

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu sama lain, karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia yang lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk berinteraksi dengan sesamanya, selain itu manusia memiliki potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Dari adanya perbedaan, manusia dapat silih asih (saling mencerdaskan), saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai).

Perbedaan antarmanusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antarsesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa).

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan formal banyak dijumpai perbedaan-perbedaan mulai dari perbedaan gender, suku, agama, dan lain-lain. Dari karakter yang heterogen tersebut, timbul suatu pertanyaan bagaimana guru dapat memotivasi seluruh siswa mereka untuk belajar dan membantu saling belajar satu sama lain? Bagaimana guru dapat menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa akan berdiskusi, berdebat, dan menggeluti ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan

sehingga siswa benar-benar memahami ide, konsep dan keterampilan tersebut? Bagaimana guru dapat memanfaatkan energi sosial seluruh rentang usia siswa yang begitu besar di dalam kelas untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran produktif? Bagaimana guru dapat mengorganisasikan kelas sehingga siswa saling menjaga satu sama lain, saling mengambil tanggung jawab satu sama lain, dan belajar untuk menghargai satu sama lain terlepas dari suku, tingkat kinerja, atau ketidakmampuan karena cacat?

Jawabannya adalah melalui pembelajaran kooperatif. Muhammad Nur (2005: 1) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Pendapat ini sejalan dengan Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) yang mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Menurut Ismail (2003), istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Suatu model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu, yaitu rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan, serta lingkungan

belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Muslimin dkk (2000), semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan. Menurut Muslimin dkk (2000), pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antarsiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu menurut Wina (2006), model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai.

Menurut Anita dalam *Cooperative Learning* (2002), situasi dalam kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, akan terbentuk suatu komunitas yang memungkinkan mereka untuk memahami proses belajar dan memahami satu sama lain. Diharapkan, guru dapat menciptakan situasi belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat bekerjasama dalam kelompok serta mengembangkan wawasannya tentang pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, diharapkan guru dapat mengelola kelas dengan lebih efektif.

Untuk menciptakan suasana belajar kooperatif bukan suatu pekerjaan yang mudah. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut diperlukan

pemahaman filosofis dan keilmuan yang cukup disertai dedikasi yang tinggi serta latihan yang cukup pula.

Uzer Usman (2008:21) berpendapat bahwa dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif setidaknya ada lima variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa, yaitu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan alat peraga yang tepat.

Di lapangan banyak ditemui metode pembelajaran kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar TIK. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terutama penerapannya dalam bidang TIK.

Hal ini dikarenakan TGT dan STAD memiliki karakteristik yang hampir sama. Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis sebagai pengganti skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 1995: 163-165).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mencoba merumuskan masalah penelitian ke dalam pertanyaan sebagaimana berikut:

“Bagaimanakah perbedaan antara peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)?”

Agar penelitian terarah, maka permasalahan dalam penelitian di atas dijabarkan dalam sub masalah dibawah ini :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran TIK.

D. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran TIK

- b. Dengan metode pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk melakukan kerjasama, ini akan berguna dalam membangun jiwa sosial di kalangan siswa.
- c. Dengan metode pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan bisa menjadi tutor sebaya untuk saling membantu pemahaman siswa.
- d. Dengan metode pembelajaran kooperatif, maka akan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

2. Bagi Guru

- a. Bagi guru, dapat menjadi alternatif dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.
- b. Mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang saling menghargai nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Merupakan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA
- b. Merupakan motivasi bagi guru-guru lain untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran sesuai karakteristik materi pelajaran.

4. Bagi Peneliti

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

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata (Abdurrahman dan Bintoro, 2000: 78).
2. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku. STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim (Slavin, 1995:143).
3. Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis sebagai pengganti skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 1995: 163-165).
4. Hasil belajar adalah hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku (Sudjana, 2001:3).

5. Hasil belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Tes hasil belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Tes pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes hasil belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes hasil belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi.

6. Objek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2010/2011.

7. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi”.

8. Parameter

Parameter yang digunakan yaitu hasil belajar TIK pada materi pokok “Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi” dari pembelajaran siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2010/2011 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran

kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dalam aspek kognitif.

F. Hipotesis

Dalam penelitian ini disusun hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).