

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional. Perkembangan pendidikan nasional mengalami dinamika seiring dengan perjalanan sejarah bangsa. Reformasi pendidikan di Indonesia telah memasuki tahap yang amat berarti. Kini pendidikan telah dipandang sebagai bagian dari hak asasi manusia, bukan sekedar hak warga Negara, serta kebutuhan dalam pembangunan nasional.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan. Menurut Sadiman (2007:29), “ Pendidikan di pandang sebagai *human investment* atau usaha penanaman modal pada diri manusia untuk mempertinggi mutu tenaga kerja. Dari pendekatan ekonomi tersebut, dapat dilihat betapa pentingnya arti dan peranan pendidikan bagi sebuah negara karena pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang menguntungkan bagi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan setiap bangsa dalam menghadapi

tantangan kemajuan zaman. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut, akan terimplementasikan dalam proses pembelajaran, yaitu aktivitas belajar mengajar. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dapat ditumbuhkembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2005 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”.

Dalam lembaga formal yaitu di sekolah, hasil belajar siswa yang baik sangat di butuhkan demi mencapai tujuan yang di emban di sekolah tersebut. Salah satu indikator keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat ditandai dengan prestasi belajar siswa yang baik dan memuaskan.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Proses pembelajaran yang optimal akan mampu menghasilkan mutu pendidikan dan hasil belajar yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan yang sesungguhnya dapat terwujud. Perwujudan pendidikan yang optimal bisa dimulai dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering kali ditemukan berbagai permasalahan baik dalam teknik yang digunakan maupun penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas.

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini berdampak pada adanya berbagai perubahan di beberapa bidang, baik itu bidang ekonomi, sosial budaya, religi, politik, ataupun pendidikan. Perubahan inilah menimbulkan berbagai permasalahan yang harus dihadapi dan dipecahkan. Segala tantangan jaman harus siap dihadapi dengan keahlian dan keterampilan kita dalam mengatasi permasalahan yang datang.

Menurut Alfred Bork dalam Skripsi Dadi Mulyadi tahun 2008 ,
dunia pendidikan berada dalam suatu serangan revolusi besar, suatu revolusi yang tidak sebanding dengan invensi teknologi percetakan. Komputer telah menjadi instrumen dari revolusi tersebut.

Selanjutnya dinyatakan bahwa menjelang tahun 2000, komputer menjadi cara utama dalam pembelajaran dan hampir semua materi pelajaran disampaikan secara interaktif melalui alat ini di hampir seluruh level pendidikan. Hal ini tidak mengherankan karena secara umum, teknologi ini (komputer) memiliki karakteristik yang: bebas waktu, cukup diri, bercitra visual, selektivitas, dan adaptabilitas. Karakteristik semacam itulah yang memicu gelombang besar penggunaan komputer dalam berbagai kepentingan, termasuk dalam aktivitas pembelajaran.

Laboratorium komputer merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sehingga peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai dengan baik (sumber: http://ita-manies.blogspot.com/2009_02_01_archive.html). sebagaimana yang diatur dalam Permendiknas No 24 Tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana sekolah, berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, kita juga memanfaatkan laboratorium komputer untuk membantu proses pembelajaran di berbagai bidang ilmu, bukan hanya TIK, namun juga IPA, IPS, Bahasa dan sebagainya.

Faktanya, terdapat ketidak merataan sarana dan prasarana di sekolah, seperti terbatasnya jumlah komputer yang di sediakan oleh sekolah ataupun ada beberapa yang hanya bisa di gunakan. Salah satunya di MA Darul Falah Indramayu, dari jumlah 24 komputer, hanya 10 komputer yang bisa di gunakan. dari kondisi tersebut membuat proses pembelajaran di laboratorium komputer di gunakan secara bergilir, dengan artian, dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bergilir menggunakan laboratorium komputer, sedangkan siswa lainnya menunggu giliran masuk ke dalam laboratorium komputer di luar ruangan. hal ini secara tidak langsung memangkas alokasi jam belajar. Sehingga alokasi jam belajar kurang di manfaatkan secara maksimal.

Penelitian ini mencoba mencari solusi atas permasalahan tersebut yakni dengan penerapan model *Cooperatif learning* dalam proses pembelajaran di laboratorium

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang di dalamnya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dan dihargai atas prestasi kolektif mereka (Slavin 1995:2; Cruickshank, Bainer, dan Metcalf, 1995:205). Sedangkan menurut Menurut Davidson dan Warsham dalam Isjoni (2011: 28),

“Pembelajaran *cooperative* adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”.

Pembelajaran *cooperative* bukan merupakan hal baru dalam pendidikan. Banyak metode pembelajaran *cooperative* yang telah dikembangkan oleh para pakar. Sebagai contoh adalah metode *Student Team-Learning* yang terdiri atas STAD (*Student Teams Achivement Divasions*), TGT (*Teams-Games-Tournament*), Jigsaw II, LT (*Learning Together*), GI (*Group Investigations*) (Slavin 1995:7-8); TAI (*Team-Assisted-Individualization*) dan *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) (Slavin 1997:285-286); serta *Structural Approach* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Penggunaan Metode *Cooperative learning* Dalam Pembelajaran di Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka fokus utama penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *cooperative learning* di Laboratorium komputer dengan hasil belajar siswa di sekolah?”

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada aspek mengingat antara sebelum dan sesudah penerapan *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada aspek memahami antara sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada aspek menerapkan antara sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara sesudah dan sebelum penggunaan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif

aspek mengingat (c1) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah;

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara sesudah dan sebelum penggunaan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek memahami (c2) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah;

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara sesudah dan sebelum penggunaan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran di laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek mengaplikasikan (c3) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi program Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan disiplin ilmu dan kualitas lulusannya;

2. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru untuk dapat meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran di dalam laboratorium komputer;

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran;

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan metode pembelajaran cooperative learning dalam pembelajaran di laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Selain itu dapat bermanfaat bagi pengembangan disiplin ilmu yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran penggunaan metode dan strategi pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian maka peneliti mencantumkan definisi operasional yang terkandung dalam judul penelitian, sebagai berikut:

1. Laboratorium komputer

Laboratorium komputer adalah tempat riset ilmiah, eksperimen, pengukuran ataupun pelatihan ilmiah yang berhubungan dengan ilmu komputer dan memiliki beberapa komputer dalam satu jaringan untuk penggunaan oleh kalangan tertentu;

2. Hasil Belajar

Skor hasil test yang dimaksud dalam penelitian *cooperative learning* yaitu skor hasil test ranah kognitif yang menunjukkan aspek mengingat, memahami dan aspek penerapan belajar mata pelajaran TIK. Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan adalah domain kognitif aspek Mengingat (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (aplikasi) (C3) siswa;

3 *Cooperative learning*

salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada pendekatan konstruktivis. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.