

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat dan cenderung tak terkendali. Pada kemajuan ini setiap individu dituntut selalu siap dalam perubahan yang terjadi dengan mengembangkan kemampuannya secara optimal, kreatif, dan mengadaptasikan diri ke dalam situasi global yang cepat berubah. Salah satu aspek bidang kehidupan yang terkena dampak kemajuan teknologi yang berevolusi dan berkembang pesat adalah pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dalam bentuk meningkatnya kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Bagi suatu negara, pendidikan merupakan suatu pondasi, di mana pondasi tersebut harus dibangun dengan kokoh dan kuat agar negara menjadi semakin maju dan berkualitas.

Dalam rangka membuat pondasi yang kokoh harus mampu mencapai tujuan pendidikan nasional, seperti yang dituangkan dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi:

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.

Dalam menjalankan tujuan dan fungsi pendidikan tersebut dibutuhkan sebuah proses pembelajaran yaitu sebuah proses komunikasi yang melibatkan guru, siswa, media serta komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan, materi, metode, kurikulum dan evaluasi. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan sehingga mendukung situasi pembelajaran yang diinginkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru yang didalamnya mencakup kurikulum, tujuan, isi, bahan ajar, strategi

pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar siswa, karena sebagai bagian lingkungan eksternal siswa, guru berperan untuk membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran selama proses pembelajaran. Upaya untuk memenuhi tuntutan tersebut, guru harus menggeser pemahaman tentang belajar dan pembelajarannya yang pada awalnya *'teacher centered'* menjadi *'student centered'*. Oleh karena itu dalam praktiknya guru harus mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya mengenai teori-teori belajar yang sesuai dengan kebutuhan keberhasilan belajar dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru harus mengemas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak lagi mendominasi dimana siswa hanya menerima tanpa ada aktivitas untuk menemukan sendiri pengetahuannya tetapi disini guru harus membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif memperoleh pemahamannya tentang materi yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran yang terdapat dalam pengertian tersebut adalah siswa dituntut secara aktif dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya belajar merupakan berbuat segala sesuatu untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui aktivitas fisik dan aktivitas mental. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat melibatkan siswanya secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Sehingga penilaian guru tidak hanya pada satu aspek tetapi pada seluruh aspek dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka

Nur Kholifah, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TIME TOKEN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hadapi dalam kegiatan pembelajaran (Hermawan, 2007, hlm.83).Oleh karena itu, proses belajar mengajar tidak dilakukan siswa secara pasif melainkan harus adanya keterlibatan secara aktif.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Paul B. Dendrich dalam Sardirman (2010, hlm. 101) bahwa ada delapan aspek keaktifan dikelas yang dapat diukur dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya; *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, dan emotional activities.*

Keaktifan siswa dalam belajar harus ditingkatkan dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan disekolah.Salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran TIK yang perlu diperkenalkan, dipraktikan dan dikuasai oleh peserta didik sedini mungkin agar manusia mampu bersaing di zaman global ini terutama dalam menguasai teknologi yang sudah menjadi kebutuhan setiap orang.Hal ini sejalan dengan tujuan mempelajari TIK menurut Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum 2007 yaitu :

Siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Melihat dari uraian tersebut maka mata pelajaran TIK seharusnya merupakan suatu pelajaran yang ditunggu-tunggu, disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik.

SMP Negeri 1 Bandung merupakan salah satu sekolah unggulan di kota Bandung yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang didalamnya masih terdapat mata pelajaran TIK. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melihat secara langsung proses pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran TIK kelas VIII yaitu Ibu Widiana Lystyowati, S.Pd. diperoleh permasalahan dalam pelajaran TIK tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang masih cenderung pasif dan kurang tertarik

pada mata pelajaran TIK sehingga tidak maksimal dalam menyerap pembelajaran.

2. Penerapan strategi pembelajaran TIK sebagian besar menggunakan strategi pembelajaran yang monoton tanpa adanya aktivitas yang bervariasi dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan jenuh menerima pembelajaran TIK tersebut. Padahal, dalam membahas pelajaran TIK tidak hanya menekankan pada teori dan praktikum di depan komputer, tetapi yang lebih penting adalah keterampilan proses dan pengembangan ilmu diri siswa itu sendiri.

Berdasarkan fenomena di lapangan tersebut perlu adanya evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan aspek-aspek keaktifan pada diri siswa terutama aspek *visual*, *oral* dan *emotional activities* yang masih belum maksimal dalam proses pembelajaran TIK. Seperti halnya dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru, masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, dan masih kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini salah satu caranya yaitu dengan mengganti metode atau strategi pembelajaran yang kurang relevan, dengan pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Strategi atau model pembelajaran dari waktu ke waktu yang terus mengalami perubahan dari model pembelajaran tradisional yang sudah mulai ditinggalkan hingga berganti dengan model pembelajaran yang lebih modern. Salah satu model pembelajaran yang banyak mendapatkan respon adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, dan mampu berinteraksi sosial dengan teman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif terdapat banyak teknik yang dapat digunakan para pendidik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang relevan dengan tujuan yang akan dicapai. Salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif adalah teknik *time token*. Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran TIK. Teknik *time*

token dipilih karena merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan seluruh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama dengan siswa yang lainnya sehingga tidak ada siswa yang mendominasi pembelajaran atau siswa yang diam sama sekali.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* yaitu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Mutiara tahun 2010 yang berjudul “Efektivitas penggunaan model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi pokok bahan kimia di rumah tangga” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *time token*, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia mengalami peningkatan secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 76% yang mempunyai kriteria cukup efektif dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata 65%. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mitha Yulitasari tahun 2014 dengan judul “Penerapan model pembelajaran *time token* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara bagi siswa sekolah dasar” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ketrampilan siswa dalam menyimak dan berbicara siswa sekolah dasar meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model *time token*.

Pada hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *time token* memberikan dampak positif dengan berbagai peningkatan dalam berbagai aspek yang diteliti dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif teknik *time token* akan diteliti dengan melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan terhadap peningkatan keaktifan siswa di dalam kelas.

Dengan demikian, strategi pembelajaran yang relevan untuk melibatkan secara aktif para siswanya dalam belajar yaitu dengan model pembelajaran kooperatif teknik *time token*. Teknik *time token* ini merupakan model pembelajaran dengan karakteristik memberikan tanda atau batasan waktu yang bertujuan untuk memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan pendapat dan gagasannya di dalam pembelajaran di kelas. Salah satu langkahnya yaitu dengan

Nur Kholifah, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TIME TOKEN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membentuk suatu kelompok dengan masing-masing anggota kelompok mendapat kupon tanda waktu, dandiharapkan siswa dapat saling bekerjasama berpartisipasi secara langsung baik secara emosional maupun intelektual sehingga seluruh siswa benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif tanpa adanya siswa mendominasi pembelajaran atau siswa yang diam sama sekali dalam kegiatan belajar mengajar.

Saat ini untuk beberapa mata pelajaran lainnya di SMP Negeri 1 Bandung sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* tetapi untuk mata pelajaran TIK belum menerapkan model tersebut. Dengan latar belakang permasalahan pada siswa di SMP Negeri 1 Bandung terhadap keaktifan terutama aspek keaktifan *visual, oral dan emotional* yang sangat terkait untuk menunjang pembelajaran TIK maka penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* diharapkan mampu meningkatkan ketiga aspek keaktifan siswa tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan model pembelajaran pembelajaran kooperatif teknik *time token* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran kooperatif Teknik Time Token pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian secara umum adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung?”. Sedangkan secara khusus rumusan masalah dalam peneitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan pada aspek *visual activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik *time token* terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan pada aspek *oral activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik

Nur Kholifah, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TIME TOKEN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

time token terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung?

3. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan pada aspek *emotional activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik *time token* terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung. Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Memperoleh informasi berbasis data tentang signifikansi peningkatan keaktifan belajar siswa pada aspek *visual activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik *time token* terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung
2. Memperoleh informasi berbasis data tentang signifikansi peningkatan keaktifan belajar siswa pada aspek *oral activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik *time token* terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung
3. Memperoleh informasi berbasis data tentang signifikansi peningkatan keaktifan belajar siswa pada aspek *emotional activities* setelah penggunaan model *cooperative learning* teknik *time token* terhadap mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis tentang strategi pembelajaran yang relevan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa SMP kelas VIII dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Nur Kholifah, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TIME TOKEN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa SMP kelas VIII melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *time token*.
- 2) Meningkatkan penguasaan materi tentang mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa SMP kelas VIII dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *time token* dalam proses pembelajarannya.
- 3) Meningkatkan partisipasi belajar siswa sehingga informasi atau pengetahuan yang diperolehnya jadi lebih bermakna.
- 4) Mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa karena model pembelajaran kooperatif teknik *time token*
- 5) Membiasakan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktif dalam bertanya, menjawab, maupun berpendapat melalui penggunaan kartu bicara yang diberikan kepada setiap siswa dalam model pembelajaran kooperatif teknik *time token*.

b. Bagi Guru :

- 1) Penelitian ini, diharapkan dapat berguna sebagai masukan bagi guru pada umumnya dan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa SMP kelas VIII pada khususnya dalam menyusun dan merencanakan program pembelajaran dan penggunaan strategi pembelajaran secara tepat sesuai karakter pembelajaran.
- 2) Penelitian ini, diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam rangka pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif teknik *time token*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I merupakan bagian pengenalan mengenai skripsi yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bagian latar belakang berisi data dan fakta yang penulis temukan di lapangan kemudian atas kepentingannya mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang akan dipaparkan dalam skripsi ini. Rumusan masalah penelitian memuat permasalahan yang akan penulis teliti terkait data dan fakta yang penulis temukan di lapangan, sedangkan tujuan utama penelitian dituangkan dalam bagian tujuan penelitian. Manfaat penelitian berisi tentang nilai yang akan didapat dari dilakukannya penelitian, baik manfaat secara teori, maupun secara praktis demi kemajuan perkembangan pendidikan di Indonesia terutama di sekolah tempat berlangsungnya penelitian. Struktur organisasi skripsi memuat sistematika penulisan skripsi. Pada bagian ini digambarkan mengenai hal apa saja yang dimuat dalam skripsi terkait hubungannya dengan lainnya.

BAB II membahas mengenai kajian pustaka yang memuat teori-teori yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Pada bagian ini meliputi teori mengenai model pembelajaran kooperatif teknik *time token*, teori belajar dan pembelajaran, teori keaktifan, serta uraian materi mengenai mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa SMP kelas VIII.

BAB III membahas mengenai metode penelitian yang dilakukan dari mulai rancangan alur penelitian, tahapan penelitian yang dilakukan, subjek penelitian, instrumen dan data-data yang diperoleh serta cara mengolahnya.

BAB IV menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada bagian ini dipaparkan analisis data yang mendukung dan didapatkan selama penelitian. Berdasarkan hasil paparan daripada BAB IV, akan disertakan simpulan dan rekomendasi pada BAB V berdasarkan penelitian yang dilakukan.

BAB V merupakan bagian akhir dari penulisan laporan penelitian ini yang berisi simpulan dan rekomendasi dari penulis.