

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi dunia karena revolusi teknologi komunikasi dan komputer menjadi agenda utama perubahan dunia saat ini. Dunia tidak lagi dapat dipandang sebagai benua-benua yang terpisah atau kumpulan negara yang terpisah, melainkan dunia menjadi saraf global telekomunikasi dan komputer telah mengantarkan masyarakat memasuki era global. Setiap individu di era global dituntut mengembangkan kapasitas secara optimal, kreatif dan mengadaptasikan diri kedalam situasi global yang amat bervariasi dan cepat berubah. Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal.

Proses Belajar Mengajar adalah proses komunikasi transaksional yang melibatkan guru, siswa, media atau *channel* serta komponen lain yang mendukung dan juga merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran yang didalamnya mencakup kurikulum, tujuan, isi, bahan ajar, strategi belajar mengajar, media pembelajaran, dan evaluasi.

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

Menurut Depdiknas tujuan pendidikan nasional dapat teridentifikasi dari pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat (1) mengamanahkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. 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”.

Usaha untuk mewujudkan amanah Undang-undang Sisdiknas tersebut dapat dipenuhi melalui *Student active learning* atau pendekatan cara belajar siswa aktif di dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang mengakui sentralitas peranan siswa di dalam proses belajar.

Terwujudnya amanah Undang-undang Sisdiknas dapat dirasakan dan dilihat berdasarkan keberhasilan pembelajaran. Banyak faktor yang mendukung keberhasilan siswa dalam pembelajaran, selain faktor internal dari siswanya sendiri, juga faktor-faktor eksternal seperti guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan siswa, karena sebagai bagian dari lingkungan eksternal siswa, guru berperan untuk membantu siswa untuk memahami jalan pikiran dan proses membangun pikiran siswa selama belajar. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, guru harus menggeser pemahamannya tentang belajar dan pembelajaran dari *‘teacher centered’* menjadi *‘student centered’*. Dengan bergesernya paradigma belajar dan pembelajaran, para guru dituntut untuk

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya mengenai teori-teori belajar yang sesuai dengan kebutuhan keberhasilan belajar dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Nurhadi (2003: 5) mengemukakan bahwa:

“tugas guru di kelas dalam pembelajaran kontekstual adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa)”.

Walaupun demikian kita tidak bisa mengesampingkan tugas guru sebagai seorang pendidik, guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Seberapa baiknya program pendidikan yang di kembangkan dan diterapkan oleh pemerintah, kalau guru tidak dapat melaksanakannya dengan baik, maka hasilnya tidak akan maksimal. Pentingnya peranan guru seperti dikemukakan oleh Washton (Sanjaya. Wina.. 2006: 4) “di antara banyak faktor yang mempengaruhi pelajaran TIK seperti guru, jumlah siswa dalam kelas, peralatan laboratorium, dan staf administrasi, ternyata gurulah yang merupakan faktor utama untuk keberhasilan pembelajaran TIK”. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengemas proses pembelajaran di dalam kelas sangat penting, sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan menyenangkan. Untuk menciptakan keadaan kelas seperti itu siswa perlu dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keberadaan guru dalam kelas tersebut selain sebagai penyampai materi pembelajaran juga sebagai pengatur strategi belajar.

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

Pemahaman guru mengenai metode pembelajaran merupakan salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa hanya sebagai penerima informasi bukan menemukan diri. Dalam pembelajaran kontekstual siswa dilatih untuk menguatkan, memperluas dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam suatu situasi, misalnya dalam bentuk simulasi pada kegiatan praktikum. Menurut Nurhadi (2003: 5) bahwa “sesuatu yang baru (baca, pengetahuan dan keterampilan) datang dari menemukan sendiri bukan apa kata guru”.

Belajar tidak hanya menghafal teori-teori dan menuangkannya kembali dalam ujian, tapi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, siswa tidak mampu memecahkan persoalan sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Nurhadi (2003: 3) mengatakan bahwa:

“Belajar akan lebih bermakna jika anak ‘mengalami’ sendiri apa yang dipelajarinya, bukan ‘mengetahui’-nya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi ‘mengingat’ jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang”.

Agar siswa mampu memecahkan masalah persoalan di luar sekolah, maka guru harus membiasakan mereka menghadapi persoalan hidup, di mana guru mencoba menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dengan menggunakan

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

pendekatan kontekstual dalam menyampaikan materi pelajarannya. Sebagaimana diungkapkan Nurhadi (2003: 4):

“pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”.

Pendekatan kontekstual lebih menekankan siswanya untuk lebih aktif dan kreatif dalam mencari dan memecahkan suatu masalah, sehingga dalam pembelajaran ini siswa perlu sering berkomunikasi satu sama lain sehingga mereka dapat meraih hasil belajar tinggi melalui saling tukar informasi dan menjelaskan konsep satu sama lain melalui percakapan yang substansial. Pengetahuan yang mereka dapatkan akan digabungkan untuk menghasilkan pengetahuan baru, sehingga siswa menyadari bahwa proses belajar tidak hanya didapat dari informasi yang diberikan oleh guru ataupun buku paket, tetapi juga pengetahuan bisa didapat dari hasil diskusi dan tukar informasi dengan teman. Siswa adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain, seperti yang dikemukakan oleh Djamarrah dan Aswan Zain (2002: 63) yang menyatakan bahwa “anak didik adalah sejenis makhluk *homo socius*, yakni makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama”. Dengan adanya komunikasi antar siswa diharapkan dapat tumbuh kembangkan rasa sosial yang tinggi pada diri setiap anak didik. Mereka dibina untuk mengendalikan rasa egois, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial di kelas, dengan suasana kelas yang seperti ini maka akan

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan persaingan yang sehat antar siswa.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum masalah pokok yang akan diteliti adalah "Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, antara yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan tipe *Jigsaw*?".

Secara lebih khusus masalah penelitian dirumuskan pada sub-sub pokok masalah sebagai berikut

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*?

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan di kelas tipe *Jigsaw*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini yakni, mengkaji tentang perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pokok bahasan perangkat penyusun komputer juga prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer yang baik dan benar antara yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan tipe *Jigsaw* tingkat SMA kelas X.

2. Tujuan Khusus

Selanjutnya tujuan tersebut dijabarkan secara lebih khusus yaitu sebagai berikut

- a. Mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* tingkat SMA kelas X.
- b. Mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* tingkat SMA kelas X.
- c. Mengkaji tentang bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan di kelas tipe *Jigsaw*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) antara yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan tipe *Jigsaw* diharapkan dapat memberikan manfaat secara:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah keilmuan khususnya yang berkaitan dengan perkembangan pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dinamis.

Windy Nurhikmawati, 2013

PERBEDAAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN TIPE JIGSAW

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

2. Secara Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan TIK pada umumnya maupun di sekolah seperti:

- a. Mengetahui dan memahami pertumbuhan dan perkembangan Pendidikan TIK.
- b. Mengambil manfaat dari proses pendidikan TIK, guna memecahkan problematika pendidikan TIK pada masa kini.
- c. Memiliki sikap bijaksana terhadap perubahan dan pembaharuan-pembaharuan sistem pendidikan TIK.
- d. Sebagai pembangunan dan pengembangan terhadap pendidikan TIK.