

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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).

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Soekidjo Notoatmodjo. 2003 : 16). Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002 : 263). Sedangkan, John Stuart Mill (filosof Inggris, 1806-1873 M) menjabarkan bahwa Pendidikan itu meliputi segala sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang untuk dirinya atau yang dikerjakan oleh orang lain untuk dia, dengan tujuan mendekatkan dia kepada tingkat kesempurnaan.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas, di era globalisasi ini pendidikan sangat penting dan menjadi kebutuhan utama disaat persaingan yang

sangat ketat di dunia kerja. Pendidikan yang tinggi memang bukan tolak ukur untuk mencapai kesuksesan seseorang, tetapi paling tidak pendidikan dapat menjadi jaminan masa depan seseorang.

Guru menjadi salah satu ujung tombak keberhasilan dalam pendidikan. Seorang guru diuntut agar proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Tidak hanya itu, seorang guru juga diuntut untuk bisa menyampaikan materi yang sulit menjadi mudah dipahami oleh siswa, karena pada proses kegiatan belajar mengajar guru menjadi titik sentral dalam mengatur, mengarahkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, seorang guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurhadi, 2004:112). Dalam pelaksanaannya, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda-beda. Dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang artinya, “perebutan, perjuangan, pertarungan”. *Scramble* memiliki tiga bentuk seperti yang dikemukakan (Budiharto, 1997) yaitu :

1. *Scramble* kata, sebuah permainan menyusun kata-kata dari huruf-huruf yang telah dikacaukan letak hurufnya, sehingga membentuk suatu kata yang bermakna.
2. *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata acak.
3. *Scramble* wacana, sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat acak atau paragraf acak.

Berikut ini hasil penelitian terdahulu mengenai pembelajaran model kooperatif tipe *scramble*, sebagai referensi penulis untuk menyusun penelitian ini :

1. Menurut Nasution(2013:135) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa peningkatan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan aktivitas *scrambled groups* dalam pembelajaran kooperatif lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui penerapan aktivitas *scrambled groups* dalam pembelajaran kooperatif lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Secara keseluruhan siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Demikian halnya dengan sikap siswa terhadap pembelajaran dengan aktivitas *scrambled groups*, serta sikap siswa terhadap soal-soal pemahaman dan komunikasi matematis.
2. Menurut Triani(2013:91) dalam penelitiannya menyimpulkan pembelajaran tentang mengartikan simbol-simbol pada peta dengan penerapan teknik permainan *scramble* dapat meningkatkan hal ini berdasarkan data hasil tes siswa pada setiap siklus, yaitu :

Dalam tes awal terlihat pada siswa kelas IV SDN Tegalkalong II dari 20 siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas. Artinya hanya 25% siswa yang dapat mengartikan simbol-simbol pada peta dengan benar dan memenuhi pencapaian KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa adalah 15 siswa atau 75%. Pada siklus I, siswa yang tuntas mencapai KKM yang ditentukan sebanyak 9 siswa atau 60%. Pada siklus II yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 95%.

3. Menurut Rahayu(2103:123) dalam penelitiannya menyimpulkan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada materi masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang selalu mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Untuk nilai tes hasil belajar persentase kelas dalam setiap siklusnya adalah tindakan siklus I sebesar 42,8%, tindakan siklus II sebesar 52,6%, dan tindakan siklus III sebesar 94,7%. Target penelitian yang ditentukan adalah 90% siswa tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi target yang ditentukan. Siswa juga telah mampu mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Sesuai dengan indikatornya yaitu mengidentifikasi permasalahan sosial di daerah setempat, membedakan masalah sosial dengan masalah pribadi, menuliskan cara menanggulangi masalah sosial sampah di lingkungan sekitar dan menuliskan contoh masalah pribadi.
4. Menurut Widayanti(2011:56) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya

menggunakan model kooperatif tipe scramble lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa menggunakan konvensional. Peningkatan hasil belajar kelas kontrol adalah sebesar 54% sedangkan pada kelas eksperimen peningkatan lebih besar yaitu sebesar 64%.

Selain model pembelajaran, peran media pembelajaran juga berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pada saat ini sekolah mulai diperkenalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Menurut Munir (2011) apabila proses belajar dilaksanakan dengan hanya menggunakan satu media maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan multimedia agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap sebab telah meliputi rangsangan dari penggabungan audio dan visual.

Multimedia adalah berbagai macam kombinasi teks, grafik, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi dari pelajaran. Multimedia menyediakan peluang kepada pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal. Sebaliknya, bagi pelajar diharapkan mereka lebih mudah dalam menerima dan mengolah informasi secara cepat dan efisien.

Pembelajaran menggunakan multimedia menjadi *trend* pembelajaran yang cukup pesat berkembang dalam dunia pendidikan saat ini. Perkembangan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat dianggap menjadi penyebab utama perkembangan pembelajaran menggunakan multimedia. Berdasarkan penelitian Hidayati(2011:74) yang menerapkan multimedia berbasis *Drill and Practice* dalam pembelajaran TIK menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan multimedia berbasis *Drill and Practice* lebih baik daripada siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sarana yang menunjang menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Khusus pelajaran TIK, sarana berupa laboratorium komputer menjadi mutlak adanya karena sebagian besar pembelajaran menggunakan komputer. SMAIT As-Syifa Boarding School yang terletak di kabupaten Subang, kecamatan Jalancagak, desa Tambakmekar menjadi tempat bagi penulis untuk melakukan penelitian. Didukung oleh fasilitas yang memadai dengan adanya laptop bagi semua siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran pun akan lebih optimal. Selain itu jika dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat, tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah disajikan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut ini :

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* berbantuan multimedia interaktif?

1.3. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah-masalah dalam penulisan ini bertujuan agar masalah yang dikaji lebih terfokus, sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan adalah “Adobe Director”. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pembuat animasi. Kompetensi Dasar: menggunakan menu dan ikon pada perangkat lunak pembuat animasi.
2. Multimedia pembelajaran di buat dengan menggunakan *Adobe Director 11* dan media tersebut hanya bersifat sebagai pendukung atau alat bantu pembelajaran (berbantuan multimedia)
3. Hasil belajar siswa hanya dinilai dari perbandingan hasil pretest dan hasil posttest

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* berbantuan multimedia interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif atau manfaat terhadap beberapa pihak yaitu:

1. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat dengan mudah menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dapat meningkat. Selain itu dengan alat bantu media pembelajaran diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa pada materi TIK.

2. Bagi Guru

Sebagai salah satu model dalam pembelajaran, diharapkan *model pembelajaran kooperatif tipe scramble* dapat menjadi alternatif cara mengajar yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan menambah wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

1.6. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Dalam hal ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

1.7. Definisi Operasional

Agar penelitian lebih terarah dan tidak terjadi salah paham terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut ini diuraikan beberapa definisi yang digunakan antara lain :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

2. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi artinya banyak sedangkan media dalam bentuk jamaknya berarti medium. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia berarti banyak media.

3. Kognitif

Hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (dalam Slavin, 2011: 264) yang meliputi aspek ingatan (*recall/C1*), aspek pemahaman (*comprehension /C2*) dan aspek penerapan (*application /C3*).

4. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Yang dimaksud teknologi informasi dan komunikasi ini ialah penelitian lebih merujuk kedalam mata pelajaran yang diberikan di sekolah yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.