BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia berkembang dengan pesat. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia banyak tergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Dalam menghadapi pesatnya TIK, maka sudah seharusnya kualitas proses belajar mengajar mata pelajaran TIK di sekolah lebih ditingkatkan. Proses belajar mengajar ini kemudian tidak akan terlepas dari peran guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Keberhasilan bagi seorang guru yaitu ketika seorang guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan bagi siswa itu sendiri yaitu ketika siswa berhasil dalam meraih prestasi belajar yang akhirnya mampu menghadapi tantangan yang datang dari dalam diri dan dari luar dengan cara yang benar.

Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, guru dituntut menjadi sosok yang ideal. Sering kali kita mendengar jawaban-jawaban siswa mengapa mereka menyukai atau tidak menyukai suatu mata pelajaran dikarenakan guru mata pelajaran tersebut. Rendahnya motivasi siswa pada suatu mata pelajaran karena kurangnya variasi model pembelajaran dan guru kurang dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Selama ini yang terjadi pembelajaran bersifat konvensional, hanya berpusat pada guru dan siswa tidak dilibatkan secara aktif. Karena pada persepsi umum, terdapat anggapan bahwa sudah merupakan tugas

guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan. Menanggapi anggapan tersebut, perlu ada perubahan paradigma dalam menalaah proses belajar siswa dan interaksi antara siswa dan guru. Alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya. Bahkan, banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2010:12).

Mata pelajaran TIK, yang dalam pembelajarannya terdapat banyak praktek di laboratorium komputer sebagai aplikasi dari teori-teori yang dipelajari, memerlukan pula variasi model pembelajaran sebagai alternatif dari permasalahan-permasalahan yang sering muncul ketika proses pembelajaran. Permasalahan yang sering dijumpai penulis ketika melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) di salah satu SMP di kota Bandung yaitu ketika praktek di laboratorium komputer. Penulis yang saat itu mengajar praktek komputer, merasa kewalahan dalam menghadapi pertanyaan dari siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas di komputer sehingga ruangan menjadi ribut dan tidak kondusif. Sementara itu, beberapa siswa berkemampuan lebih yang telah selesai mengerjakan tugas tidak membantu temannya yang belum selesai mengerjakan tugas karena mengalami kesulitan. Sehingga dalam hal ini penulis melihat kurangnya rasa kerja sama dan solidaritas antarsiswa. Selain itu, adakalanya motivasi belajar siswa menurun. Hal ini dapat dilihat dengan kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran. Menurunnya motivasi belajar siswa tentunya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penulis memilih alternatif menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI (*Team Assisted*

Individualization) untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Adapun model TAI adalah suatu model pembelajaran yang membentuk kelompok kecil yang heterogen dengan latar belakang cara berfikir yang berbeda untuk saling membantu terhadap siswa lain yang membutuhkan bantuan. Ada beberapa alasan perlunya menggunakan metode cooperative learning tipe TAI untuk dikembangkan sebagai variasi model pembelajaran. Alasan tersebut diantaranya dapat meningkatkan partisipasi siswa, senantiasa tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru, serta siswa termotivasi untuk belajar cepat dan akurat seluruh materi. Masing-masing anggota dalam kelompok memiliki tugas yang setara. Karena pada pembelajaran kooperatif keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu temannya yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut. Guru setidaknya menggunakan setengah dari waktu mengajar dalam kelompok kecil, sehingga akan lebih mudah dalam pemberian bantuan secara individu.

Beberapa penelitian mengenai metode *cooperative learning* tipe TAI yang telah dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Retna Kusumaningrum (2007) dan Dewi Ayu Lestari (2006). Penelitian oleh Retna Kusumaningrum (2007) yang dilakukan di SMPN 11 Semarang menyimpulkan bahwa metode *cooperative learning* tipe TAI lebih efektif daripada model pembelajaran langsung. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen (kelas yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol (kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ayu Lestari (2006) mengenai keefektifan metode *cooperative learning* tipe TAI memberikan hasil penelitian ratarata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik. Aktivitas siswa selama pembelajaran terus mengalami peningkatan, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terus meningkat sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning* tipe TAI lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning* tipe TAI merupakan suatu model pembelajaran yang dianggap efektif sebagai variasi dari model pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, unsur yang sangat penting selain metode mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI, penulis menggunakan multimedia pembelajaran yang digunakan sebagai pembimbing untuk siswa dalam mengerjakan tugas selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI dan multimedia pembelajaran, diharapkan pencapaian hasil belajar siswa dapat meningkat. Multimedia pembelajaran ini dikemas sedemikian rupa sehingga bersifat interaktif dengan siswa sebagai pengguna. Pembuatan program multimedia harus mempertimbangkan umpan balik yang sesuai bagi pembelajarannya karena umpan balik dapat meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik (Munir,2008:237).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran TIK".

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI berbasis multimedia dalam pembelajaran TIK?
- 2. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode *cooperative* learning tipe TAI berbasis multimedia dalam pembelajaran TIK?
- 3. Bagaimana efektivitas pembelajaran TIK setelah menggunakan metode cooperative learning tipe TAI berbasis multimedia?

C. Batasan Masalah Penelitian

Ruang lingkup masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- Dalam penelitian ini, digunakan multimedia pembelajaran yang berguna sebagai pembimbing untuk siswa dalam mengerjakan tugas selama proses pembelajaran.
- 2. Penelitian ini dilakukan pada materi Microsoft Excel.
- 3. Hasil belajar siswa yang diukur yaitu pada ranah kognitif berdasarkan klasifikasi hasil belajar Bloom. Ranah kognitif ini diuji dengan tes pilihan ganda sebanyak 10 soal tiap seri pembelajaran. Tes diberikan pada awal dan akhir pembelajaran sebanyak tiga seri pembelajaran.
- 4. Penelitian dilakukan pada satu kelas siswa SMP kelas VIII.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian diambil berdasarkan rumusan masalah, yaitu:

- Mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan metode cooperative learning tipe TAI berbasis multimedia dalam pembelajaran TIK.
- 2. Mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode *cooperative* learning tipe TAI berbasis multimedia dalam pembelajaran TIK.
- 3. Mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar TIK setelah menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI berbasis multimedia

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- Bagi siswa
 - a. Siswa dapat bekerjasama dan terjalin hubungan baik antar siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
 - b. Menumbuhkan hubungan antar pribadi yang positif diantara siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda.
 - c. Mengembangkan dan menggunakan keterampilan berfikir kritis dan bekerjasama dalam kelompok.
 - d. Memberikan alternatif sumber belajar berupa multimedia pembelajaran.
 - e. Memberikan motivasi agar memunculkan minat dalam belajar.

2. Bagi guru

- a. Sebagai alternatif guru untuk memilih model pembelajaran yang variatif, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar.
- b. Memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Memberikan acuan sumber belajar baru dalam mengajar.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat mempelajari lebih dalam metode cooperative learning tipe TAI.
- b. Dapat membuat multimedia pembelajaran yang lebih baik.
- c. Mendapat pengalaman dan pengetahuan setelah melakukan penelitian yang kemudian dapat mengetahui dengan jelas kelebihan dan kekurangan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI berbasis multimedia. Sehingga model ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian yang relevan.

F. Asumsi

Beberapa asumsi dalam penelitian ini yaitu:

- 1. Baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (siswa), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.
- 2. Banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2010:12).
- 3. Metode *cooperative learning* tipe TAI dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual.
- 4. Media pembelajaran yang dipilih untuk menunjang proses pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan (Munir, 2008:141).

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

 H_0 : Tidak terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI berbasis multimedia.

H₁: Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan metode *cooperative learning* tipe TAI berbasis multimedia.

H. Sistematika

Secara garis besar sistematika laporan penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu : bagian awal, bagian isi dan bagian akhir yang masing-masing diuraikan sebagai berikut :

1. Bagian awal

Berisi abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, asumsi, hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori dan Hipotesis

Berisi uraian teoritis atau teori-teori yang mendasari pemecahan tentang masalahmasalah yang berhubungan dengan judul penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Berisi definisi operasional, pengembangan multimedia pembelajaran, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan

data, instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, dan teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Pembahasan

Berisi pembahasan dari landasan teori yang telah dikaji.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Berisi lampiran dan daftar pustaka untuk memberikan informasi tentang semua buku sumber dan literatur lainnya yang digunakan dalam penulisan makalah penelitian ini.

