

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini menguraikan alasan penulis memilih masalah yang akan diteliti dalam penelitian. Secara umum bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan dimaksudkan untuk membangun karakter, kepribadian, dan mendewasakan manusia yang berlangsung sepanjang hayat kapanpun dan dimanapun. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang mengoptimalkan potensi yang dipunya oleh individu tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 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, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara. Melalui pendidikan jughalah Indonesia bisa bangkit dan membenahi negaranya. Pada saat sekarang ini, pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dari masyarakat, serta untuk dapat menjawab permasalahan dalam negri maupun perubahan global yang terjadi begitu pesat. Perubahan dan permasalahan dalam bidang pendidikan ini mencakup perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi dan informasi serta perkembangan sosial budaya yang sangat dahsyat. Bersamaan dengan itu, negara Indonesia masih sangat kurang dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dalam era globalisasi tersebut.

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran dimaksudkan agar terjadi suatu interaksi, komunikasi dan hubungan timbal balik diantara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar yang sesuai dengan apa yang diharapkan. TIM Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009 : 171) mengatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan”. Pembelajaran hendaknya benar-benar dapat mengubah kondisi siswa yang tidak tahu menjadi tahu. Dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang kurang baik menjadi baik.

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yaitu tujuan, materi, metode, kurikulum dan evaluasi. Proses pembelajaran yang terdiri atas komponen – komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta situasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai strategi dan metode pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah dan tidak akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan sulit tercapai. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, tetapi pembelajaran haruslah berorientasi kepada proses. Sehingga sebagai tenaga pendidik haruslah memperhatikan strategi pembelajaran yang diarahkan pada keoptimalan keaktifan belajar siswa.

Proses pembelajaran di sekolah-sekolah saat ini, cenderung menggunakan metode ceramah. Sehingga peserta didik disini hanya bersifat pasif yaitu hanya

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru. Sangat jarang siswa diberikan kesempatan untuk memunculkan rasa ingin tahu dalam ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Tentunya hal ini menjadikan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hendaknya dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan yang mereka peroleh. Sehingga bisa membentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dimana siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran (*student centered*) yang dilaksanakan di dalam kelompok kecil.

Terdapat banyak model dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai agar terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan, diantaranya Pembelajaran Kooperatif, PAKEM, *Contextual Teaching Learning (CTL)*, *Inquiry* dan lain sebagainya.

*Cooperative Learning* atau Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik berkelompok di dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran *Cooperative Learning* ada berbagai teknik yang digunakan, salah satunya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*. *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif menurut Johnson (1994) dalam (Isjoni : 2007 : 30) mengatakan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran. Kaedah ini merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan pelajar belajar dalam kumpulan kecil. Setiap pelajar dalam kumpulan ini dikehendaki bekerja sama untuk memperluaskan dan memperluaskan pembelajaran diri sendiri dan juga ahli lain. Dalam kaedah ini, pelajar-pelajar akan dipecahkan kepada kumpulan-kumpulan kecil dan menerima arahan daripada guru untuk melaksanakan tugas yang diberi. Ahli-ahli dalam kumpulan seterusnya diminta bekerjasama untuk menyelesaikan tugas sehingga menghasilkan dapatan yang memuaskan.”

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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

Dalam pelaksanaan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas tiga sampai lima orang siswa yang heterogen, baik dalam bidang hal akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Sedangkan untuk pelaksanaan kuis atau ujiannya digantikan dengan permainan akademik yang dijalankan setiap minggu. Kuis ini dilaksanakan berkelompok, setelah siswa mempelajari bahan ajar secara bersama-sama. Sehingga adanya motivasi masing-masing kelompok untuk mendapatkan menjawab kuis dengan benar agar mendapatkan skor yang lebih tinggi. Strategi ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas.

Pelaksanaan pendidikan di sekolah memiliki berbagai macam mata pelajaran yang harus diajarkan, terdiri atas spesifikasi dan karakteristik yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merupakan bidang studi yang saat ini mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hadir dengan tujuan menyeimbangkan kebutuhan siswa dengan perkembangan zaman yang semakin maju pesat.

Dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, dikatakan bahwa bahan kajian teknologi informasi dan komunikasi untuk jenjang SMP/MTs mencakup tiga aspek yaitu konsep, pengetahuan, operasi dasar, pengolahan informasi untuk produktifitas, pemecahan masalah, serta eksplorasi dan komunikasi. Aspek-aspek tersebut dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang bersifat teori dan praktek. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, secara umum rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya karena penggunaan strategi dan model pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran yang

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

masih bersifat monoton, dan kurangnya media yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan di lapangan selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 di SMP Laboratorium UPI Bandung, hanya 67,5 % dari 40 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran TIK. Peran guru masih mendominasi dalam setiap pembelajaran TIK, sehingga banyak siswa yang mengeluh dan merasa bosan dengan teknik yang sama setiap pertemuan. Karena siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan demonstrasi dan penjelasan dari guru. Sehingga membuat siswa mudah lupa dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, teknik pembelajaran *Team Games Tournament* ini bisa menjadi salah satu solusi untuk permasalahan yang dirasakan dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran TIK. Pada penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* ini terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Siswa belajar di dalam kelompok dan saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Saling membantu teman satu tim agar kelompoknya berhasil dan meraih nilai yang tertinggi. Dengan demikian siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang bersifat kognitif dalam penelitian ini aspek kognitif yang diteliti terutama dari aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3).

Hal ini sejalan dengan dengan hasil penelitian dari (Nopiyanti : 2010) mengemukakan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia dan dengan menggunakan model konvensional berbasis multimedia dalam mata pelajaran TIK”. Keaktifan siswa

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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

dalam mengikuti pembelajaran di sekolah bisa merangsang siswa untuk memahami materi pelajaran. Beberapa aspek keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* ini meliputi aspek merespon pertanyaan/instruksi guru, mengerjakan LKS, dan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

Dalam penelitian ini model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* akan diterapkan dalam kelas eksperimen, sedangkan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* diterapkan dalam kelas kontrol. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diberi judul “Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.”

#### **B. Rumusan Masalah**

Secara umum masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

Secara khusus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team*

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

*Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui efektivitas penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengetahui efektivitas *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengetahui efektivitas penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang perbandingan penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah sebagai berikut.

##### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian pengembangan teknik pembelajaran bagi para perancang dan pengembang lembaga pendidikan mengenai model dan teknik di dalam kegiatan mengajar.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pemilihan teknik pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran TIK sehingga dapat meningkatkan domain kognitif aspek ingatan (C1), aspek pemahaman (C2), dan aspek menerapkan (C3).

###### **b. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya serta dapat merangsang siswa dalam meningkatkan kerja sama dengan siswa lain dan tentunya menambah motivasi siswa dalam mempelajari pembelajaran TIK.

###### **c. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran TIK.

**Widia Ilhami, 2013**

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terdiri atas lima BAB dengan rincian sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Konsep Belajar dan Pembelajaran
- B. Model, Strategi, Pendekatan, Metode dan Teknik
- C. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
- D. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*
- E. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*
- F. Hasil Belajar
- G. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi
- H. Penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran TIK
- I. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Teknik Pengumpulan Data

Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

F. Teknik Analisis Instrumen Penelitian

G. Teknik Analisis Data

H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Uji Coba Instrumen

B. Deskripsi Hasil Penelitian

C. Pengujian Hipotesis

D. Pembahasan Hasil Penelitian

#### **BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

A. Simpulan

B. Rekomendasi



Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)