

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multi kompetensi manusia harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran hendaknya bisa mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia sehingga tercipta pendidikan yang berkualitas.

Guru merupakan unsur pendukung dalam proses pendidikan, guru mempunyai peranan penting yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Berkembangnya potensi peserta didik sangat ditentukan oleh kemampuan seorang guru dalam melaksanakan tugas sebagai tenaga pendidik. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi yang tinggi sehingga dapat menjadi guru yang profesional sehingga bermakna bagi siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian aktifitas oleh guru dan siswa atas dasar interaksi timbal balik antara guru dan siswa, hal tersebut syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses

sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar itu sendiri, jadi apabila proses pembelajaran tidak relevan maka akan berpengaruh buruk untuk hasil belajar siswa, biasanya hal ini terjadi karena pembelajaran yang berpusat pada guru menimbulkan kurang tumbuh kembangnya sikap kemandirian belajar pada peserta didik.

Kegagalan siswa dalam proses pendidikan, ketuntasan siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan di sekolah MTs Negeri Singkawang atau nilai masih rendah dan tidak memuaskan apabila itu terjadi pada siswa disebabkan banyak penyebab umumnya ada 2 faktor. Faktor internal (siswa itu sendiri) faktor eksternal (diluar dari siswa). Faktor internal adalah segi minat belajar siswa, kognitif setiap siswa memiliki batasan-batasan kemampuan berfikir dan siswa tidak siap dengan pemanfaatan IT. Faktor eksternal adalah dapat dipengaruhi oleh lingkungan siswa, keluarga, pergaulan teman.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi TIK bersangkutan, menyatakan bahwa pada saat ini siswa masih merasa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran TIK, khususnya pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka, serta ketuntasan belajar yang masih kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimum. Hal ini yang disebabkan oleh kurangnya pendekatan dari seorang guru dan metode yang digunakan oleh guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan fasilitas pada saat pembelajaran yaitu media presentasi. Oleh karena itu dalam keaktifan

siswa didalam proses pembelajaran masih kurang. Beberapa permasalahan yang peneliti temukan dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Antara lain : (1) Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar; (2) siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar; (3) siswa lebih sibuk dengan urusannya ketimbang mendengarkan guru pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, selama ini dalam proses belajar mengajar kurang disampaikan dengan baik, menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini, proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, tidak berpusat pada siswa, guru selalu menggunakan metode ceramah saat pembelajaran, yang dapat membuat siswa merasa jenuh, siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, bahkan ada siswa yang jenuh dan bosan. Karena menggunakan ceramah, waktu banyak terbuang percuma. Sehingga siswa kurang mampu mengembangkan koptensi dan kreativitasnya, kurangnya interaksi dengan siswa lain, siswa sebagai pembelajar yang pasif. Karena aktifitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah dan pada akhirnya hasil belajar siswa tidak maksimal dan masih jauh dari apa yang diharapkan.

Diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka dikelas VIII tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Siswa Kelas VIII**

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Tahun Ajaran 2014/2015
1	VIII A	62,1
2	VIII B	53,8
3	VIII C	53,7

Sumber : Guru mata pelajaran TIK MTs Negeri Singkawang

Berdasarkan pengamatan, dapat dilihat bahwa nilai ulangan harian siswa masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer yaitu 75. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Dengan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Menu Dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Angka Kelas VIII MTS Negeri Singkawang”

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*), dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang telah disajikan dan membantu teman satu kelompok untuk mempelajarinya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) dengan media presentasi, diharapkan setelah diterapkannya model pembelajaran dan media presentasi tersebut, proses

belajar mengajar menjadi lebih menarik, pemahaman atas materi yang disampaikan guru dapat dipahami dengan mudah, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta hasil ketuntasan belajar dan aktivitas siswa menjadi meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Secara umum masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka kelas VIII MTS Negeri Singkawang ?”

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang ?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang ?
3. Apakah terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team*

*Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang ?

4. Bagaimana respon belajar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan perumusan masalah untuk mengetahui apakah efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka kelas VIII MTS Negeri Singkawang.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.
2. Rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon

perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.

3. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.
4. Respon belajar siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achietment Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.

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

1. Teoritis

Setelah menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Dengan hasil penelitian ini menambah wawasan keilmuan secara teoritis dan praktis tentang penggunaan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

dengan media presentasi untuk mencapai hasil pembelajaran sesuai kompetensi yang harus dimiliki.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran guna memperbaiki atau meningkatkan prestasi belajar siswa dengan cara menggunakan media presentasi.

c. Bagi siswa

Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi diharapkan dapat memudahkan siswa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi sekolah

Meningkatkan kemajuan kompetensi guru dan pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum yang telah ditetapkan.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:60) “variabel dalam penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel penelitian ini adalah :

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi adanya atau munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat Zulfafrial (2012:14). Sedangkan menurut Sugiyono (2012:61) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*)”. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)”.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas Zulfafrial (2012:14). Sedangkan menurut Sugiyono (2012:39) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Berdasarkan pendapat maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksudkan peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang variabel

penelitian, maka perlu diperjelas beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini:

a. Efektifitas

Efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu di tentukan. Dalam penelitian ini, efektifitas yang dimaksud mengimplementasikan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi di kelas VIII MTs Negeri Singkawang pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka.

b. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

*Student Team Achitment Division* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran yang paling sederhana. Siswa di tempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kerjanya, jenis kelamin, suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi tersebut dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

c. Hasil belajar.

Hasil belajar siswa merupakan skor yang telah diperoleh siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata.

d. Respon

Respon siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka. Untuk mengetahui tanggapan atau sejauh mana respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

**F. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif, karena itu memerlukan adanya hipotesis. Dengan adanya hipotesis itu terdapat adanya dugaan sementara yang kebenarannya dapat dibuktikan terlebih dahulu melalui serangkaian uji statistik. Menurut Zuldafrial (2009:309) “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan oleh peneliti”. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah digunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah digunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media presentasi pada materi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII MTS Negeri Singkawang.

