

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

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 (Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Tujuan pendidikan akan tercapai apabila bangsa tersebut memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing dan memiliki keterampilan berfikir tingkat tinggi (*high order thinking*) serta kompetensi *hardskill* dan *softskill* secara utuh (*holistic*). Sejalan dengan fungsi dan tujuan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pada pasal 3 menyatakan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila mendapat dukungan dari semua pihak. Dengan adanya interaksi edukatif menjadi bukti bahwa tujuan dari pendidikan itu tercapai. Untuk mengembangkan proses belajar mengajar hendaknya seorang pendidik harus memiliki strategi, karena penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Wena, 2011: 2-3).

Kemp (Wulandari, 2011) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carey

Ipah, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Square (TPSQ) Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian yang disebut dengan metode mengajar.

Mengajar atau teknik penyajian yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan lisan kepada peserta didik berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap. Metode yang digunakan untuk memotivasi peserta didik agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan akan berbeda dengan metode yang digunakan untuk tujuan agar peserta didik mampu berpikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala persoalan.

Model Pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara yang dapat menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) semakin efektif, karena model pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran dengan mengelompokkan peserta didik menjadi kelompok kecil, dimana setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda dan menggunakan berbagai aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman suatu materi. Setiap anggota kelompok memiliki peluang tidak hanya untuk mempelajari materi tapi juga membantu pembelajaran teman sekelompoknya, sekaligus menciptakan lingkungan yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara bersama (Abisamra dalam Arifin, 2010). Pembelajaran kooperatif juga merupakan strategi/metode peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen (Lie, 2007).

Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: *make a match* (mencari pasangan), bertukar pasangan, *think pair square* (berpikir-berpasangan-berempat), berkirin salam dan soal, *numbered heads together* (kepala bernomor), *structured numbered heads* (kepala bernomor terstruktur), *two stay two stray* (dua tinggal dua tamu), keliling kelompok, kancing gemerincing, keliling kelas, *inside-*

Ipah, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Square (TPSQ) Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

*outside circle* (lingkaran kecil lingkaran besar), tari bambu, *jigsaw*, dan *paried storytelling* (bercerita berpasangan).

Pada penelitian ini digunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) atau sistem belajar kelompok berpikir berpasangan berempat, karena pembelajaran kelompok tipe *TPSq* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain sehingga *TPSq* ini juga mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah secara bersama. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik *Think Pair Square* (TPSq) ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Lie, 2007: 57).

Menurut Millis & Cotel (Nurkhasanah, 2013) teknik *TPSq* memberi kesempatan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (tahap *think*), mengoreksi pemahaman yang diperolehnya dan meningkatkan pemahaman pada proses tutorial yaitu tahap *pair* dan *square* karena terjadi proses komunikasi antar anggota.

Pada hakikatnya program pembelajaran bertujuan tidak hanya memahami dan menguasai apa dan bagaimana suatu terjadi, tetapi juga memberi pemahaman dan penguasaan tentang “mengapa hal itu terjadi”. Berpijak pada permasalahan tersebut, maka pembelajaran pemecahan masalah menjadi sangat penting untuk diajarkan (Wena, 2011: 52).

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, melainkan lebih dari itu, merupakan proses untuk mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang terbukti dapat dioperasikan

sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi maka ia tidak saja dapat memecahkan suatu masalah, melainkan juga telah berhasil menemukan sesuatu yang baru. Sesuatu yang dimaksud adalah perangkat prosedur atau strategi yang memungkinkan seseorang dapat meningkatkan kemandirian dalam berfikir (gagne dalam Wena, 2011: 52).

Munculnya multimedia dan teknologi multimedia telah mengubah cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik. Dengan multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Para pembuat desain presentasi multimedia, merancang aplikasi multimedia yang interaktif dan multi-indra dapat menjadi sebuah tantangan yang menarik. Pengembangan aplikasi multimedia kini telah menawarkan wawasan-wawasan baru dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong seseorang untuk menghasilkan informasi dan pengetahuan yang baru dengan cara inovatif (Neo dan Neo dalam Munir, 2012: 35).

Menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh di kelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh (Neo dan Neo dalam Munir, 2012: 35).

Kemampuan multimedia dalam meningkatkan kreatifitas sudah teruji karena multimedia juga memiliki unsur interaktivitas. Sehubungan itu, Romiszowski (1993) menterjemahkan interaktivitas sebagai hubungan dua jalur di antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Jacobs (1992) hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih peserta didik. Hubungan dialog ini akan dapat dibina dengan memanfaatkan komputer karena memiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar menjadi interaktif (Munir dan Zaman, 1999).

Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan dari beberapa medium yang dimainkan link dalam menyediakan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi

dan melakukan navigasi. Multimedia terdiri dari beberapa komponen yaitu teks, suara, gambar, video, dan animasi (Suyanto dalam hermono, 2013). Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 yaitu : Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan (Rasim *et al*, 2008: 5).

Berdasarkan penelitian Riri Dwi Angraini (tahun 2011) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Ekstrapolasi Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI” menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan ekstrapolasi siswa pada kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berada pada level tinggi sementara pembelajaran konvensional hanya berada pada level sedang, sedangkan berdasarkan penelitian Jeje Jaenal Aripin (2010) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Square* (TPSq) Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Gaya, Momen, dan Kopel” dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *TPSq* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar (pemahaman konsep) siswa pada mata pelajaran DKKTM pada siswa kelas XTM7 SMK Negeri 2 Bandung.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *TPSq*. Namun pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan multimedia dan penggunaan variabel terikat pengaruh peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai pembeda dengan penelitian sebelumnya karena pada kenyataannya metode pembelajaran yang sama belum tentu bisa diterapkan pada kompetensi dan jenjang yang sama.

Mengingat pentingnya peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah oleh siswa, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) berbantuan multimedia

dapat meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa apabila diterapkan pada pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik dan berinisiatif untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Square* (TPSq) dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SQUARE (TPSq) BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI”.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair square* (TPSq)?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional?
3. Bagaimana respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Square* (TPSq) berbantuan multimedia?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) berbantuan multimedia untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq).
2. Untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan rerata nilai antara siswa yang mendapatkan penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.
3. Mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq).

#### 1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi dasar pembelajaran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dan pelajaran-pelajaran yang lainnya di kelas.
3. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Square* (TPSq) pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas.
4. Bagi sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### 1.5. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka perlu diperjelas dahulu definisi operasional dari istilah-istilah tersebut:

Ipah, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Square (TPSQ) Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Coperatif Learning*) merupakan strategi pembelajaran dengan mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil, dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda dan menggunakan berbagai aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman suatu materi. Setiap anggota kelompok memiliki peluang tidak hanya untuk mempelajari materi tapi juga membantu pembelajaran teman sekelompoknya, sekaligus menciptakan lingkungan yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara bersama (Abisamra dalam Arifin, 2010).
2. Model pembelajaran *Think Pair Square* (TPSq) dikembangkan oleh Frank Lyman (*Think-Pair-Share*) dan Spencer Kagan (*Think-Pair-Square*) sebagai struktur kegiatan pembelajaran Cooperative Learning. Teknik ini merupakan teknik yang sederhana dengan banyak keuntungan karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dan pembentukan pengetahuan oleh siswa. Dengan menggunakan suatu prosedur, para siswa belajar dari siswa yang lain dan berusaha untuk mengeluarkan pendapatnya dalam situasi non kompetisi sebelum mengungkapkannya di depan kelas. Kepercayaan diri siswa meningkat dan seluruh siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik *Think Pair Square* (TPSq) ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Terdapat empat langkah dalam melaksanakan teknik *TPSq* ini, yaitu : (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok; (2) setiap siswa memikirkan (*Think*) dan mengerjakan tugas tersebut sendiri; (3) siswa berpasangan (*Pair*) dengan salah satu rekan dalam kelompok untuk berdiskusi, bertukar informasi, pendapat atau ide



yang dimilikinya terhadap tugas yang diberikan oleh guru hingga didapat hasil tugas sementara dengan pasangannya, dan (4) kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat (*Square*) (Lie, 2007).

### 3. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, (*vektor dan bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012: 2).

### 4. Kemampuan pemecahan masalah

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, melainkan lebih dari itu, merupakan proses untuk mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang terbukti dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi maka ia tidak saja dapat memecahkan suatu masalah, melainkan juga telah berhasil menemukan sesuatu yang baru. Sesuatu yang dimaksud adalah perangkat prosedur atau strategi yang memungkinkan seseorang dapat meningkatkan kemandirian dalam berfikir (*gagne dalam Wena, 2011: 52*).