

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM.

Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. ICT dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif.

Tampilan tersebut akan membuat pengguna (*user*) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa. Dan iklim inilah yang membuat tingkat retensi siswa pengguna komputer multimedia lebih tinggi daripada bukan pengguna. Sebuah pepatah menyebutkan *I hear i forget, I see i know, I do i understand*.

Penelitian De Porter (dalam Indoskripsi, 2009) mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Berdasarkan ini semua, maka kegiatan *hands on* dalam PBM harus tetap diutamakan. Kadang kala PBM dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan secara *hands on*. Misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu PBM terbatas atau benda sebenarnya sulit untuk diperlihatkan dan dieksplorasi oleh siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis ICT (komputer multimedia).

Selain penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran juga diperlukan model pembelajaran yang tepat pula agar meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan inovasi – inovasi pembelajaran yang memungkinkan untuk mengatasi masalah – masalah yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Suatu bentuk penerapan keterampilan proses dalam pembelajaran adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan proses mental dan intelektual dalam menentukan suatu masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat.

Proses pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam mempelajari, mencari, dan menemukan sendiri informasi/data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori, atau kesimpulan. Keterampilan memecahkan masalah dapat dimiliki oleh peserta didik bila guru mengajarkan bagaimana cara memecahkan masalah yang efektif.

Mengingat setiap peserta didik mempunyai taraf berpikir yang berbeda, dan adanya kesulitan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, maka dengan keterampilan dan keahlian yang dimiliki seorang guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik menguasai pelajaran sesuai dengan target yang akan dicapai dalam kurikulum.

Selain itu memang perlu dilakukannya pembaharuan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi sebagai respon melemahnya kualitas proses dan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang pemahaman dan penguasaan materi pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pembelajaran dikenal berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktifis.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran peserta didik perlu belajar berpikir, memecahkan masalah dan belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan, konsep, dan keterampilannya kepada peserta didik yang membutuhkan dan peserta didik merasa senang menyumbangkan pengetahuannya kepada anggota lain dalam kelompoknya. Menurut Thompson (dalam Yusuf, 2003:9) pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran sains. Peserta didik belajar bersama dalam kelompoknya yang saling membantu dan bekerjasama satu sama lain.

#### **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang disampaikan di atas maka dibuat rumusan masalah. Adapun rumusan masalah adalah “apakah hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia?”.

Agar penelitian tidak melebar maka masalah dalam penelitian ini dibatasi.

Adapun batasan dalam masalah ini adalah :

1. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Dalam penelitian ini dilakukan pada kompetensi dasar membuat dokumen pengolah angka sederhana.
3. Penelitian ini membandingkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis multimedia dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

1. Model kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya.

Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut.

Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

2. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru, dimana guru menjelaskan, memberikan contoh dan mendemonstrasikan sehingga peserta didik hanya memperhatikan dan mengikuti langkah yang dikerjakan oleh gurunya.

3. Multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.
4. Hasil belajar adalah hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku (Sudjana 2001: 3).

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi akan berkurang bebannya dengan model pembelajaran kooperatif berbasis multimedia.
- b) Semakin banyak peserta didik yang tidak lagi menganggap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) itu sulit sehingga menambah minat,

kemauan, dan rasa percaya diri peserta didik dalam belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

- c) Peserta didik merasa senang karena dilibatkan dalam proses pembelajaran.
- d) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi, kemampuan bekerja sama, dan berkomunikasi.

## 2. Bagi Guru

- a) Mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru.
- b) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
- c) Mendokumentasikan kemajuan peserta didik selama kurun waktu tertentu.
- d) Mengetahui bagian-bagian pengajaran yang perlu diperbaiki.
- e) Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang saling menghargai nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran.

### 3. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti yaitu mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dan mengetahui kelebihanannya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi.

### F. Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

“ Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia ”.