

BAB II

TINJAUAN TENTANG LKS DALAM METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *THINK PAIR SHARE* (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini mempunyai pengertian, bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, bahwa kegiatan belajar adalah usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu guna memenuhi kebutuhan mendapatkan ilmu pengetahuan yang belum mereka kuasai atau peroleh sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses belajar mengajar, karena pencapaian tujuan pengajaran akan terlaksana apabila terjadi proses belajar yang dialami oleh siswa. Siswa akan mengalami perubahan perilaku atau tingkah laku yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk kegiatan. Nana Sudjana (1989:28) mengemukakan bahwa :

“Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang sedang belajar, perubahan itu sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai

bentuk seperti: pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan, dan kemampuannya, daya penerimaan dan lain-lain yang ada di individu tersebut”.

Sementara menurut Oemar Hamalik (2001:52) mengatakan bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperbuat tingkah laku individu melalui pengalaman dan latihan”. Berdasarkan pendapat tersebut, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan pada individu tersebut meliputi perubahan tingkah laku secara keseluruhan, baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Proses belajar mengajar pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diarahkan untuk membentuk kemampuan siswa dan mengembangkan kualitas pribadinya. Proses belajar ini mempengaruhi perolehan hasil belajar siswa, yaitu pada aspek pengetahuan, keterampilan dan tata nilai maupun pada aspek sikap. Sebagai contohnya adalah kemampuan praktik. Kemampuan ini tentunya tidak muncul begitu saja tanpa adanya penugasan siswa terhadap teori yang di dapat dari belajar.

Penguasaan teori memberi peluang bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan konsep-konsep dalam praktik, sedangkan penguasaan sikap, siswa dapat menemukan dan mengembangkan sikap-sikap kerja yang baik seperti: ketelitian, disiplin, tekun, kreatif, dan sebagainya.

2. Pengertian Pembelajaran

Secara umum pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau aktivitas belajar mengajar, sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil dengan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Corey (Sagala, 2006:61) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Pemahaman yang dikemukakan oleh Corey memandang pembelajaran sebagai pengelolaan lingkungan yang dilakukan untuk menghasilkan respon dalam situasi tertentu.

UU Sisdiknas No. 2 Tahun 2003 (Sagala, 2006:62) memberikan konsep yang lebih mendalam, UU Sisdiknas No. 2 Tahun 2003 mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan kemampuan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Seperti yang dijelaskan di atas, pembelajaran mempunyai dua kegiatan, yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan oleh dua pelaku utama, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks.

3. Pendekatan Dalam Pembelajaran

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Roy Kellen (Rusman, 2009:193) mencatat bahwa terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approaches*).

Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif dan ekspositori. Sementara itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *inquiry* dan *discovery* serta pembelajaran induktif.

a. Proses Pengajaran Berorientasi pada Guru (*Teacher Centered*)

Proses pembelajaran berpusat pada guru memposisikan guru sebagai subjek belajar dan siswa sebagai objek belajar. Sanjaya

(2008:96) menjelaskan dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Mau diapakan siswa? Apa yang harus dilakukan siswa? Bagaimana cara melihat keberhasilan belajar? Semuanya tergantung guru.

Oleh karena begitu pentingnya peran guru, maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung manakala ada guru, dan tak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru. Konsep *Teacher Centered* sangat identik dengan konsep mengajar sebagai proses menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Siswa sebagai obek belajar, dianggap sebagai individu yang pasif, yang tugasnya hanya sebagai penerima informasi atau materi. Segala sesuatunya diatur oleh guru, sehingga pemilihan materi terkadang tidak berpijak pada kebutuhan siswa, akan tetapi berangkat dari pandangan apa yang menuntut guru dianggap baik dan bermanfaat.

b. Proses Pengajaran Berorientasi pada Siswa (*Student Centered*)

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa menekankan siswa sebagai individu yang aktif atau sebagai subjek belajar. Karena setiap individu pasti sudah memiliki pengetahuan dasar. Menurut Jhon Locke (dalam Yamin, 2007:15) murid harus membangun sendiri pengetahuan mereka, seorang guru harus melihat mereka bukan sebagai lembaran kertas putih kosong, bahkan anak kelas 1 SD pun telah hidup beberapa tahun dan menemukan suatu cara yang berlaku dalam berhadapan dengan lingkungan hidup mereka. Mereka sudah

membawa “Pengetahuan Awal”. Pengetahuan yang mereka punyai adalah dasar untuk membangun pengetahuan selanjutnya.

Pembelajaran berpusat pada siswa sangat erat dengan pandangan belajar sebagai proses mengatur lingkungan. Sanjaya (2008:99) menyatakan dalam *student centered* siswa tidak dianggap sebagai organisasi yang pasif yang hanya menerima informasi, akan tetapi dipandang sebagai organisme yang aktif, yang memiliki potensi untuk berkembang. Mereka adalah individu yang memiliki kemampuan dan potensi.

4. Komponen-komponen Pembelajaran

Trianto (2007) mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan atau upaya yang dilakukan siswa sebagai respon terhadap kegiatan mengajar yang diberikan oleh guru. Kegiatan yang memungkinkan dan berkenaan dengan terjadinya interaksi belajar mengajar disebut pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari beberapa komponen. Komponen-komponen pembelajaran menurut Trianto (2007) diantaranya:

a. Tujuan

Tujuan memegang peranan penting dalam pembelajaran. Tujuan akan mengarahkan semua kegiatan pembelajaran. Kita mengenal beberapa kategori tujuan pembelajaran, yaitu tujuan umum dan khusus. Dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, tujuan-tujuan khusus

lebih diutamakan, karena lebih jelas dan mudah pencapaiannya. Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru menjabarkan tujuan mengajarnya dalam bentuk tujuan-tujuan khusus yang bersifat operasional. Tujuan-tujuan mengajar dibedakan atas beberapa kategori, sesuai dengan perilaku yang menjadi sarannya.

b. Bahan Ajar

Untuk mencapai tujuan mengajar yang telah ditentukan diperlukan bahan ajar. Bahan ajar tersusun atas topik-topik dan sub-sub topik tertentu. Tiap topik atau subtopik mengandung ide-ide pokok yang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Topik-topik atau sub-subtopik tersebut tersusun dalam sekuens tertentu yang membentuk suatu sekuens bahan ajar.

c. Strategi Pembelajaran

Penyusunan bahan ajar berhubungan erat dengan strategi atau metode mengajar. Pada waktu guru menyusun bahan ajar, ia juga harus memikirkan strategi mengajar mana yang sesuai untuk menyajikan bahan ajar dengan urutan seperti itu. Metode mengajar ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dan dipahami oleh siswa dengan baik. Dalam penyampaian bahan ajar, ada kemungkinan bahwa guru harus menggunakan bermacam-macam metode penyampaian sekaligus. Tidak ada metode belajar yang lebih

baik dari metode belajar lainnya, karena setiap metode belajar memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar. Media merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan. Media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Bagi siswa penggunaan media akan lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar, metode belajar akan lebih bervariasi dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan. Sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

e. Evaluasi Pembelajaran

Komponen pembelajaran yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi ditujukan untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Tiap kegiatan akan memberikan umpan balik, demikian juga dalam pencapaian tujuan-tujuan belajar dan proses pelaksanaan mengajar.

Umpan balik tersebut digunakan untuk mengadakan berbagai usaha penyempurnaan baik bagi penentuan dan perumusan tujuan mengajar, penentuan bahan ajar, strategi, dan media mengajar. Jadi komponen yang dievaluasi dalam pengajaran bukan hanya hasil belajar mengajar, tetapi keseluruhan pelaksanaan pengajaran.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Prinsip yang digunakan dalam pemilihan dan pelaksanaan model pembelajaran adalah prinsip tujuan pendidikan. Model pembelajaran haruslah merupakan jalan yang tepat mencapai tujuan pendidikan, dalam hal ini tujuan institusional, secara efektif dan efisien. Karena secara prinsipil model pembelajaran mempunyai hubungan yang kuat dengan tujuan atau misi sistem pendidikan pada tingkat satuan pendidikan.

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2009:223) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, pola urutannya (sintaks) dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat. Akan tetapi ini tidak sesuai bila digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep matematika tingkat tinggi. Yang dimaksud dengan sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contohnya, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran yang didalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran. Kegiatan merangkum dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.

Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, pada model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel

seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa duduk berhadap-hadapan dengan guru.

Pada model pembelajaran kooperatif siswa perlu berkomunikasi satu sama lain, sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa harus tenang dan memperhatikan guru.

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain (Joyce dan Weil, 1980). Joyce dan Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2008:150) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Kemp (dalam Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam model pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa model pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Rowntree (dalam Wina Senjaya, 2008) dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning*.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, model pembelajaran dapat dibedakan antara model pembelajaran induktif dan model pembelajaran deduktif. Model pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) menyetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Rusman (2008:150) mengemukakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh herbert thelen dan berdasarkan teori john dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas. Misalnya model *syntetic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instrusional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

C. Metode Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok kecil (Saptono, 2003:32). Kepada siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya,

menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah, dan sebagainya.

Agar terlaksana dengan baik strategi ini dilengkapi dengan LKS yang berisi tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan siswa. Selama bekerja dalam kelompok, setiap anggota kelompok berkesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan memberikan respon terhadap pendapat temannya. Setelah menyelesaikan tugas kelompok, masing-masing menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas untuk didiskusikan dengan seluruh siswa.

Slavin, 1995 (dalam Imam, 2009:28) pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok atau sebagai suatu motif bekerja sama, di mana setiap individu dihadapkan pada proposisi dan opsi yang mesti diikuti, memilih sikap bekerja sama, berkompetensi atau individual. Slavin, 1995 (dalam Imam, 2009:28) mengemukakan, pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran, dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompok yang heterogen.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran secara kelompok yang bersifat heterogen dengan menitikberatkan pada kerja sama untuk

memberikan pemahaman antar sesama anggota kelompok terhadap bahan ajar untuk mencapai tujuan bersama.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajarann kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran menurut Arends (2008) yaitu :

a. Prestasi akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. Penerimaan perbedaan individu

Tujuan lain pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dengan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan

sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal maka usaha yang harus dilakukan adalah dengan mengefektifkan pembelajaran. Menurut Arends (2008) agar pembelajaran lebih efektif sebaiknya dalam pembelajaran ditanamkan unsur-unsur dasar belajar kooperatif.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Menurut Arends (2008) pada dasarnya pembelajaran kooperatif mempunyai enam langkah utama, yaitu :

Tabel 2.1

Tahapan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

| Fase-fase | Perilaku Guru |
|---|---|
| Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran dan memotivasi siswa |
| Fase 2: Menyajikan | Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan |
| Fase 3: Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar | Menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien |
| Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas |
| Fase 5: Evaluasi | Mengevaluasi hasil belajar siswa atau meminta kelompok mempresentasikan hasil karyanya |
| Fase 6: Memberi penghargaan | Menghargai baik usaha maupun hasil belajar individu dan kelompok |

(Arends 2008:26)

Menurut Blosser dan Slavin (dalam trianto, 2008:14) ada beberapa macam pembelajaran kooperatif, yaitu (1) *Student Achievement Division* (STAD), (2) *Team Game Tournament* (TGT), (3) *Jigsaw*, (4) *Think Pair Share* (TPS), (5) *Number Head Togethet* (NHT).

4. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam pembelajaran kooperatif pertama kali diperkenalkan oleh Frank Lymn, (1985). Tipe ini merupakan tipe yang sederhana dengan banyak keuntungan karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dan pembentukan pengetahuan oleh siswa. Dalam metode pembelajaran koopeatif, tipe ini termasuk kedalam metode struktural (Trianto, 2007: 49). Metode struktural menekankan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Dengan menggunakan suatu posedur atau struktur tertentu, para siswa dapat belajar dari siswa yang lain dan berusaha untuk mengeluarkan pendapatnya dalam situasi non kompetisi sebelum mengungkapkannya di depan kelas. Kepercayaan diri siswa meningkat dan seluruh siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. Keunggulan dari tipe *Think Pair Share* ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, sedangkan keuntungan bagi guru adalah efisiensi waktu pemberian tugas dan meningkatkan kualitas dan kontribusi siswa dalam diskusi kelas. Siswa dan guru akan memperoleh pemahaman yang lebih besar akibat perhatian dan partisipasinya dalam diskusi.

Siswa dapat belajar lebih banyak bila mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui berbicara, mengemukakan pendapat atau menulis. Jika siswa tidak menggunakan informasi segera setelah mereka mendengarnya, kemungkinan besar mereka akan lupa dalam waktu beberapa minggu. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan suatu pendekatan selain duduk, mendengarkan, dan menulis, salah satu metode untuk mengatasinya dikenal sebagai pembelajaran tipe *Think Pair Share*.

Hal tersebut ditegaskan kembali oleh Lyman dalam Jones (1998:1) bahwa “Tipe *Think Pair Share* membantu para siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk berbagi informasi dan menarik kesimpulan, serta mengembangkan kemampuan untuk mempertimbangkan nilai-nilai lain dari suatu materi pelajaran”.

Fogarty dan Robin (dalam Anita Lie, 2004:23) memperkuat pendapat Lyman di atas. Mereka menyatakan bahwa tipe *Think Pair Share* memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut :

1. Mudah dilaksanakan dalam kelas yang besar.
2. Memberikan waktu kepada siswa untuk merefleksikan isi materi pelajaran.
3. Memberikan waktu kepada siswa untuk melatih mengeluarkan pendapat sebelum berbagi dengan kelompok kecil atau kelas secara keseluruhan.
4. Meningkatkan kemampuan penyimpanan jangka panjang dari isi materi pelajaran.

Adapun kelemahan metode pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) adalah sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah dan waktu yang terbatas, sedangkan jumlah

kelompok yang terbentuk banyak. Menurut Lie (2005: 46), kekurangan dari kelompok berpasangan (kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa) adalah: 1) banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, 2) lebih sedikit ide yang muncul, dan 3) tidak ada penengah jika terjadi perselisihan dalam kelompok.

Secara umum, tahapan-tahapan dalam pembelajaran ini adalah guru mengajukan masalah bagi siswa untuk diselesaikan. Kemudian, siswa memikirkan, menyelesaikan secara individual, lalu berpasangan untuk mendiskusikan hasil pemikiran mereka. Setelah siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya, guru menunjuk salah satu kelompok untuk berbagi. Pasangan yang terpilih berbagi kesimpulan dengan seluruh kelas. Ciri utama dari metode pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* adalah adanya 3 (tiga) langkah utama yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran, yaitu *Think* (Berfikir secara individual), *Pair* (Berpasangan dengan teman sebangku), dan *Share* (Berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas). Langkah-langkah dalam metode pembelajaran ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.2

Sintaks Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

| Langkah-langkah | Kegiatan Pembelajaran |
|--------------------------------|---|
| Tahap 1 Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk setiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktifitas pemecahan masalah. • Guru menerangkan dan memfasilitasi kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. |
| Tahap 2 <i>Think</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi. |

| | |
|--------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan Lembar kerja siswa (LKS) kepada siswa. • Siswa mengerjakan LKS tersebut secara individu. |
| Tahap 3 <i>Pair</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya. • Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan. |
| Tahap 4 <i>Share</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa dikelas dengan dipandu oleh guru. |
| Tahap 5 Penghargaan | <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dinilai secara individu dan kelompok. |

(Arends 2008:26)

Arends (2008) mengemukakan bahwa teknis pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan materi dan pengelompokkan siswa

Hal yang perlu dilakukan pertama kali dalam pelaksanaan model ini adalah mempersiapkan bahan ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru mengelompokkan siswa secara heterogen (berdasarkan hasil *pretes*) dan menjelaskan prosedur pelaksanaan serta batasan waktu setiap tahap kegiatan.

2. Tahap pendahuluan

Guru menunjukkan beberapa bagian menarik dari materi yang akan dibahas dan menjelaskan tujuan pembelajaran materi tersebut. Kemudian, guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk setiap kegiatan dan memotivasi siswa supaya terlibat dalam aktifitas pemecahan masalah yang akan diberikan.

3. Pelaksanaan

a. Tahap *Think* (berfikir secara individu)

Proses pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* dimulai pada saat guru memberikan pertanyaan yang merangsang pemikiran siswa kepada seluruh kelas. Pertanyaan yang diberikan oleh guru dimaksudkan agar para siswa mencari solusi atau jawaban dari masalah atau pertanyaan tersebut. Dalam tingkatan paling rendah jawaban pertanyaan yang singkat harus dihindari dalam model ini. Pertanyaan harus mengetengahkan masalah atau dilema yang merangsang siswa untuk mencari solusinya.

Pada tahap ini siswa diberi batasan waktu untuk memikirkan jawabannya sendiri terhadap pertanyaan yang diberikan. Waktu harus ditentukan oleh guru yang dalam penentuannya guru harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, jenis dan bentuk pertanyaan atau masalah yang disuguhkan, serta jadwal pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Hal yang dapat membantu berhasilnya tahapan ini meskipun tidak harus yaitu siswa diharuskan untuk menuliskan jawaban atau solusi mereka. Siswa akan memiliki anggapan bahwa mungkin saja mereka mengungkapkan jawaban yang salah, tapi harus dijelaskan oleh guru bahwa hal itu tidak apa-apa karena setiap siswa dapat mengemukakan jawaban yang berbeda.

Tahapan ini secara otomatis membentuk “waktu tunggu” sebelum masuk ke dalam tahapan diskusi.

b. Tahap *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku)

Akhir dari tahapan *Think* memberi tanda kepada siswa untuk mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan jawaban dari pernyataan. Setiap siswa kini memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban. Secara bersama, setiap pasang siswa dapat memformulasikan jawaban mereka yang berdasarkan jawaban bersama untuk memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Pada dasarnya, proses ini dapat melaju satu langkah dengan meminta satu pasang siswa lain untuk membentuk kelompok dengan tujuan memperkaya pemikiran mereka sebelum berbagi dengan kelompok yang lebih besar (kelas). Kelompok besar yang dibentuk ini dapat mengurangi kompetisi antar siswa sehingga didapatkan hasil sebagai usaha bersama. Tahap *Pair* dalam metode ini juga memungkinkan terjadinya lebih banyak diskusi diantara siswa tentang jawaban yang diberikan.

c. Tahap *Share* (berbagi di depan kelas)

Siswa mempresentasikan jawaban mereka secara perseorangan atau secara kelompok di depan kelas sebagai seluruh kelompok belajar. Pada saat kelompok yang dipilih untuk maju ke depan mengkonstruksi jawabannya dalam bentuk jawaban atau gambar,

setiap anggota dari kelompok tersebut dapat memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka. Tahap akhir dari tipe *Think Pair Share* memiliki beberapa keuntungan bagi seluruh siswa. Mereka mencari jawaban yang sama dengan berbagai cara yang berbeda karena perbedaan individu dapat menghasilkan ekspresi yang unik atas jawaban dari pertanyaan. Lebih lanjut, konsep yang digunakan sebagai jawaban dirangkai menggunakan bahasa para siswa, bukan bahasa baku atau bahasa guru sehingga konsep akan lebih dimengerti.

4. Penghargaan

Langkah yang terakhir adalah melakukan penghargaan kepada setiap siswa dan setiap kelompok. Dari kegiatan penghargaan ini, didapat nilai individu dan nilai kelompok. Nilai individu didapat dari *postes*, sedangkan nilai kelompok didapat dari rata-rata perkembangan prestasi belajar siswa pada kelompok tersebut.

Keberhasilan dan kualitas dari kegiatan tipe *Think Pair Share* sangat tergantung dari kualitas pertanyaan yang diberikan pada tahap pertama (*pretas*). Jika pertanyaan merangsang pemikiran siswa secara utuh, maka keutuhan pemikiran siswa ini secara signifikan dapat menciptakan keberhasilan tipe pembelajaran tipe *Think Pair Share*. Adapun contoh dari konsep pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan

Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah pada kompetensi Pengoperasian *software aplikasi basis data*.

Standar kompetensi yang harus dicapai dalam materi Pengoperasian *software* aplikasi basis data yaitu mengoperasikan *Sistem Operasi Software*. Dalam pembelajarannya, kompetensi Pengoperasian *software aplikasi basis data* lebih menekankan pada penguasaan konsep dan pemahaman dengan menuntut siswa belajar dengan cara berfikir kritis, sehingga pembelajaran yang cocok untuk kompetensi Pengoperasian *software aplikasi basis data* adalah menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS).

D. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Narie (2010) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar atau *teaching material*, terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan.

Dalam *website* Dikmenjur dikemukakan pengertian bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

2. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

a. Tujuan Bahan Ajar

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Manfaat Bahan Ajar

- 1) Manfaat bagi guru
 - a) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
 - b) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
 - c) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
 - d) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.

- e) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
 - f) Menambah angka kredit ataupun dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.
- 2) Manfaat bagi siswa
- a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - b) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
 - c) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya

3. Jenis Bahan Ajar

Narie (2010) mengemukakan bahwa bahan ajar dibedakan kedalam beberapa jenis, diantanya yaitu:

- a. Bahan cetak (*printed*), antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), brosur, leaflet, *wallchart*, *foto/gambar*, *model/maket*.
- b. Bahan ajar dengar (*audio*), antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), antara lain *video compact disk*, *film*.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*), antara lain CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD)

multimedia pembelajarn interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

4. Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Narie (2010) mengemukakan bahwa dalam menyusun lembar kerja siswa dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dimaksudkan untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS). Analisis dilakukan dengan cara mempelajari standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, dan indikator ketercapaian hasil belajar.

2. Menyusun peta kebutuhan LKS

Peta kebutuhan LKS sangat diperlukan guna mengetahui jumlah LKS yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan LKS nya juga dapat dilihat.

● Urutan LKS ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan.

3. Menentukan judul LKS

Judul LKS ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar atau materi-materi pokok yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKS apabila kompetensi itu tidak terlalu besar, sedangkan besarnya kompetensi dasar dapat dideteksi antara lain dengan cara apabila diuraikan kedalam materi pokok (MP) mendapatkan maksimal 4 materi pokok (MP), maka kompetensi itu

telah dapat dijadikan sebagai satu judul LKS. Namun apabila diuraikan menjadi lebih dari 4 materi pokok (MP), maka perlu dipikirkan kembali apakah perlu dipecah menjadi 2 judul LKS. Judul LKS tidak harus selalu sama dengan yang tercantum dalam kurikulum, yang penting adalah bahwa kompetensi dasar yang harus dicapai secara esensi tidak berubah. Penentuan judul akan menjadi lebih mudah apabila pengalaman belajar siswa diuraikan terlebih dahulu.

4. Penulisan LKS

Penulisan LKS dibuat setelah silabus disusun, dimulai dengan analisis kurikulum. Langkah-langkah penulisan LKS adalah sebagai berikut :

a. Perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai

Rumusan kompetensi dasar pada suatu LKS langsung diturunkan dari buku pedoman khusus pengembangan silabus.

b. Menentukan alat penelitian

Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik. Karena pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah kompetensi, dimana penilaiannya didasarkan pada penguasaan kompetensi, maka alat penilaian yang cocok adalah menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau *Criterion Referenced Assesment*. Dengan demikian guru dapat menilainya melalui proses dan hasil kerjanya.

c. Penyusunan materi

Materi LKS sangat tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Materi LKS dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, maupun jurnal hasil penelitian. Agar pemahaman siswa terhadap materi lebih kuat, maka dapat saja dalam LKS ditunjukkan referensi yang digunakan agar siswa membaca lebih mendalam tentang materi itu. Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari siswa tentang hal-hal yang seharusnya siswa dapat melakukannya, misalnya tentang tugas diskusi. Judul diskusi diberikan secara jelas dan didiskusikan dengan siapa, berapa orang dalam kelompok diskusi dan berapa lama.

d. Struktur LKS

Struktur LKS secara umum adalah sebagai berikut :

- 1) Judul
- 2) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru)
- 3) Kompetensi yang akan dicapai
- 4) Informasi pendukung/materi
- 5) Langkah kerja
- 6) Tugas-tugas/soal

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir keberhasilan atau tidaknya seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Seorang siswa dalam belajar tentunya mempunyai tujuan tertentu yang tidak lain salah satunya adalah ingin berhasil dengan hasil yang optimal. Hasil dari kegiatan belajar ini perlu diukur untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan hasil belajar tersebut. Abas Nurdin (1984:41), mengemukakan tentang hasil belajar adalah sebagai berikut :

“Hasil belajar pada hakikatnya ialah hasil belajar dari pada individu yang merupakan perubahan yang terdapat dalam diri individu yang dimanifestasikan kedalam pola tingkah laku, perubahan skill, pengetahuan dan dapat dilihat pada nilai hasil belajar itu sendiri”.

Hasil belajar siswa dapat dijadikan indikator keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa. Seperti dikemukakan oleh Nana Syaodih (2005:24), bahwa: “Hasil belajar sebagai segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar di sekolah maupun luar sekolah, yang bernilai kognitif, afektif ataupun psikomotor disengaja ataupun tidak disengaja”. Dari pendapat tersebut, maka hasil belajar siswa diharapkan dapat bersifat menyeluruh.

Menurut Benyamin S. Bloom (dalam Zaenal Arifin, 2009:21) hasil belajar siswa pada ranah kognitif meliputi :

2) **Pengetahuan (*knowledge*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan kembali, memilih, menyatakan.

3) **Pemahaman (*comprehension*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yakni menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya mengubah, mempertahankan, membedakan, memprakirakan, menjelaskan, menyatakan secara luas, menyimpulkan, memberi contoh, melukiskan kata-kata sendiri, meramalkan, menuliskan kembali, meningkatkan.

4) **Penerapan (*application*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya mengubah,

menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, memanipulasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan.

5) **Analisis (*analysis*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya mengurai, membuat diagram, memisah-misahkan, menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, memerinci.

6) **Sintesis (*synthesis*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya menggolongkan, menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menciptakan, merencanakan, merekonstruksikan, menyusun, membangkitkan, mengorganisasi, merevisi, menyimpulkan, menceritakan.

7) **Evaluasi (*evaluation*)**, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa,

sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu. Kata kerja operasional yang dapat digunakan, diantaranya menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, membeda-bedakan, mempertimbangkan kebenaran, menyokong, menafsirkan, menduga.

2. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur melalui tes atau penilaian hasil belajar dan nilainya diketahui dalam bentuk angka atau huruf. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan sendiri dalam pembelajaran. Menurut Arikunto (1999:7) menyatakan bahwa :

“Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk dapat mengetahui siswa-siswi mana yang berhak melanjutkan pembelajarannya karena sudah berhasil menguasai materi dan dan apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum”.

Tujuan Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari
- b. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga pada akhirnya guru bisa mengetahui metode dan pendekatan mana yang lebih baik untuk siswa pada proses pembelajaran selanjutnya. Dalam proses belajar

pembelajaran diharapkan terjadi interaksi yang dapat mengembangkan serta melibatkan anak didik secara aktif agar mereka mampu mengelola, menggunakan dan mengkomunikasikan perolehan pengetahuan dari proses yang telah mereka lalui.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikarenakan siswa berinteraksi dengan sesuatu yang ada disekitarnya. Siswa SMKN 4 Bandung menginjak masa remaja dengan masalah yang sangat kompleks sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, namun pada akhirnya lebih dominan terletak pada usaha yang dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum terbagi dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang ada diluar siswa. Menurut M. Surya (1979:330), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi atau yang dapat menghambat kegiatan belajar yang dihadapi oleh siswa adalah “faktor internal (faktor fisiologis atau jasmaniah dan faktor psikologis) dan faktor eksternal (faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik, dan spiritual atau lingkungan keagamaan).

Faktor internal dan eksternal sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang termasuk dalam faktor internal adalah faktor psikologi.

Abin Syamsudin (2003:27) mengemukakan bahwa “Dalam faktor psikologi, khususnya dalam konsep dasar behaviorisme adalah usaha penciptaan seperti seperangkat stimulus yang diharapkan menghasilkan pola-pola perilaku (seperangkat respon). Menurut pendapat tersebut bahwa hasil belajar juga sangat dipengaruhi dari respon siswa terhadap apa yang mereka pelajari.

Selain itu, menurut Departemen Pendidikan Nasional juga ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut adalah instrumental input seperti guru, model, metode, kurikulum, sarana dan prasarana. Hasil belajar merupakan manifestasi keberhasilan siswa setelah melakukan proses belajar. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Tujuan tersebut akan dicapai apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah inovasi pada metode pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS).

Djamarah (2000:96) indikator dari proses belajar mengajar itu dianggap berhasil adalah:

- a. Daya serap siswa terhadap bahan pengajaran yang diajarkan untuk mencapai prestasi yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok.

- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Dalam proses belajar mengajar selalu didapatkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai dimana tingkat prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Nana Sudjana (1992:22) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat dicapai dengan dukungan faktor-faktor berikut:

- a) Tujuan sebagai pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah dan berpengalaman dalam bidang profesinya.
- c) Anak didik (siswa) adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk menuntut ilmu.
- d) Kegiatan pengajaran. Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan bahan pelajaran sebagai perantaranya.
- e) Bahan dan alat tes. Bahan tes adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh siswa guna kepentingan ulangan.

- f) Suasana tes. Pelaksanaan tes biasanya dilaksanakan di dalam kelas dan dijaga oleh satu atau dua orang pengawas, sehingga siswa dapat bekerja sendiri dan bersikap jujur dalam melaksanakan tes.

F. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

1. Pengertian KKPI

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran kelompok Adaptif. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) mulai diimplementasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Nasional Republik Indonesia.

Dengan memasukkan keterampilan menggunakan komputer dan pengelolaan informasi di dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), akan membantu siswa untuk belajar menggunakan komputer dan mengelola informasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran keterampilan menggunakan komputer dan pengelolaan informasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangat berkembang pesat. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia banyak bergantung pada Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi. Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Manusia secara berkelanjutan membutuhkan pemahaman dan pengalaman agar bisa memanfaatkan keterampilan menggunakan komputer dan mengelola informasi secara optimal dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman dan menyadari implikasinya bagi pribadi maupun masyarakat. Siswa yang telah mengikuti dan memahami serta mempraktekkan keterampilan menggunakan komputer dan mengelola informasi akan memiliki kapasitas dan kepercayaan diri untuk memahami berbagai jenis keterampilan menggunakan komputer secara efektif. Selain

itu siswa memahami dampak negatif, keterbatasan serta mampu memanfaatkan keterampilan dalam menggunakan komputer dan dalam mengelola informasi untuk mendukung proses pembelajaran dan dalam kehidupan.

Visi mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat komputer dan pengelolaan informasi 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.

Pada hakekatnya, kurikulum Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat komputer untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab. Siswa belajar bagaimana menggunakan komputer dan mengelola berbagai informasi yang di dapat agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas, dan budaya. Penambahan kemampuan karena penggunaan komputer dan mengelola informasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat

memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan komputer dan pengelolaan informasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

Penguasaan keterampilan dalam menggunakan komputer dan pengelolaan informasi diharapkan mampu memberikan motivasi dan kesenangan bagi siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri dengan cara yang lebih mudah. Komputer mempunyai nilai lebih karena dapat memberikan siswa pengalaman kinestik yaitu dengan berinteraksi secara langsung dengan media komputer, contohnya penggunaan keyboard.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran KKPI

a. Tujuan Mata Pelajaran KKPI

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi pada stuktur kurikulum pendidikan kejuruan menyatakan bahwa mata pelajaran Keterampilan Komputer dan pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya.

Tujuan Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) itu sendiri yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari
- b. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.

b. Ruang Lingkup KKPI

Ruang lingkup mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. *Personal Computer (PC) stand alone*
- b. Sistem operasi *software*
- c. Data aplikasi
- d. *Personal Computer (PC)* dalam jaringan
- e. Pemanfaatan *Web-design*.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran KKPI

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK tahun 2006 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) untuk kelas X semester 1 dan 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMK Kelas X

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|--|--|
| 1. Mengoperasikan <i>PC stand alone</i> | 1.1 Mengoperasikan operasi berbasis teks 1.2 Mengoperasikan operasi berbasis <i>Graphic User Interface (GUI)</i> |
| 2. Mengoperasikan sistem operasi <i>software</i> | 2.1 Menginstal sistem operasi dan <i>software</i> 2.2 Mengoperasikan <i>software</i> pengolah kata 2.3 Mengoperasikan <i>software spreadsheet</i> 2.4 Mengoperasikan <i>software presentasi</i> |

| | | |
|-------------------------------------|-------------|---|
| | | 2.5 Mengoperasikan <i>software</i> aplikasi basis data |
| 3. Mengolah data aplikasi | | 3.1 Melakukan <i>entry</i> data aplikasi dengan <i>keyboard</i> 3.2 Melakukan <i>update</i> data dengan utilitas aplikasi 3.3 Melakukan <i>delete</i> data dengan utilitas aplikasi 3.4 Melakukan <i>entry</i> data dengan <i>image scanner</i> 3.5 Melakukan <i>entry</i> data dengan <i>OCR (Optical Character Recognition)</i> |
| 4. Mengoperasikan dalam jaringan | PC | 4.1 Menginstal <i>software</i> jaringan 4.2 Mengoperasikan jaringan <i>PC</i> dengan sistem operasi |
| 5. Mengoperasikan <i>web-design</i> | <i>web-</i> | 5.1 Mengoperasikan <i>web-browser</i> 5.2 Mengoperasikan <i>software email client</i> |

G. Hipotesis

Hipotesis dalam sebuah penelitian, merupakan jawaban yang bersifat sementara atas permasalahan yang sedang dihadapi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis Umum

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

2. Hipotesis Khusus

a. Ho : Tidak terdapat pengaruh Penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek memahami sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek memahami sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

b. Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

