

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan zaman yang semakin pesat dewasa ini begitu membuat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) begitu sangat modern, termasuk didalam bidang pendidikan, yang mana (IPTEK) ini turut serta didalam perkembangan dunia pendidikan diseluruh dunia karena sedikit banyak telah terintegrasi ke dalam bidang-bidang pendidikan khususnya di negara indonesia.

Untuk menanggulangi perkembangan zaman yang semakin pesat tentunya dibutuhkan sebuah pembelajaran mengenai pemanfaatan (IPTEK) tersebut, dan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangatlah dibutuhkan, dimana yang menjadi sasaran adalah siswa yang duduk ditingkat menengah pertama dan sekolah menengah atas, namun dengan semakin dibutuhkan perkembangan TIK, Pendidikan disekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan

suasana yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dikelas.

Menurut Rusman (2010 : 23) “pembelajaran merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungan, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelektual semakin berkembang” Dimasa sekarang kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan didalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat model pembelajaran yang berkualitas. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, guru dapat berupaya menemukan suatu model pembelajaran yang relevan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Oleh karena itu, untuk menghindari hal tersebut guru hendaknya cukup cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif.

4 pilar pendidikan UNESCO :

1. Learning to know (belajar untuk mengetahui)
2. Learning to do ( belajar untuk melakukan sesuatu)
3. Learning to be ( belajar untuk menjadi sesuatu)
4. Learning to live together ( belajar untuk hidup bersama)

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar siswa dapat menguasai pengetahuan sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang di miliki oleh siswa. Oleh karena itu, setiap penggalan dari proses belajar mengajar yang di rancang dan di selenggarakan harus mampu memberikan kontribusi yang konkret bagi pencapaian tujuan pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Di era perkembangan dunia saat ini dan kemajuan teknologi dapat di manfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat metode pembelajaran yang berkualitas.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang sudah tertentu. Menurut Ngalimun (2013: 3) adalah “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu; belajar tertuju kepada apa yang harus di lakukan oleh siswa, dan belajar harus berorientasi kepada apa yang harus di lakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Adapun yang di maksud dengan metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang di gunkan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

Ngalimun, (2013: 28) berpendapat bahwa “Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis

(teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”. Hubungan kerja sama seperti itu memungkinkan timbul persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan anggota kelompok selama belajar bersama untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai tipe pembelajaran, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Two Stay Two Stray* yang merupakan model pembelajaran kooperatif dengan bentuk kelompok-kelompok kecil didalam kelas yang terdiri dari 4 peserta didik dalam setiap kelompok. Model pembelajaran ini mengandalkan kerja sama kelompok dalam proses belajar sehingga tidak akan terdapat lagi peserta didik yang hanya diam tidak bekerja dalam kelompoknya karena model pembelajaran ini menuntut peran aktif semua peserta didik didalam kelompoknya tersebut.

Model pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam individu. Sehingga model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Harapan lainnya yaitu, kebosanan siswa dapat dikurangi atau dihilangkan, dapat menarik perhatian siswa, akan tercipta suasana belajar siswa yang menyenangkan, dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru atau pembelajaran yang bersifat biasa, yang masih bersifat pada guru sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang, dalam proses belajar dikelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian siswa yang kurang bergairah atau kurang semangat dalam belajar, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa yang hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini memberi pengaruh juga pada hasil belajar siswa.

Seorang tenaga pendidik dituntut untuk kreatif memanfaatkan semua potensi yang ada di lingkungan sekolah agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap sekolah pada umumnya mempunyai fasilitas-fasilitas yang sudah dapat dibilang lengkap kemungkinan tidak akan ada permasalahan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Mengingat identik dengan laboratorium komputer, siswa-siswi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sekadau bisa merasakan belajar TIK di ruangan yang tersedia banyak unit komputer yang bisa di manfaatkan para siswa, karena di sekolah tersebut sudah tersedia laboratorium komputer.

Perolehan rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan kriteria minimum (KKM) yang diharapkan sekolah yakni sebesar 75 berikut ini nilai rata-rata hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Sekadau Hilir

pada materi Mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolahan kata pada tahun 2013 dan 2014 yang dapat dilihat pada tabel yaitu :

**Tabel 1.1**  
**Rata- rata hasil belajar siswa**

Kelas	Tahun 2013	Tahun 2014
VIII A	69,89	70,15
VIII B	68,40	70,00
VIII C	65,50	67,20

*Sumber data : Guru TIK SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.*

Dari data tersebut menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Sekadau Hilir pada materi mengidentifikasi menu dan icon perangkat lunak pengolahan kata. Hasil tersebut masih kurang dari (KKM) yang pada umumnya adalah 75. Oleh karena itu saat ini diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan makna pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* .

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pengetahuan dapat ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa melalui diskusi serta memberi kesempatan kepada kelompok untuk memberikan informasi kepada kelompok lain dan mengambil informasi dari kelompok lain, sedangkan guru berperan sebagai mediator serta fasilitator atau memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan siswa bukan memindahkan pengetahuan sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif.

Dengan proses pembelajaran yang jelas, menyenangkan dan menarik tentu dapat mendapatkan hasil belajar yang baik dari sebelumnya. Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan model ini guru membuat siswa lebih aktif sehingga siswa dapat termotivasi dan siswa lebih semangat mengikuti pelajaran.

Adapun yang melatar belakangi peneliti memilih hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata adalah rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan kriteria minimum (KKM). Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah guru mengajar masih menggunakan metode ceramah seperti metode konvensional, tentu perlu ada inisiatif bagi peneliti untuk mengubah pola pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata, karna di yakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengangkatnya dalam sebuah penelitian yang bersifat ilmiah. Hal inilah yang mendasari yang menjadikan landasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata.

## B. Rumusan Masalah

Masalah penelitian adalah persoalan yang akan diselesaikan peneliti pada saat penelitian dengan metode-metode yang sudah dipersiapkan. Sugiyono (2009:204) menyatakan bahwa masalah adalah penyimpangan antara yang seharusnya dengan yang benar-benar terjadi. Dengan demikian, maka dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang menimbulkan persoalan serta perlu pemecahan dengan cara tertentu.

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ?” Masalah umum yang telah dikemukakan dirinci ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ?

### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah umum, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang objektif mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII SMP Negeri 3 Sekadau Hilir. Adapun sub-sub tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.
2. Rata-rata hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai kesiapan pengembangan pembelajaran sesuai wawasan keilmuan pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer dalam rangka mewujudkan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sekadau yang lebih maju.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam upaya tenaga pendidik untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif dan hasil yang memuaskan dalam belajar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan

dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Sekadau hilir.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai evaluasi atau acuan pelaksanaan pembelajaran, khususnya mengenai pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sekadau

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bacaan untuk melaksanakan penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Pembahasan dan pengamatan dalam penelitian ini sudah seharusnya tetap terfokus, maka dari itu perlu diberikan batasan atau ruang lingkup penelitian yang meliputi:

## 1. Variabel Penelitian

### a. Variabel Bebas

Sugiyono (2014:4) mengemukakan bahwa: “Variabel bebas atau variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two stay Two stray*.

### b. Variabel Terikat

Sugiyono (2014:4) mengemukakan bahwa: “Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang tercermin pada nilai formatif siswa dalam ranah kognitif dengan aspek aspek sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Penerapan
- 4) Analisis

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan variabel yang akan diamati dalam penelitian. Pedoman operasional (2014:101), menyebutkan bahwa: “Definisi

operasional bukan definisi yang berdasarkan kamus, tetapi definisi yang digunakan untuk memperjelas dan merinci variabel penelitian menjadi gejala-gejala yang akan diungkapkan dalam penelitian”. Penelitian ini memiliki dua variabel yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (variabel bebas) dan hasil belajar siswa (variabel terikat). Kedua variabel tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *two stay two stray* adalah suatu model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah tertentu. Teknik belajar mengajar *two stay two stray* ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Penerapan proses pembelajaran dengan metode *Two Stay Two Stray* ini, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum diajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two*

*Stray (pre-test)* dan hasil belajar siswa sesudah diajarkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (post-test)* pada materi mengidentifikasi menu dan icon perangkat lunak pengolah kata.

## F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2011:96) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. sedangkan menurut Darmadi (2011:43) “Hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian dan peristiwa yang sudah terjadi”.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.