

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, paradigma lama mengenai proses belajar mengajar bersumber pada teori atau asumsi *tabula rasa* John Locke. Beliau mengatakan bahwa pikiran seorang anak seperti kertas kosong yang siap menunggu coretan-coretan pengajarnya. Dengan kata lain, otak seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan pengajar. Berdasarkan asumsi ini, banyak pengajar melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya sebagai berikut : memindahkan pengetahuan dari pengajar ke siswa yang hanya berperan sebagai penerima pengetahuan yang pasif, mengkategorikan siswa dalam kotak-kotak penilaian, memacu siswa dalam kompetisi yang tidak sehat. Sebagaimana halnya terdapat dalam Lie (2002:7),

Tuntutan dalam dunia pendidikan telah banyak berubah. Teori, penelitian, dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para pengajar harus mengubah paradigma pengajaran. Pengajar perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pemikiran sebagai berikut : pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa. Siswa membangun pengetahuan secara aktif, pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa, pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung menunjukkan bahwa, proses belajar mengajar yang dilakukan sebagian guru masih berpusat pada guru. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pelajaran TIK dianggap sebagai bahan hapalan. Siswa dapat menyatakan konsep di luar kepala tetapi tidak mampu memahami maknanya.

Kendala lain yang dihadapi guru dalam hal pengelompokan heterogen adalah keberatan dari pihak siswa yang berkemampuan akademik tinggi. Siswa dari kelompok ini bisa merasa “rugi” dan hanya dimanfaatkan tanpa bisa mengambil manfaat apa-apa dalam kegiatan belajar kelompok, karena sistem belajar kelompoknya tidak menuntut semua anggota kelompok untuk berfikir. Dengan demikian pengelompokan siswa dalam proses pembelajaran seperti ini masih dianggap kurang berhasil untuk strategi kognitif.

Baik tidaknya strategi yang digunakan oleh siswa dalam belajar ditentukan oleh kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai akomodatif dapat meningkatkan aktivitas siswa, kemampuan bekerjasama antar siswa serta prestasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian Jhonson & Jhonson tahun 1989 dalam Lie (2007:7) menunjukkan bahwa suasana belajar kooperatif menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik dari pada suasana belajar yang penuh persaingan dan memisah-misahkan.

Jenis dari model pembelajaran kooperatif ini sangat banyak dan salah satunya adalah *Cooperatif Script* (CS). Model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperatif Script* ini membuat permasalahan menjadi lebih mudah diselesaikan, memberikan waktu kepada siswa untuk merefleksikan isi materi pelajaran, interaksi yang terjadi dengan sesama anggota kelompok dalam pembelajaran dapat mempermudah pengerjaan soal, dan meningkatkan kemampuan penyimpanan jangka panjang dari isi materi pelajaran. Disamping itu juga terdapat kelemahan-kelemahan yang ditemukan yaitu siswa tidak terbiasa dengan teknik pembelajaran *Cooperatif Script*, alokasi waktu kurang mencukupi, banyak siswa yang kurang memperhatikan jika siswa lain yang menerangkan, kebiasaan adanya dominasi pembicaraan oleh siswa yang pandai, pembagian kelompok secara heterogen yang dilakukan guru kurang sesuai dengan siswa sehingga siswa kurang bisa bekerjasama dengan akrab.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini, tujuannya adalah mencoba untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada atau bahkan memperluas model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kemampuan strategi kognitif siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan kata lain ingin mengembangkan model kooperatif tipe *Cooperatif Script* ini. Penelitian ini mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Script* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Strategi Kognitif Siswa Dalam Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperatif Script* dalam upaya meningkatkan kemampuan strategi kognitif siswa dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ? ”.

### C. Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi agar masalah tidak terlalu luas. Seperti yang dikemukakan Winarno Surakhmad (1982 :106), yaitu : Pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, waktu dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu.

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka dilakukan pembatasan sebagai berikut :

1. Untuk menyatakan kemampuan strategi kognitif siswa, yang diukur dalam penelitian ini adalah ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yang meliputi aspek ingatan (*recall/C<sub>1</sub>*), aspek pemahaman (*comprehension/C<sub>2</sub>*) dan aspek penerapan (*application/C<sub>3</sub>*).
2. Ranah afektif berdasarkan Kartwohl (1964) yang meliputi aspek penerimaan (*receiving*), pemberian respon (*responding*).
3. Untuk membantu kegiatan pembelajaran, peneliti mempresentasikan sebuah media pembelajaran dengan materi peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi, namun media pembelajaran ini hanya sebagai tools/alat untuk melengkapi proses pembelajaran dalam menyampaikan materi, bukan sebagai bahan penelitian.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperatif Script* sebagai variabel independen/bebas dan kemampuan strategi kognitif siswa dalam pelajaran TIK sebagai variabel dependen/terikat.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Cooperatif Script* dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pelajaran TIK.
2. Untuk mengetahui perubahan peningkatan kemampuan strategi kognitif antara siswa yang belajar secara konvensional dengan siswa yang belajar secara *Cooperatif Script*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Secara keilmuan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran TIK bagi siswa tingkat SMP.
2. Mengajak para guru, kepala sekolah, dosen, asisten pengajar, dan para pengelola pendidikan untuk melihat pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Cooperatif Script* sebagai suatu alternatif menarik dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar.
3. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok, terbiasa untuk menyampaikan ide dan menanggapi ide dari orang lain dalam kelompoknya.
4. Sebagai bahan penelitian selanjutnya dalam pembelajaran TIK.

## G. Penjelasan Istilah Variabel Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, beberapa istilah yang peneliti perlu jelaskan antara lain:

1. *Cooperatif Script* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang berdasarkan struktur kegiatan belajar kelompok. Pada teknik ini siswa dikelompokkan secara berpasangan, satu siswa dengan satu siswa.
2. Kemampuan strategi kognitif siswa merupakan suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,1995 :2).
3. Gagne mendefinisikan belajar adalah : mekanisme dimana seseorang menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Kompetensi itu meliputi, skill, pengetahuan, attitude (perilaku), dan nilai-nilai yang diperlukan oleh manusia, sehingga belajar adalah hasil dalam berbagai macam tingkah laku yang selanjutnya disebut kapasitas atau *outcome*. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh pembelajar (peserta didik) dari stimulus, lingkungan dan proses kognitif
4. TIK merupakan singkatan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Haag dan Keen (1996), Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi dan berhubungan dengan komunikasi jarak jauh.