

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tersedia untuk pendidikan di Indonesia, kemajuan tersebut menuntut guru untuk lebih memperhatikan hal ini. Karena guru merupakan faktor dominan dan paling penting dalam dunia pendidikan. Selain itu dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki kemampuan tersendiri serta dapat mengikuti arus globalisasi, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan diantaranya yaitu harus mengenal model-model pembelajaran, termasuk pembelajaran kooperatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Karena pembelajaran kooperatif merupakan sebuah alternatif untuk membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Menurut J. Snyder dalam Hasibuan(2013)“Kelompok belajar adalah sekumpulan murid yang terdiri dari beberapa orang (5-6 orang) yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan belajar secara bersama dan dalam waktu yang telah ditetapkan”. Pembelajaran kooperatif terkini sudah ada berbagai macam diantaranya *Jigsaw*, *Student-Team Achievement Division*, *Numbered Head Together*, *Teams-Games-Tournaments*, *Group Investigation*, dan lain-lain. Tipe pembelajaran koopeartif yang akan dibahas dalam

penelitian

ini

menggunakan

metode *Peer-Led Team Learning and Presentation*. PLTLP merupakan modifikasi dari *Peer-Led Team Learning* dan wujud lain dari metode tutor sebaya. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Quitadamo (2009) bahwa “PLTL memiliki dampak yang kecil tapi positif terhadap keuntungan berpikir kritis dalam beberapa kursus ilmu pengetahuan, selain itu meningkatkan kinerja kelas dan retensi dalam kursus-kursus sains dan matematika, terutama bagi perempuan”. Hal yang dapat diambil dari penelitian quitadamo yaitu dengan pembelajaran metode PLTL dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar yang dinyatakan dengan meningkatkan kinerja kelas dan retensi. Dalam penelitian Kusmanto (tidak ada tahun) tentang Peranan Tutor Sebaya menyimpulkan bahwa “Tutor sebaya merupakan cara meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar TIK mereka sendiri. Mereka termotivasi untuk saling member tahu dan saling bertukar informasi yang mereka miliki. Tutor sebaya juga menjadi sebuah solusi bagi guru untuk dapat mengajarkan komputer, karena guru TIK tidak memiliki waktu yang cukup untuk membantu siswa dalam latihan-latihan dengan menggunakan komputer”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode PLTLP dapat dijadikan solusi alternatif dalam pembelajaran TIK untuk meningkatkan keaktifan dan hasil evaluasi siswa.

Pembentukan kelompok belajar siswa sangat diperlukan dalam prosedur pembentukan kelompok yang telah ada. Banyak sekali pembentukan-pembentukan kelompok yang ada dan diperoleh dari para ahli seperti pembentukan kelompok organisasi oleh Henry Fayol, pembentukan kelompok kemiliteran oleh FW Taylor,

pembentukan kelompok organisasi dalam jumlah yang cukup besar oleh Harrington Emmerson, dll. Pembentukan kelompok belajar siswa juga mempunyai aturan dan syarat yang ditentukan, misalnya dalam kelompok harus terdapat siswa kelas atas, menengah dan bawah. Hal ini bertujuan untuk menghindari gap antar kelompok dan mencegah terjadinya kehomogenitasan kelompok. Namun hal tersebut kurang cukup, menurut pendapat Bimo Walgito yang menyatakan “faktor anak atau individu yang belajar, faktor lingkungan serta bahan atau materi yang dipelajari” dalam Vita (2013). Adapun faktor-faktor yang dimaksud adalah faktor anak atau individu yang belajar (faktor fisik, faktor psikis), motif, konsentrasi, bakat, *natural curiosity* (keingintahuan alami) dan *balance personality* (pribadi yang seimbang). Dalam penelitian ini mengambil pembentukan kelompok menggunakan metode *Spin Wish*, seperti yang dikutip oleh Azhar (2010) “Kelompok yang baik adalah kelompok yang dapat saling melengkapi dan menutupi kekurangan antar sesama anggota kelompok”. Pada penelitiannya, beliau mencoba meneliti bagaimana efektifnya pembentukan kelompok ini dengan melihat hasil evaluasi yang diperoleh pada mahasiswa Kimia angkatan 08 UIN SGD Bandung. Hasilnya yaitu nilai rata-rata IPK mahasiswa meningkat dari 2,65 menjadi 3,00. Mulyana (2010) meneliti pengaruh pembentukan kelompok belajar siswa menggunakan metode *Spin Wish* pada siswa SMA dengan penerapan metode Jigsaw yang pada kesimpulannya siswa merasa senang dengan kelompoknya dan lebih efektif untuk melakukan kerjasama sesama kelompok. Nani (2010) melakukan penelitian untuk pembentukan kelompok belajar untuk siswa

SMAN 1 Tanjungsiang, beliau menyimpulkan dengan membentuk kelompok belajar memakai spin wish membuat siswa tidak merasa khawatir akan kesenjangan antar kelompok dimana kelompok yang dibentuk sering ada kelompok yang diunggulkan. Dengan begitu pembentukan kelompok berdasarkan atas teori atau metode pembentukan kelompok yang telah ada dapat dijadikan landasan untuk membentuk kelompok belajar siswa demi tercapainya tujuan belajar dan pembelajaran.

Seperti yang telah dibahas pada paragraph pertama tentang kemajuan teknologi, tidak mungkin teknologi tidak dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran bahkan sarana pendukung keputusan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam pembentukan kelompok belajar ini. Menurut Bahri (1995) menyatakan bahwa “Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran”. Dengan begitu teknologi yang berperan sebagai media dapat menjadi penunjang tercapainya tujuan pengajaran itu sendiri, khususnya pada pembentukan kelompok ini. Selain dari pemanfaatan, teknologi juga mempermudah pekerjaan manusia dalam mengumpulkan data, mengolah serta menghasilkannya ke bentuk yang lebih berguna. Teknologi yang akan digunakan dalam rancangan software pembentukan kelompok ini adalah teknologi website. Menurut Kusuma (2012) “Kehadiran kombinasi teknologi komputer, teknologi informasi dan teknologi komunikasi/telekomunikasi sangat mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk yang telah diidentifikasi” dan “Pendistribusian materi ajar melalui jaringan Internet. Materi ajar dapat dikemas dalam bentuk

webpage, ataupun program belajar interaktif (CAI atau CBT). Materi ajar ini kemudian ditempatkan di sebuah server yang tersambung ke Internet sehingga dapat diambil oleh peserta ajar baik dengan memakai Web-Browser ataupun *File Transport Protocol* (aplikasi pengiriman file).” Pada studi pendahuluan, peneliti menyebarkan kuisioner untuk mengukur sejauh mana ketertarikan siswa SMAN 19 Bandung terhadap pembentukan kelompok belajar online yang hasilnya sebagian besar siswa merespon positif jika ada pembentukan kelompok belajar sistem online. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian perancangan dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembentukan Kelompok Belajar Siswa Berdasar Metode *Spin Wish* Berbasis Website untuk Pembelajaran Menggunakan Metode PLTLP (*Peer-Led Team Learning and Presentation*) pada Mata Pelajaran TIK SMA”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi pembentukan kelompok belajar siswa berdasar metode *Spin Wish* Berbasis Website?
2. Bagaimana respon siswa dan guru TIK terhadap penerapan aplikasi pembentukan kelompok siswa berdasar metode *Spin Wish* Berbasis Website dalam Pembelajaran dengan metode PLTLP (*Peer-Led Team Learning and Presentation*) pada Mata Pelajaran TIK SMA?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi pembentukan kelompok belajar siswa berdasar metode *Spin Wish* Berbasis Website.
2. Bagaimana respon siswa dan guru TIK mengenai penerapan aplikasi pembentukan kelompok belajar berdasar metode *Spin Wish* Berbasis Website pada Pembelajaran TIK SMA dengan metode PLTLP (*Peer-Led Team Learning and Presentation*)

### 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini tidak melebar kemana-mana, maka penulis menggunakan beberapa batasan, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi pembentukan kelompok belajar siswa berdasar metode *Spin Wish* ini dapat diakses guru dan siswadengan menggunakan media internet.
2. Aplikasi untuk user guru dan siswa dibatasi hanya untuk mengikuti prosedur/proses pembentukan kelompok belajar siswa dan melihat hasil dari pembentukan kelompok belajar siswa. Penulis tidak membahas analisis dari segi biaya.
3. Fasilitas test yaitu berupa pilihan warna, penginputan bobot terhadap uji kepribadian siswa dan pilihan ganda untuk soal dasar TIK.

4. Aplikasi dikembangkan menggunakan software utama yaitu Notepad++, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, serta didukung oleh beberapa software lainnya seperti Corel Draw dan Adobe Flash.
5. Hasil dari pengembangan adalah aplikasi yang berupa website yang telah tervalidasi dan siap untuk digunakan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan bahwa terutama dalam pembelajaran kooperatif yang membentuk kelompok belajar siswa supaya tidak terjadi ke-homogenitas-an kelompok.
2. Bagi guru, sebagai alat untuk membentuk kelompok belajar siswa dimana dengan aplikasi ini bisa menjadi acuan yang tepat untuk guru dalam membentuk kelompok belajar siswa.
3. Bagi siswa, agar dapat mempermudah siswa dalam belajar kelompok.
4. Bagi peneliti untuk menambah wawasan tentang R&D (*Research Development*) dan proses penyelesaian tugas pada mata kuliah skripsi.

### **1.7 Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media. Penelitian yang tepat untuk penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research*

&Development), “*Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products.*” Sedangkan menurut sumber lain, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2008: 297). Adapun kemudian metode ini dikolaborasikan dengan metode kuasi eksperimen pada tahap tertentu. Karena diperlukan untuk mengetahui sinergisitas penerapan aplikasi tersebut pada Metode Pembelajaran PLTLP dari hasil evaluasi nontes siswa.

### **1.8 Definisi Operasional**

#### 1. Metode *Spin Wish*

Metode *Spin Wish* merupakan metode yang berlandaskan asas heterogenitas. Heterogenitas yang dimaksud bukanlah heterogenitas asal-asalan, tetapi berdasarkan modul kerangka pemikiran yang ideal. Kelompok yang terbentuk harus sebisa mungkin dapat menimbulkan rasa saling melengkapi di dalam kelompok. Metode ini merupakan metode pengembangan dari metode belajar dan pembelajaran kooperatif serta unsur psikologi individu siswa berindikator warna yang dinamakan metode *Spin Wish* oleh Rofa Yulia Azhar.

#### 2. Metode Pembelajaran PLTLP (*Peer-Led Team Learning and Presentation*)

Metode Pembelajaran PLTLP ini merupakan modifikasi dari model pembelajaran PLTL. PLTL adalah pengembangan pembelajaran yang ditemukan oleh David Gosser di City College New York yang didukung oleh *National Science Foundation* pada awal tahun 1990. Dalam pembelajaran PLTL memanfaatkan tutor sebaya yang

dianggap sudah menguasai sebuah atau beberapa mata pelajaran atau bab materi atau sub bab materi untuk dijelaskan kepada rekan lain yang belum memahami. PLTLP dalam modifikasi PLTL ini dilaksanakan dalam Team/Kelompok yang telah diberikan modul terlebih dahulu. Kelompok tersebut mempelajari modul yang sudah diberikan, setelah itu mereka menjelaskan kepada rekannya. Salah satu anggota kelompok presentasi di depan kelas menjelaskan apa yang telah dipelajari terhadap modul yang terkait, sehingga sesuai dengan maksud dan namanya yaitu *Peer-Led Team Learning dan Presentation*.