

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 (UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas).

Sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (siswa). Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Brown (2001:88) mengemukakan bahwa ketika materi tersebut bersifat sukar, maka guru sebaiknya menyajikannya dalam aktifitas-aktifitas yang menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya saja dalam pembelajaran berbasis konvensional. Guru tidak hanya bertugas sebagai orang yang mentransfer ilmu atau penceramah saja, melainkan juga fasilitator yang dapat mengajak siswa untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa itu sendiri.

Menurut (Dewey : 1940,1966 dalam Gillies dan Adrian F. :2003), Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan proses aktif dan dinamis yang berfokus pada pengembangan bakat dan aktifitas sosial siswa (child-centred) yang meliputi kemampuan komunikasi intrapersonal (komunikasi satu sama lain). Dengan demikian salah satu caranya adalah menerapkan interaksi satu sama lain/bekerjasama dalam kelompok.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik tersebut, maka penerapan model-model mengajar yang mencangkup interaksi dalam kelompok sebaiknya diterapkan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh (Goleman : 1995 dalam Gillies dan Adrian F. :2003), untuk memperoleh prestasi dan kemampuan akademik siswa, maka siswa hendaknya dapat memiliki kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain secara positif.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengantisipasi keadaan di atas adalah model pembelajaran *cooperative learning* yang dipandang bisa menciptakan interaksi yang positif dan terstruktur dalam menciptakan masyarakat belajar. Menurut Gillies dan Adrian F. (2003:19) dalam pembelajaran *cooperative learning* terkandung nilai-nilai kompetensi sosial, emosional, minat, kemampuan kognitif dan gaya interaksi sehingga dapat tercipta pembelajaran yang baik dan optimal.

Salah satu tipe dari model tersebut adalah *Student Team Achievement Divisions* (STAD) yang telah dikembangkan dan diteliti secara luas. STAD merupakan suatu bentuk pembelajaran *cooperative learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar guna mencapai tujuan belajar. STAD menempatkan siswa dalam diskusi kelompok belajar beranggotakan dua sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku.

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai *cooperative learning* tipe STAD dalam kajian ilmu yang berbeda membuktikan bahwa *cooperative learning* tipe STAD efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Wulandari dan sukirno (2012) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul Penerapan model *cooperative learning* tipe *student teams achievement division* (STAD) berbantu media monopoli dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas x akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2011/2012 menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan Aktivitas Belajar Siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012 melalui penerapan model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank. Hal ini dapat diketahui dari hasil aktivitas belajar secara umum mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Sebelum menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe STAD aktivitas Belajar Siswa hanya 39,31%, kemudian pada siklus I sebesar 67,43% dan menjadi 88,06% pada siklus II. Indikator aktivitas Belajar khususnya siswa yang memperhatikan apa yang disampaikan guru mengalami peningkatan dari 68,06% menjadi 94,44%.

Michael (2012) dalam jurnalnya yang berjudul *The Effects of the STAD-Cooperative Learning Method on Student Achievement, Attitude and Motivation in Economics Education* membuktikan bahwa penggunaan metode *Cooperative Learning* STAD secara statistik efektif meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran ekonomi yang ditunjukkan oleh data dari paired sample t-test ($t = -29.018, p < 0,05$).

Pramonoadi (2010) dalam jurnalnya yang berjudul Implementasi *Cooperative Learning Tipe STAD (Student Teams Achievement Division)* dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika yang menunjukkan bahwa penggunaan *Cooperative Learning* Tipe STAD juga efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari kenaikan perolehan nilai rata-rata siswa pada tiga siklus yakni : siklus I rata-rata nilai siswa 69,7 lalu pada siklus II meningkat menjadi 74,5 serta pada siklus terakhir meningkat menjadi 80,2.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk menggunakan **Metode Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division)** berbantuan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK materi *software* pengolah gambar digital (*Adobe Photoshop*).

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia yang digunakan sebagai alat bantu dalam metode pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan multimedia dalam mata pelajaran TIK materi *software* pengolah gambar digital (*Adobe Photoshop*)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengembangkan multimedia yang digunakan sebagai alat bantu dalam metode pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan multimedia dalam mata pelajaran TIK materi *software* pengolah gambar digital (*Adobe Photoshop*).

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar dan mengajar di sekolah.

Bagi Siswa

- a. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar komputer.
- b. Siswa merasa nyaman belajar komputer di sekolah.
- c. Siswa lebih mudah menyerap pelajaran.

Bagi Guru

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang pemanfaatan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD sebagai metode pengajaran yang efektif.
- b. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.
- c. Guru mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD di sekolah.

Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pendidikan, sehingga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain.

Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan penulis dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan terjun langsung ke lapangan. Sehingga memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta ilmu yang mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

E. HIPOTESIS

Menurut Nazir (2005), Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian.

Terdapat dua jenis hipotesis dalam penelitian yaitu :

a. Hipotesis alternatif (H_a)

Hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok

b. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan pada pernyataan diatas maka penelitian ini menggunakan hipotesis alternatif (H_a) yaitu:

“Terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).”

Febriandi, 2013

Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Materi Pengoperasian Software Pengolah Gambar Digital
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu