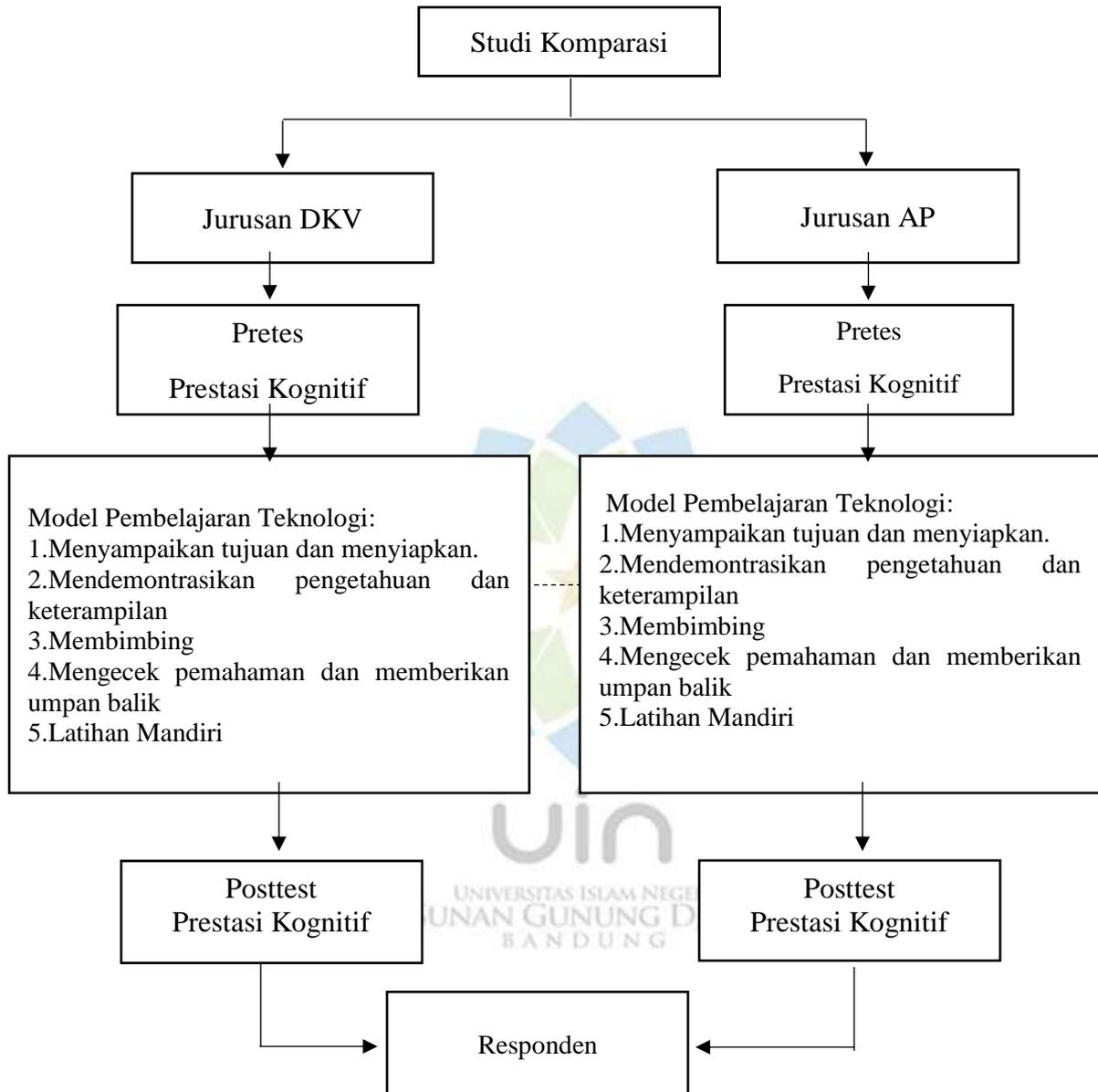
besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Dari prestasi kognitif adalah hasil yang diperoleh siswa setelah belajar, proses kognitif menghasilkan suatu prestasi kognitif, prestasi kognitif tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif. Mudjiono (1994:1)

Maka dari itu yang ingin penulis teliti yaitu hasil prestasi kognitif siswa antara kelas Administrasi Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual agar mengetahui hasil nilai kognitif manakah yang paling unggul dalam perbandingan dua kelas tersebut dilihat dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalamannya.

Maka dari itu memilih untuk menerapkan Model pembelajaran berbasis teknologi merupakan dua upaya pembelajaran yang digabungkan menjadi satu dalam suatu pembelajaran, Peningkatan teknologi dalam dunia pendidikan membawa pengaruh positif dan juga memberikan pilihan untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk jurusan Desain Komunikasi Visual dan Jurusan Administrasi Perkantoran.

Hasil tes nilai kognitif dari metode pembelajaran yang berbeda inilah yang akan dibandingkan, sehingga diketahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil prestasi kognitif antara kedua kelompok eksperimen tersebut. Berdasarkan uraian-uraian kerangka pemikiran diatas, maka secara ringkas kerangka pemikiran tersebut dapat dibentuk dengan bagan sebagai berikut :

Gambar 1. Studi Komparasi Prestasi Kognitif



## F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi kognitif siswa jurusan Administrasi Publik dan jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Yasri. Untuk membuktikannya digunakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).  $H_0$

( $H_0 : x = y$ ) : Tidak terdapat perbedaan prestasi kognitif siswa antara jurusan Administrasi Perkantoran dengan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran PAI  $H_a$

( $H_a : x > y$ ): Terdapat perbedaan prestasi kognitif siswa antara jurusan Administrasi Perkantoran dengan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran PAI

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Nur Dewi Astuti 2013 “*Perbedaan Prestasi kognitif Biologi dan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Teams Games Turnament Dengan Group Investigation Menggunakan Media Charta Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kerjo Karang Anyar*”. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa hasil analisis menggunakan uji *One Way Anova* diperoleh nilai probabilitas  $<0,05$  (0.033), maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan prestasi kognitif antara kelas yang diajar menggunakan strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament dan Group Investigation*, sedangkan hasil analisis menggunakan uji *One Way Anova* untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar, diperoleh probabilitas  $0,05$  ( $0,000 > 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan keaktifan antara kelas yang diajar dengan *strategi Cooperative Script dan Take and Give*. Bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Turnament* lebih baik di bandingkan menggunakan strategi pembelajaran *Group Investigation*.

2. Wiwik Widiyarti 2014 “*Perbandingan Prestasi kognitif Siswa Yang Diajar Melalui Model Pembelajaran Observation Learning Dengan Resource*

*Based Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Muhammadiyah Lempangang Kab. Gowa*". Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, untuk siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *observation learning* didapatkan hasil yaitu nilai rata-rata sebesar 77 dari skor maksimal 100, dari 17 siswa. Sementara untuk siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *resource based learning* didapatkan hasil yaitu nilai rata-rata sebesar 67,3 dari skor maksimal 100, dari 15 siswa. Berdasarkan hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi kognitif biologi antara model pembelajaran *observation learning* dan model pembelajaran *resource based learning* siswa kelas X SMA Muhammadiyah Lempangang.

