

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan (*teachercentered*), ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, yang berakibat kurangnya pengalaman belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, pembelajaran menjadi sesuatu yang bersifat rutinitas sehingga cenderung monoton yaitu kapur dan tutur. (*chalk and talk*).

Secara umum, pendidikan saat ini mengalami kendala dalam hal belajar dan pembelajarannya. Pembelajaran dikelas yang dilakukan guru secara konvensional atau masih tradisional dengan beberapa metode dan model belajar tertentu seperti ceramah dan sebagainya, akan membuat para siswa merasa bosan untuk mengikuti pelajaran tersebut. Atas dasar itu seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi yang sudah merambah ke dunia pendidikan khususnya madrasah, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi yang ada.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pikiran sebagai berikut:

Menurut pendapat Piaget (dalam Lie 2002: 5), "Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa. Guru menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut".

Menurut pendapat Anderson (dalam Lie 2002: 5), "Siswa membangun pengetahuan secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa".

Menurut pendapat Maslow (dalam Lie, 2002:5) bahwa pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan pada proses daripada hasil:

1. Paradigma lama mengklasifikasikan siswa dalam kategori prestasi belajar seperti dalam penilaian ranking dan hasil-hasil .
2. Paradigma baru mengembangkan kompetensi, dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan-kemampuan mereka.

Model pembelajaran ini agaknya menjadi jawaban bagi suasana kelas yang kaku, membosankan, menakutkan, menjadi beban dan tidak membuat betah dan tidak menumbuhkan perasaan senang belajar bagi anak didik. Alih-alih membuat anak mau menjadi pembelajar sepanjang hayat yang terjadi malah kelas dan sekolah menjadi momok yang menakutkan bagi siswa.

Sedangkan Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kooperatif konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vigotsky yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran Vigotsky yakni bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut. Implikasi dari teori vigotsky dikehendaknya susunan kelas berbentuk kooperatif.

Selain itu, kendala lain yang timbul dalam kegiatan pembelajaran adalah sarana belajar dan fasilitas yang ada di madrasah. Sarana belajar di madrasah yang kurang lengkap dan nyaman menyebabkan siswa kesulitan dalam meningkatkan prestasi belajarnya karena sarana yang kurang lengkap tersebut. Madrasah sebagai institusi pencetak generasi yang hidup dimasa mendatang harus mempunyai kepedulian terhadap perkembangan teknologi yang terjadi. Jika tidak, maka peserta didik akan tertinggal dengan perkembangan zaman. Teknologi Informasi dan Komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat (Rusman, 2009: 47). Karena perkembangan informasi dan komunikasi ini sangat cepat dan terus

berkembang, pilihannya hanya dua, yaitu mampu beradaptasi dan mengadopsi atau tertinggal ke belakang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dan berdasarkan refleksi awal melalui diskusi dengan guru di MTs Multazam Bandung kelas VII, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih belum optimal. Dapat dilihat hasil rata-rata skornya 6,00 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 7,00. Siswa kurang memahami pelajaran TIK dikarenakan dalam proses pembelajarannya kurang menarik, membosankan, kurang memberikan kesempatan siswa aktif serta kurang mewujudkan interaksi antar siswa sehingga siswa terlihat jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran di kelas di jaman yang semakin modern ini harus disesuaikan dengan standar kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu cara memanfaatkan teknologi atau khususnya komputer untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa adalah dengan cara penggunaan komputer sebagai pelengkap atau pendamping dalam penyampaian materi dengan model pembelajarankooperatif tipe *picture and picture*. Pembelajaran dengan modelkooperatif tipe *picture and picture* dengan menggunakan computer akan memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar siswa. Dengan model belajar tersebut siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan guru hanya sebagai pendamping dan mengarahkan saja. Model *Picture and picture* untuk kalangan SMA memang paling cocok untuk pembelajaran beberapa pelajaran, sedangkan di tingkat SD dan SMP

hampir semua mata pelajaran dapat menggunakan model ini.(Sahrudin dan Iriani, 2010:1)

Untuk meningkatkan hasil belajar, guru dalam mengajar dapat menggunakan beberapa metode dan pendekatan. Atas dasar inilah maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* dalam konsep pengenalan *hardware* diajarkan di kelas tujuh YPI MTs Multazam Kota Bandung berdasarkan kurikulum 2006, supaya siswa belajar lebih aktif dan hasil belajar lebih meningkat.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, apabila mereka belajar aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran.

Pendapat Zaini (2004: XVII) bahwa belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama.

Tiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif.

Silberman (2004:15) telah memodifikasi dan memperluas kata – kata bijak Konfisius itu menjadi apa yang saya sebut paham belajar aktif.

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya dengar dan **lihat**, sayasedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat dan **pertanyakan** atau **diskusikan** dengan orang lain, saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya **ajarkan** pada orang lain, saya kuasai.

Cara pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong-royong” atau “*coopertivelearning*”. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Guru perlu menguasai dan menerapkan berbagai model pembelajaran dan siswa belajar lebih aktif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya menggunakan *picture and picture*. Dengan *picture* atau gambar kita akan menghemat energy kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Sahrudin dan Iriani, 2010:2).

Berdasarkan hasil pengamatan di MTs Multazam Bandung siswa kelas VII pembelajaran konsep pengenalan *hardware*, hasil belajar siswa belum optimal hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan masih beroreintasi pada guru kurang melibatkan aktivitas siswa. Melalui refleksi awal dan diskusi dengan guru sebagai solusi tindakan untuk memecahkan masalah tersebut, disepakati menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture* pada Konsep Pengenalan *Hardware* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII YPI MTs Multazam Kota Bandung)

B. Fokus Masalah

Agar memperoleh kejelasan sasaran dan batasan-batasan tertentu dalam penelitian ini, maka diadakan pemfokusan masalah. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas VII YPI MTs Multazam Kota Bandung.
2. Hasil belajar diperoleh dari tes hasil ulangan harian mata pelajaran TIK pada konsep pengenalan *hardware*.
3. Model yang digunakan dalam pembelajaran TIK adalah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.
4. Pengukuran hasil belajar diambil dari tes tulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang diukur dari domain kognitif saja dan dibatasi hanya pada domain pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2) dan aplikasi (C_3).

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dirumuskan permasalahan secara umum: Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep *Hardware* di kelas VII MTs Multazam?

Berdasarkan rumusan umum diatas, secara khusus masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Konsep *Hardware* di MTs Multazam Bandung?
2. Bagaimana perencanaan pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture*?
3. Bagaimana langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK konsep *Hardware* di kelas VII MTs Multazam

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Konsep *Hardware* di MTs Multazam Bandung
- b. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture*

- c. Untuk mengetahui langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe *picture and picture*
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran TIK.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan serta memberikan penjelasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* terhadap hasil belajar.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam menentukan langkah-langkah atau metode mengajar sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar TIK.

c. Bagi Siswa

Memberikan motivasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar serta memperkaya pengalaman dengan belajar yang lebih aktif dan kreatif.