

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggungjawab untuk memengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, dalam Ramanda 2011). Sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (siswa).

Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan

pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya saja dalam pembelajaran berbasis konvensional. Guru tidak hanya bertugas sebagai orang yang mentransfer ilmu atau penceramah saja, melainkan juga fasilitator yang dapat mengajak siswa untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa itu sendiri. Selain itu guru juga diharapkan dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimana dia mengajar.

Berdasarkan dari data empirik di salah satu SMA di kabupaten Ciamis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belum memuaskan dalam artian hasil belajar rata-rata yang diperoleh masih pada kisaran nilai 60, sementara jika menilik dari standar ketuntasan minimum seharusnya berada pada nilai 70. Memang bukan hal yang mudah untuk mencapai nilai 70 jika masih terdapat beberapa faktor yang kurang menunjang, misalnya dalam hal inovasi pembelajaran baik itu model pembelajaran yang kurang bervariasi, juga alat bantu atau media pendukung yang masih kurang optimal. Setidaknya kekurangan itu menjadi salah satu penyebab siswa merasakan kejenuhan dalam belajar TIK dan

menimbulkan kurang termotivasi yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Pada dasarnya, penerapan model pembelajaran yang bervariasi berupaya untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar dan sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan. Namun perlu diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menangkap pelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari luar maupun faktor dari dalam siswa itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan untuk siswa secara efektif.

Penerapan model-model mengajar yang bervariasi akan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Berkaitan dengan semakin perlunya reformasi model pengajaran dan mengingat pentingnya interaksi kooperatif tersebut, maka pembelajaran kooperatif dalam pendidikan sangat penting.

Pembelajaran kooperatif adalah aktifitas belajar kelompok yang diatur sehingga pembelajaran pada struktur sosial pertukaran informasi antar anggota dalam kelompok dan tiap anggota bertanggung jawab untuk kelompok dan dirinya sendiri dan dimotivasi untuk meningkatkan pembelajaran lainnya. Adapun beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, antara lain : *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*,

Jigsaw, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dan Teams Assisted Individualization (TAI) (Slavin, 2009).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengantisipasi keadaan di atas adalah model pembelajaran kooperatif yang dipandang efektif menciptakan interaksi yang positif dan terstruktur dalam menciptakan masyarakat belajar (*Learning Community*). Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman (*Tutorial Sebaya*). Salah satu tipe dari model tersebut adalah *Student Team Achievement Divisions (STAD)* yang telah dikembangkan dan diteliti secara luas. STAD merupakan suatu bentuk pembelajaran kooperatif yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar guna mencapai tujuan belajar.

STAD menempatkan siswa dalam diskusi kelompok belajar beranggotakan dua sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku.

Alasan menggunakan tipe STAD adalah bahwa dengan adanya diskusi kelompok akan tercipta interaksi edukatif. Selain itu, pada tipe ini terdapat penghargaan yang akan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa karena masing-masing tim termotivasi untuk mendapatkan penghargaan tersebut.

Hasil penelitian Karuru (2005) terhadap penerapan model kooperatif tipe STAD diperoleh beberapa temuan antara lain guru mengelola pembelajaran cukup baik, dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, mengubah pembelajaran yang *teacher center* menjadi *student center*, dan dapat meningkatkan persentase jawaban benar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan atau menanggapi pertanyaan siswa lain (Parlan, 2006). Hasil penelitian tindakan kelas oleh Rely (2008), Adesoji, Ibraheem (2009), dan Majoka, Dad, dan Mahmood (2010) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat menumbuhkan sikap positif, dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya di bidang TIK (teknologi informasi dan komunikasi) menyebabkan pola hidup dan pola pikir manusia juga ikut berkembang. Kemajuan teknologi ini bukan hanya di negara-negara maju, tetapi juga telah mencapai negara-negara berkembang.

Dewasa ini, sebagian besar kemajuan teknologi dikaitkan dengan pemanfaatannya untuk dunia bisnis seperti penemuan komputer generasi baru, Handphone, PDA (*Personal Digital Assistant*) dan lainnya hanya untuk mencari keuntungan dari kemajuan teknologi tersebut.

Selain itu, kemajuan teknologi ini juga dapat dimanfaatkan oleh dunia

pendidikan sebagai media untuk pengembangan pendidikan sesuai dengan

lyan Supandi 2012

Penerapan Model Pembelajaran...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kebutuhan hidup manusia. TIK merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang akan menjawab sebagian besar kebutuhan di dunia pendidikan. Di negara-negara maju, TIK sudah menyentuh dunia pendidikan dengan adanya jaringan internet di seluruh sekolah. Di negara-negara berkembang TIK mulai masuk ke dunia pendidikan ditandai dengan sistem administrasi sekolah sampai pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan fasilitas TIK diharapkan dapat membantu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

TIK sebagai salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi informasi sudah selayaknya menggunakan teknologi ini sebagai media ajar dalam proses pembelajarannya. Salah satu inovasi teknologi media ajar yang sedang berkembang saat ini adalah penggunaan teknologi *e-learning*.

Hasil penelitian Wadud (2009) dan Puspitasari (2011) menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* pada pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sementara menurut Afifuddin, A(2007), mengatakan bahwa *e-learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu *E-learning* menuntut siswa untuk belajar mandiri dan mempermudah interaksi peserta didik dengan bahan/materi.

Berpijak pada uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe STAD yang disandingkan dengan Teknologi Informasi dan
lyan Supandi 2012
Penerapan Model Pembelajaran...

Komunikasi berupa *e-learning* sebagai alat bantu. Besar harapan penulis melalui penelitian ini siswa dapat termotivasi untuk belajar TIK sehingga setidaknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain *E-learning* model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang akan diterapkan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *e-learning*?

C. Batasan Masalah

Supaya permasalahan dalam penelitian ini cakupannya tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah: “Hasil belajar yang diteliti dibatasi hanya dalam ranah kognitif C1 sampai C4 pada pokok bahasan Formula, Grafik, dan Format Data pada Aplikasi Pengolah Angka.”

D. Variabel

Yang dimaksud dengan variabel dalam penelitian ini adalah variabel yang menjadi tolak ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi.

Adapun variabelnya adalah :

1. Variabel bebas : penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *e-learning*.
2. Variabel terikat : hasil belajar siswa

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Mendesain *e-learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
2. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar TIK siswa.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar TIK siswa.

Iyan Supandi 2012

Penerapan Model Pembelajaran...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Bagi sekolah dan institusi pendidikan lainnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan informasi dan kajian dalam pengembangan pembelajaran TIK, dan sebagai bahan masukan bagi para peneliti lainnya.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan *E-learning* di tingkat SMA dapat lebih meningkatkan hasil belajar TIK siswa.

H. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Konvensional merupakan suatu pendekatan yang bertolak dari pandangan bahwa tingkah laku siswa di kelas dan penyebaran pengetahuan dikontrol dan ditentukan oleh guru (Sudjana, 1990). Model pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya banyak menggunakan ceramah hal ini sejalan dengan pendapat W. Gulo (2002) “ceramah merupakan satu-satunya metode yang konvensional dan masih tetap digunakan dalam strategi belajar mengajar.”

2. Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan dua sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.
3. Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut : *e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses* (Soekartawi, 2002).

4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Munaf, 2001:67). Hasil belajar siswa ini diklasifikasikan ke dalam tiga domain (ranah) yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor(Bloom dalam Munaf, 2001).

