

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa. Sejatinya, pendidikan yang layak akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang kreatif, mandiri dan mampu bersaing. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB 1 Pasal 1 Ayat 1 bahwa

“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, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang tercantum pada Undang-Undang di atas, maka setiap orang sekurang-kurangnya harus menempuh proses pendidikan formal maupun informal. Dengan adanya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 2 bahwa: Pendidikan formal adalah pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Indonesia mempunyai standar pendidikan dasar yaitu wajib belajar sembilan tahun. Artinya, warga Indonesia sekurang-kurangnya harus menempuh jenjang pendidikan formal dari SD (Sekolah Dasar) selama enam tahun dan SMP (Sekolah Menengah Pertama) selama tiga tahun.

Saat ini, kondisi pendidikan di Indonesia sedang memprihatinkan. Hal ini dibuktikan melalui survey UNESCO dalam Chotijah (2015) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan dan penghasilan per kepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun.

Di antara 174 Negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke – 102 (1996), ke – 99 (1997), ke – 105 (1998) dan ke – 109 (1999). Kualitas pendidikan Indonesia yang masih rendah itu juga ditunjukkan data Balitbang (dalam Chotijah, 2015) bahwa dari 20.918 SMP di Indonesia ternyata juga hanya delapan sekolah yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Middle Years Program* (MYP). Dari kedua survey tersebut dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia. Permasalahan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut: rendahnya sarana dan prasarana, minimnya tenaga pengajar yang memiliki kualifikasi, rendahnya hasil belajar siswa dan rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pendidikan. Pada era globalisasi yang ditandai dengan berkembangpesatnya TIK ini menuntut setiap orang untuk dapat memanfaatkan TIK dalam kehidupan sehari-harinya baik untuk urusan pekerjaan bahkan sampai pendidikan. Berkembangnya TIK dalam kehidupan tidak hanya menjadi alat dalam menjalani kehidupan sehari-hari akan tetapi sudah menjadi kebutuhan setiap orang. Berkembangnya teknologi yang terjadi saat ini, TIK membawa dampak positif dan perkembangannya yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Darmawan (2012, hlm. 89) mengemukakan bahwa

“...teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaan menyentuh berbagai pancaindra : penglihatan, pendengaran dan sentuhan”.

Berdasarkan uraian di atas, TIK dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mengatasi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya komputer kini sudah menjadi hal yang wajib diterapkan di setiap sekolah, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga ke Sekolah Menengah Atas/Sederajat (SMA). Mata pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menuntut pembelajar agar dapat mengikuti kemajuan teknologi secara relevan.

Peran seorang guru dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran yang optimal akan mampu menghasilkan mutu pendidikan dan hasil belajar yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan dapat terwujud. Perwujudan pendidikan yang optimal dan maksimal dapat dimulai dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran sering kali ditemukan berbagai macam masalah, dimulai dari metode pembelajaran yang digunakan maupun penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas.

SMP Negeri 10 Tasikmalaya adalah salah satu sekolah di Kota Tasikmalaya yang masih mengacu pada KTSP. Di SMPN 10 Tasikmalaya terdapat tiga jenjang kelas yaitu kelas VII (tujuh), VIII (delapan), dan sembilan (IX). Dalam mata pelajaran TIK khususnya pada jenjang kelas VII memuat materi dasar komputer sejarah komputer, *hardware* (perangkat keras komputer), *software* (perangkat lunak komputer).

Kenyataan di lapangan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 10 Tasikmalaya dengan cara melihat langsung proses pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK, masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran TIK. KKM mata pelajaran TIK di SMP Negeri 10 Tasikmalaya adalah 75. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebabnya, antara lain siswa kurang berpartisipasi aktif di dalam kelompok belajar dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru masih menggunakan metode ceramah (*teacher center*).

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan di lapangan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Tasikmalaya masih di bawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diteliti terlebih dahulu faktor-faktor yang memengaruhinya. Ruseffendi mengatakan, "...terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Di antaranya yaitu kecerdasan anak, bakat anak, kemampuan belajar, niat anak, dan model pembelajaran". Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran yang dipilih harus dalam bentuk demonstrasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Rusman (2012, hlm. 202) mengemukakan, "...model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang sifatnya heterogen". Pernyataan serupa dikemukakan oleh Nurulhayati dalam (dalam Rusman, 2012, hlm. 203) bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Menurut Adam dan Hamm (dalam Tsay & Bardy, 2010, hlm 78) bahwa

"...one possible explanation for cooperative learning's success is that effective learning often occurs through an individual's instruction with his or her environment, and language is the means by which learning and meaning are made conscious to the student. Interaction with others enables students to make sense of what they are learning as they become responsible for articulating and discussing class content with their peers".

Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, karena pembelajaran kooperatif melibatkan peran dan partisipasi aktif masing-masing anggota kelompoknya. Tipe keliling kelompok (*round club*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Tipe

keliling kelompok dirancang oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Dalam Publisher (2016), Spencer Kagan mengungkapkan pentingnya pembelajaran kelompok yang terdiri dari anggota kelompok yang heterogen. Dalam jurnal Education (2015, hlm. 1) disebutkan bahwa “...*Round Robin Brainstorming or Rally Robin are a strategies when the class is devided into small groups of four to six students per group with one person appointed as the recorder*”.

Tipe keliling kelompok berbeda dengan kerja kelompok seperti biasanya. Tipe ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi dalam kelas karena akan mengaktifkan setiap anggota kelompok dan tipe ini merupakan suatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia siswa. Pada metode ini, guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan empat orang setiap kelompok. Selanjutnya siswa berdiskusi tentang materi yang diberikan oleh guru dan masing – masing siswa mengemukakan pendapatnya mengenai materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 10 Tasikmalaya, tipe keliling kelompok merupakan tipe pembelajaran yang sesuai untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, karena di dalam tipe keliling kelompok ini, siswa dapat berperan aktif dalam mengemukakan pengetahuannya tentang materi yang ada dalam mata pelajaran TIK kepada teman kelompoknya. Tipe keliling kelompok ini dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selain metode ceramah.

Selain pemilihan metode pengajaran yang tepat, media pembelajaran juga dapat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2002, hlm. 3) kata *media* berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau, “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah (*wassail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Istilah “media” bahkan sering dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin “*tekne*” bahasa Inggris “*art*” dan “*logos*” bahasa

Carmanita, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KELILING KELOMPOK (ROUND CLUB) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indonesia “ilmu”. Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting, hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi dan daya pikir. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

Media konkret merupakan salah satu media penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003, hlm. 119) menyatakan bahwa “...media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994, hlm. 95) bahwa “...alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan”.

Terdapat beberapa hasil riset terdahulu yang mengangkat metode pembelajaran tipe keliling kelompok (*round club*) ini. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Elfira Oktarina (2014) yang membuktikan “Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club*”. Dibuktikan dengan hipotesis penelitian yang diajukan dapat di terima. Pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok disimpulkan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Terdapat hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Harry Iswadi, dkk (2013) menyatakan bahwa “pemahaman konsep matematis siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik keliling kelompok dibandingkan dengan pembelajaran konvensional”. Hal ini ditunjukkan dengan hipotesis yang diberikan diterima.

Carmanita, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KELILING KELOMPOK (ROUND CLUB) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam jurnal riset yang dilakukan oleh Jouritz (2004, hlm. 2-6) menyatakan pernyataan serupa bahwa pembelajaran yang dirancang oleh Spencer Kagan yaitu *Rally Robin* (nama lain dari metode keliling kelompok) efektif untuk proses pembelajaran. Hasil riset tersebut adalah

“...structure in the Pharaprase Passport aims to give all speakers in the group a chance to be heard and feel understood. It is also a useful device for checking comprehension in a language class. It can be combined with other structures such as Rally Robin. Rally Robin is a structure requiring students to alternate speaking in a set order. It is used so that all students take turns speaking, so that everyone will receive an equal chance to participate.”

Hasil riset lain yang diteliti oleh Solomon & Davidson dalam jurnalnya (2009, hlm. 1-8) menunjukkan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang aktif melibatkan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Salah satunya menggunakan metode *Rally Robin* (nama lain dari *round club* atau keliling kelompok)”.

Selain penelitian penggunaan model kooperatif tipe keliling kelompok, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Singgih Heriyanto (2015) menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penelitian menggunakan media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa di SDN Negeri Gugus Kolopaking”. Hal ini ditunjukkan dengan diterimanya hipotesis yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Elfira, Harry Iswadi, Joritz, Solomon dan Davidson dapat membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif metode *round club* (keliling kelompok) berpengaruh dalam peningkatan aktivitas pembelajaran siswa dan penelitian mengenai media konkret oleh Singgih menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang telah disebutkan di atas adalah peneliti menggunakan metode keliling kelompok sebagai variabel yang mempengaruhi

dibantu dengan media konkret untuk mengukur hasil belajar sebagai variabel yang dipengaruhi dirasa akan lebih efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang dan beberapa hasil penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Keliling Kelompok (*Round Club*) Berbantuan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum masalah yang diteliti adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok (*round club*) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?”.

Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan

media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Sedangkan, tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round club* (keliling kelompok) berbantuan media konkret dengan siswa yang menggunakan tipe *group investigation* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *round*

club (keliling kelompok) berbantuan media konkret terhadap peningkatan hasil

Carmanita, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KELILING KELOMPOK (ROUND CLUB) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, peneliti dapat mengembangkan pola pikir ilmiah dan sistematis serta dapat dijadikan pedoman untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah khususnya di SMP Negeri 10 Tasikmalaya dalam rangka meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah dengan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi guru untuk dapat memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 10 Tasikmalaya.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa di SMPN 10 Tasikmalaya dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok khususnya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab.

Bab I (satu) berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisi kajian pustaka/teori mengenai konsep-konsep yang terkait dengan variabel penelitian, diantaranya konsep belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif metode *round club* (keliling kelompok), media, media pembelajaran, media pembelajaran konkret, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Bab III (tiga) berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam skripsi, diantaranya populasi dan sampel penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV (empat) berisi pemaparan yang rinci mengenai hasil riset penelitian, diantaranya dasar penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab V (lima) menyajikan kesimpulan dan pemaknaan yang berkaitan dengan hasil penelitian beserta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.