

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berpikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Somarya dan Nuryani, 2007: 25).

Menurut John Dewey dalam Hasbullah (2009: 2), "pendidikan merupakan proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia".

Sedangkan Sagala (2008: 3) mengutip Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yaitu

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.

Sudirman, dkk (1992: 4) mengartikan "pendidikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental".

Sagala (2008: 3) memaknai pendidikan sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.

Oleh karena itu, pendidikan tidak sama dengan pengajaran. Charles E. Silberman (Sagala, 2008: 5) mengemukakan bahwa

Pendidikan tidak sama dengan pengajaran, karena pengajaran hanya menitikberatkan pada usaha mengembangkan intelektualitas manusia. Sedangkan pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan mempunyai makna yang lebih luas dari pengajaran,

tetapi pengajaran merupakan sarana yang ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan.



**Yowan Kameliya, 2013**

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Dengan Memanfaatkan Multi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Sayangnya, sistem pembelajaran di Indonesia masih belum memadai. Sebagaimana dikemukakan oleh P.H. Coombs (Sudarminta, 2000: 12) bahwa

Sistem pembelajaran di sekolah-sekolah kita masih belum memadai. Hal ini tidak lepas dari faktor kurikulum yang terlalu padat dan kurang fleksibel. Pendidikan sekolah di negara-negara berkembang cenderung memiliki kurikulum yang terlalu padat atau sarat beban (*overloaded curriculum*). Kurikulum yang terlalu padat membuat pengajaran serba tanggung dan tergesa-gesa karena dihantui oleh ketakutan akan tidak terpenuhinya target yang sudah ditentukan.

Hingga akhirnya guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar seperti ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai (Suprijono, 2009: 3).

Akibatnya "pemahaman peserta didik menjadi dangkal dan lebih banyak menghafal demi kelulusan dalam ujian. Padahal pengetahuan baru dapat sungguh berguna untuk hidup kalau dipahami, dikuasai, dan diterapkan" (Sudarminta, 2000: 12).

Terlebih lagi, banyak guru yang menyampaikan materi ajar dengan menggunakan model konvensional. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan bersikap pasif atau tidak aktif dalam pembelajaran (Hamalik, 2009: 170).

Lebih jauh dalam bukunya, Oemar Hamalik memaparkan temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar yang menyimpulkan bahwa "pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri" (Hamalik, 2009: 171).

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar (BSNP, 2006: 16).

Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berfokus atau berpusat pada kondisi dan kepentingan peserta didik (*learner centered*). Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Oleh karena itu, inti dari pembelajaran adalah bagaimana proses belajar itu terjadi pada diri peserta didik (Warsita, 2008: 86).

Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi peserta didik (Warsita, 2008: 86).

Kemampuan kognitif termasuk didalamnya tujuan-tujuan yang berkaitan dengan mengingat kembali atau mengenali pengetahuan dan membangun kemampuan intelektual dan keterampilan merupakan ranah utama yang seringkali digunakan dalam pengembangan instrumen tes (Bloom, 1956: 7).

Fakta menunjukkan bahwa hampir semua yang kita pelajari bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari merupakan indikasi betapa pentingnya tujuan kemampuan aplikasi dalam kurikulum secara umum. Hal ini dijelaskan oleh Bloom (1956: 122) dalam bukunya yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives*.

*The fact that most of what we learn is intended for application to problem situation in real life is indicative of the importance of application objectives in the general curriculum. The effectiveness of a large part of the school program is therefore dependent upon how well the students carry over into situations applications which the students never faced in the learning process. Research studies have shown that comprehending an abstraction does not certify that the individual will be able to apply it correctly. Students apparently also need practice in restructuring and classifying situations so that the correct abstraction applies.*

Jadi untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, dibutuhkan salah satu strategi pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pada proses pembelajaran serta dapat merangsang minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Teori pembelajaran tersebut

adalah konstruktivisme dan salah satu model belajar yang mengacu pada teori ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

Pada prinsipnya, strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah strategi pembelajaran yang membagi siswa menjadi lima tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan pertanyaan kuis, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk membaca catatan.

Pada strategi pembelajaran ini, guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok. Para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Menurut Michael Prince (2004, tersedia: <http://www.citeseer.ist.psu.edu> [3 November 2011]), strategi pembelajaran aktif memaksa siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan memahami apa yang mereka lakukan.

Siswa SMA yang berada pada masa remaja, pubertas dan adolesensi (12-18 tahun) mempunyai minat terhadap hal-hal kemasyarakatan, dan senang hidup dalam ikatan organisasi atau berbagai klub olahraga dan klub-klub lainnya (Suyitno, 2007: 98). Sehingga strategi pembelajaran aktif yang diterapkan pada level pendidikan menengah atas mampu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran daripada sebagai pendengar pasif (Machemer dan Crawford, 2007, tersedia: <http://alh.sagepub.com/content/8/1/9.full.pdf+html> [2 November 2011]).

Strategi pembelajaran aktif memfasilitasi siswa untuk belajar atau berlatih misalnya dengan menyelenggarakan sebuah *game show* layaknya seperti di televisi. Teknik ini didesain untuk memotivasi siswa untuk turut berpartisipasi aktif di kelas dan lebih merasa bertanggung jawab untuk belajar (Benek dan Mathews, 2004, tersedia: <http://jme.sagepub.com/content/28/1/104.full.pdf+html> [2 November 2011]).

**Yowan Kameliya, 2013**

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Dengan Memanfaatkan Multi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Nurhayati dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Team* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK Negeri 3 Jepara". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen sesudah penerapan metode belajar aktif tipe *quiz team* (Nurhayati, 2007: 65).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ferdy Indra Pradana dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Prestasi Belajar Siswa di SDN Tegalurung 2 Kecamatan Balongan Indramayu : Studi Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN Tegalurung 2 Kecamatan Balongan Indramayu dalam Program DBE 2 USAID". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa "terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap prestasi belajar siswa" (Pradana, 2012: 105).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Neni Minarni dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Aktif Berbasis Kelompok". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa "hasil belajar matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran aktif berbasis kelompok meningkat dengan baik" (Minarni, 2011: 64).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Saprian Holan dengan judul "Analisis Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa dalam Pokok Bahasan Aljabar dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif : Studi Deskriptif tentang Ketuntasan Belajar Pokok Bahasan Operasi Hitung Aljabar di Kelas VII MTs Negeri Bintuhan Kabupaten Kaur Bengkulu". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa "tingkat ketuntasan belajar siswa pada pokok bahasan operasi hitung aljabar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif mengalami peningkatan" (Holan, 2010: 61).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Surilawati Br. Napitupulu dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Question Students Have* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA : Suatu Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMAN 6 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012". Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapat pembelajaran aktif tipe *Question Students Have* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran matematika secara konvensional (Napitupulu, 2011: 92).

Proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika didukung oleh alat bantu atau media lain seperti media audio-visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan sebagainya. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep (Levie & Levie dalam Arsyad, 2007: 9).

Paivio (Arsyad, 2007: 9) mengemukakan bahwa :

Dalam konsep *dual coding hypothesis* ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk mengolah image nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan dengan melibatkan indra lainnya akan memberikan keuntungan yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memiliki sumber materi yang luas serta dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda dengan penyampaian materi yang tidak hanya berupa teks saja, tapi dapat berupa audio maupun visual. Menurut Wahono (Warsita, 2008: 153), perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik disebut sebagai multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* dengan Memanfaatkan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA (Studi Kasus di SMA Negeri 10 Bandung)".

**Yowan Kameliya, 2013**

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Dengan Memanfaatkan Multi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## 1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran aktif tipe *quiz team*?
2. Apakah terdapat perbedaan rerata nilai antara siswa yang mendapatkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa yang mendapatkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar tidak meluas. Beberapa batasan masalah berkenaan dengan mata pelajaran TIK difokuskan pada materi konsep dasar algoritma dan pemrograman Pascal pada tingkat SMA Kelas XI IPA.

Kemampuan kognitif dibatasi hanya pada kemampuan pengetahuan/*knowledge*, kemampuan pemahaman/*comprehension*, dan kemampuan aplikasi/*application*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut beberapa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

Yowan Kameliya, 2013

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Dengan Memanfaatkan Multi Media

Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan rerata nilai antara siswa yang mendapatkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.
3. Untuk mengidentifikasi apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa yang mendapatkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.
4. Untuk memperoleh gambaran tentang respon siswa terhadap strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan mendapat pengetahuan dan pengalaman baru mengenai penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.

### 2. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini siswa diharapkan mendapat pengalaman baru dan menyenangkan dalam belajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih keras lagi serta menumbuhkan sikap aktif siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuannya untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kondisi dan situasi siswa.

## 1.6 Definisi Operasional

1. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dalam pembelajaran TIK dengan materi konsep dasar algoritma dan pemrograman Pascal.

Yowan Kameliya, 2013

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Dengan Memanfaatkan Multi Media

Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif (Sudijono, 2007: 50).

