

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil adalah merupakan hasil suatu usaha, sedangkan *Acheivement* (hasil, perolehan) adalah: ¹

- a) Pencapaian atau hasil yang telah dicapai
- b) Sesuatu yang telah dicapai
- c) Satu tingkat khusus dari kecakapan atau keahlian dalam tugas-tugas sekolah.²

Secara pendidikan atau akademis, hasil merupakan satu tingkat khusus perolehan atau hasil khusus perolehan atau hasil keahlian dalam karya akademis yang dinilai oleh guru.³

Belajar merupakan suatu tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa yang belajar. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar.⁴ Proses belajar terjadi akibat siswa mempelajari sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Melalui belajar seseorang akan memperoleh kecakapan, ketrampilan, nilai dan sikap. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berfikir yang diperoleh karena pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.⁵

¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm 19

² *Ibid*, hlm 19

³ *Ibid*, hlm 19

⁴ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm 9

⁵ *Ibid*, hlm 10

Perencana atau pengembangan pembelajaran yang hendak memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran perlu memahami prinsip-prinsip pembelajaran yang mengacu pada teori belajar dan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran antara lain:⁶

1. Kesiapan belajar
2. Motivasi
3. Persepsi
4. Retensi
5. Transfer dalam pembelajaran.⁷

Sementara itu, sebagaimana dikutip oleh Nana Syaodih dari Witherington yang mendefinisikan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecerdasan.⁸

Sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana dari Spears yang mengemukakan bahwa belajar adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.⁹

Sebagaimana dikutip dari Sardiman yang mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah:¹⁰

1. Untuk mendapat pengetahuan
2. Penambahan konsep dan keterampilan
3. Pembentukan sikap

Sedangkan pengertian Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan

⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, hlm 137

⁷ *Ibid*, hlm 137

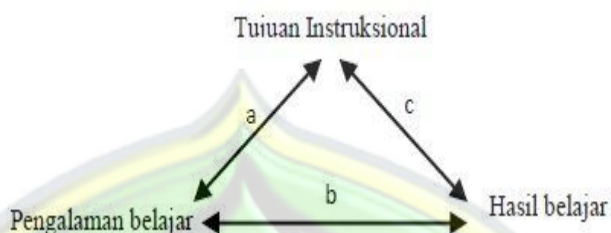
⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, hlm 155

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm 20

¹⁰ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Kalimedia, 2015, hlm 178

psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa.¹¹

Nana Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa, sebagaimana yang ditunjukkan dalam bagan di bawah ini :¹²



Gambar 2.1 Hubungan Tujuan Instruksional, Pengalaman Belajar, dan Hasil Belajar

Bagan ini menggambarkan unsur yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa, sementara pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan mengobservasi, mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti perintah.¹³

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni:

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm 30

¹² *Ibid*, hlm 30

¹³ *Ibid*, hlm 35

penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁴

Sebagaimana dikutip dari Dimiyati dan Mudjiono yang mendefinisikan hasil belajar sebagai “suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.¹⁵

Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar siswa yang menggambarkan ketrampilan atau penguasaan siswa terhadap bahan ajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa.¹⁶

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh W.S. Winkel, yang dikutip oleh Nana Sudjana sebagai berikut:¹⁷

- 1) Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- 2) Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan.
- 3) Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan.

¹⁴ *Ibid*, hlm 40

¹⁵ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm 13

¹⁶ *Ibid*, hlm 13

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm 142

- 5) Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.¹⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan konatif sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang di ukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya saja.¹⁹

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu.²⁰ Sebagaimana dikutip dari Bloom beserta kawan-kawan merumuskan tujuan-tujuan pendidikan pada 3 tingkatan:²¹

1. Kategori tingkah laku yang masih verbal,
2. Perluasan kategori menjadi sederetan tujuan,
3. Tingkah laku konkret yang terdiri dari tugas-tugas (task) dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai ujian dan butir-butir soal.

Bloom membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.²²

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi

¹⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm 142

¹⁹ *Ibid*, hlm 142

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2003, hlm 10

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2002, hlm 117

²² *Ibid*, hlm 118

belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

B. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi

Sebagaimana dikutip Agus Retnanto dari Syaiful Bahri dan Aswan Zain yang menjelaskan strategi adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditetapkan.²³ Strategi mencakup bagaimana sasaran kinerja yang harus dipenuhi, bagaimana suatu organisasi akan menitik beratkan perbaikan pada pelanggan, bagaimana suatu organisasi akan memperbaiki kinerja pelayanan, dan banyak hal mengenai bagaimana suatu organisasi akan melaksanakan misinya.²⁴

Strategi atau cara mencapai tujuan dan sasaran dituangkan dalam kebijakan, program kegiatan yang akan dilakukan setiap tahun dalam kurun waktu lima tahun.²⁵ Strategi akan memperjelas makna dan hakikat suatu rencana strategis khususnya sasaran tahunan dengan identifikasi rincian yang sifatnya spesifik tentang bagaimana para pemimpin harus mengelolanya. dengan kata lain, strategi merupakan terjemahan pemikiran kepada tindakan yang diarahkan pada penyelenggaraan operasional sehari-hari dari seluruh komponen dan unsur organisasi. Strategi akan berjalan baik perlu diminta komitmen pemimpin puncak, terutama dalam menentukan kebijakan organisasi.²⁶

²³ Agus Retnanto, *Teknologi Pendidikan*, Kudus: Nora Media Enterprise, 2011, hlm 105

²⁴ Akdon, *Strategic Management For Educational Management*, Bandung: Alfabeta, 2011, hlm 150

²⁵ *Ibid*, hlm 153

²⁶ *Ibid*, hlm 153-154

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.²⁷

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.²⁸

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.²⁹ Lebih lanjut, Wina Sanjaya mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).³⁰

Peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:, Prenada Media Group, 2008, hlm 51

²⁸ *Ibid*, hlm 52

²⁹ *Ibid*, hlm 86

³⁰ *Ibid*, hlm 87-88

ditandai dengan adanya perubahan dari Strategi belajar terpusat pada guru ke Strategi terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks *artificial* ke konteks dunia nyata, dari *singlemedia* ke *multimedia*. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut dapat menarik perhatian siswa dan sebanyak mungkin dapat memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi atau *ICT (information and communication technology)*.³¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, strategi, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi belajar peserta didik. Dari penjelasan tersebut tampak bahwa proses dalam belajar adalah pembelajaran sasaran utamanya adalah proses belajar sasaran didik atau peserta didik. Demikian juga quantum learning maupun revolusi cara belajar, dalam pendidikan harus mengutamakan peserta didik secara aktif. Degeng mengatakan bahwa sasaran pendidikan adalah pembelajaran peserta didik.³²

³¹ Buchari Alma Dan Ratih Hurriyati, *Manajemen Corporate Dan Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Fokus Pada Mutu Dan Layanan Prima*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm 366

³² *Ibid*, hlm 367

3. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran, proses pembelajaran akan berjalan dengan mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan akan mudah tercapai.³³

C. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pada prinsipnya pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.³⁴

Pembelajaran kooperatif adalah merupakan strategi belajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Sebagaimana dikutip Slavin yang mengatakan bahwa *cooperaitive learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok.³⁵ Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Dalam penyelesaian tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, kemudian setiap anggota saling membantu memahami suatu bahan pembelajaran artinya belajar belum selesai jika salah satu teman dalam sekelompok belum menguasai bahan pembelajaran.³⁶ Sebagaimana dikutip dari Nurhadi menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif (*Cooperative*

³³ Agus Retnanto, *Teknologi Pendidikan*, Kudus: Nora Media Enterprise, 2011, hlm 16

³⁴ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning Analisis Model*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007, hlm 4

³⁵ Buchari Alma Dan Ratih Hurriyati, *Manajemen Corporate Dan Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Fokus Pada Mutu Dan Layanan Prima*, Bandung : Alfabeta, 2009, hlm 367

³⁶ *Ibid*, hlm 368

learning) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Lebih lanjut lagi dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari hal buruk seperti ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup dimasyarakat.³⁷

Dalam menggunakan model belajar *cooperative learning* di dalam kelas, ada beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan dan diupayakan oleh guru. Guru dengan kedudukannya sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dalam menggunakan model ini harus memperhatikan beberapa konsep dasar yang merupakan dasar-dasar konseptual dalam penggunaan *cooperative learning*.

Sebagaimana dikutip dari Sanjaya yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan diantaranya:³⁸

1. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa.
2. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata sendiri secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3. Dapat membantu anak untuk menghormati orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4. Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan hasil akademik sekaligus kemampuan sosial, mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain,

³⁷ Buchari Alma Dan Ratih Hurriyati, *Manajemen Corporate Dan Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Fokus Pada Mutu Dan Layanan Prima*, Bandung : Alfabeta, 2009, hlm 368

³⁸ *Ibid*, hlm 370

mengembangkan keterampilan mengatur waktu dan sikap positif terhadap sekolah.³⁹

Dilihat dari perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama mefokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja.⁴⁰ Belajar kooperatif merupakan strategi pengelompokan dimana para siswa bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lain.⁴¹ Sebagaimana dikutip oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell dari Johnson yang menyatakan bahwa agar berhasil, kelompok belajar kooperatif membutuhkan hal-hal sebagai berikut:⁴²

1. Para anggota yang memandang peran mereka sebagai bagian dari keseluruhan tim
2. Keterlibatan interaktif diantara anggota kelompok.
3. Akuntabilitas individual dan kelompok.
4. Anggota yang memiliki keterampilan antar personal dan kepemimpinan.
5. Kemampuan memahami belajar personal dan fungsi kelompok.⁴³

Adapun keuntungan dari pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut:⁴⁴

1. Manfaat belajar, mengelompokkan siswa dengan kemampuan yang beragam memberikan keuntungan bagi seluruh siswa.
2. Formal atau informal, kelompok bisa berisikan formal atau informal berdasarkan kebutuhan.

³⁹ *Ibid*, hlm 370

⁴⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Bandung : Nusa Media, 2005, hlm 223

⁴¹ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell, *Intructional Technology dan Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2012, hlm 37

⁴² *Ibid*, hlm 37

⁴³ *Ibid*, hlm 37

⁴⁴ *Ibid*, hlm 38

3. Kesempatan belajar, kelompok berjangka panjang bisa dibuat yang menciptakan kesempatan belajar yang beragam.
4. Area konten, seluruh area konten bisa disertakan dalam aktifitas belajar kelompok.⁴⁵

Adapun prinsip-prinsip dasar tersebut menurut Stahl yang dikutip oleh Etin Solihatin meliputi sebagai berikut:⁴⁶

1. Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.
2. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.
3. Ketergantungan yang bersifat positif.
4. Interaksi yang bersifat terbuka.
5. Tanggung jawab individu.
6. Kelompok bersifat heterogen.
7. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
8. Tindak lanjut (*Follow Up*).
9. Kepuasan dalam belajar.

Dalam model pembelajaran kooperatif, diskusi siswa dalam kelompok-kelompok belajar merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk dapat melakukan pembelajaran yang efektif. Dalam model pembelajaran ini perlu diperhatikan tentang pembagian tugas antar anggota kelompok secara adil dan merata. Sebagaimana dikutip Etin Solihatin dari Lundgren menyatakan pengertian tentang pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan siswa saling bekerjasama, membantu mempelajari informasi atau ketrampilan yang relatif telah terdefiniskan dengan baik.⁴⁷

Sebagaimana dikutip oleh Etin Solihatin dari Anita Lie menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, akan tetapi ada beberapa unsur yang terdapat dalam

⁴⁵ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell, *Intructional Technology dan Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2012, hlm 38

⁴⁶ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning Analisis Model*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007, hlm 7

⁴⁷ *Ibid*, hlm 10

pembelajaran kooperatif antara lain:⁴⁸

1. Adanya saling ketergantungan yang positif.

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Semua orang dalam kelompok bekerja untuk mencapai tujuan yang telah digariskan oleh guru. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar tujuan kelompok dapat dicapai.

2. Adanya tanggung jawab perseorangan.

Setiap anggota kelompok harus mempunyai tanggung jawab sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan, setiap anggota kelompok akan menuntutnya untuk melaksanakan tugas agar tidak menghambat yang lainnya.

3. Adanya tatap muka.

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dan sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing anggota.

4. Adanya komunikasi antar anggota.

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Proses komunikasi ini sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

5. Adanya evaluasi proses kelompok.

Evaluasi dilaksanakan baik secara individu maupun secara kelompok. Evaluasi individu dilaksanakan untuk mengetahui

⁴⁸ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning Analisis Model*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007, hlm 11

pemahaman masing-masing siswa terhadap materi dengan tes yang diberikan. Pada saat mengikuti tes diusahakan tidak ada kerja sama, dan pada saat itu siswa harus menunjukkan apa yang mereka pelajari sebagai individu.

Selanjutnya dikemukakan juga, bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif meliputi 6 (enam) fase yaitu:⁴⁹

- a. Fase I : menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b. Fase II : menyampaikan informasi.
- c. Fase III : mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.
- d. Fase IV : membimbing kelompok belajar dan bekerja.
- e. Fase V : evaluasi
- f. Fase VI : memberikan penghargaan

Dalam pembelajaran guru mempunyai tugas untuk memilih pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran kooperatif. Ada beberapa strategi pendekatan untuk pembelajaran kooperatif, yaitu:⁵⁰

1. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *STAD*

Strategi pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Devisions*). *STAD* (*Student Teams Achievement Devisions*) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan Strategi yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan *Cooperative*.⁵¹ Pembelajaran *cooperative learning* tipe *STAD* yang dikembangkan oleh Slavin merupakan suatu Strategi pembelajaran yang penerapannya sangat rasional dapat dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. *Cooperative learning* tipe *STAD* dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas

⁴⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Bandung : Nusa Media, 2005, hlm 142

⁵⁰ *Ibid*, hlm 142

⁵¹ *Ibid*, hlm 143

yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam pelaksanaan tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

2. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah Strategi belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti yang diungkapkan Lie bahwa pembelajaran kooperatif Strategi *jigsaw* ini merupakan Strategi belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.⁵²

3. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

TGT (Team Games Tournament), yaitu strategi belajar yang dikemas dalam pertandingan kelompok. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang beranggota 4 orang. Setiap kelompok menyelesaikan tugas secara kooperatif. Kelompok dinyatakan menang jika mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

4. Strategi pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok

Investigasi kelompok mungkin merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan. Strategi ini dikembangkan pertama kali oleh Thelan. Berbeda dengan

⁵² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm 182

STAD dan *jigsaw*, dalam Strategi investigasi kelompok ini siswa terlibat dalam perencanaan, baik topik yang dipelajari maupun bagaimana jalannya penyelidikan mereka. Pendekatan ini memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit daripada pendekatan yang lebih terpusat pada guru. Dalam penerapan investigasi kelompok ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 siswa yang heterogen.⁵³

Dari berbagai pengertian tentang pembelajaran kooperatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok yang dibentuk harus mencerminkan heterogenitas dan setiap kelompok berpartisipasi dalam tugas yang telah ditentukan secara jelas.⁵⁴

D. Pembelajaran Konvensional

Sebagaimana dikutip oleh Sagala dari Djamarah menjelaskan bahwa Pengertian pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan strategi ceramah, karena sejak dulu strategi ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah strategi konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.⁵⁵

Dalam kamus ilmiahnya mengartikan “konvensional adalah berdasarkan kondisi dan tata cara–tata cara, menurut atau secara adat kebiasaan, secara persepakatan/persetujuan”. Strategi ceramah merupakan strategi mengajar yang paling banyak dipakai oleh guru karena dianggap sebagai strategi mengajar yang paling mudah dilaksanakan. Karena bila

⁵³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm 189

⁵⁴ *Ibid*, hlm 190

⁵⁵ Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : CV Alfabeta. 2006, hlm 201

materi pelajaran sudah dikuasai, guru tinggal menyajikan di depan kelas, siswa-siswa memperhatikan guru menjelaskan kemudian membuat catatan untuk materi yang dianggap penting.⁵⁶

Menurut Sagala ceramah adalah suatu bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Ceramah adalah penuturan lisan dari guru kepada peserta didik, ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata, alat utama dalam strategi ceramah ini adalah berhubungan dengan siswa menggunakan bahasa lisan.⁵⁷ Selanjutnya Suherman menyimpulkan ceramah merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seseorang kepada sejumlah pendengar di suatu ruangan. Kegiatan berpusat pada penceramah dan komunikasi yang terjadi adalah komunikasi searah, yakni dari pembicara kepada pendengar. Penceramah mendominasi seluruh kegiatan sedangkan pendengar hanya memperhatikan dan membuat catatan seperlunya.⁵⁸

Adapun gambaran tentang pelaksanaan strategi ceramah dalam pembelajaran matematika, sebagai berikut:⁵⁹

1. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran;
2. Definisi dan rumus diberikan oleh guru;
3. Penurunan rumus atau pembuktian dalil dilakukan sendiri oleh guru;
4. Contoh-contoh soal diberikan dan dikerjakan pula sendiri oleh guru;
5. Dan langkah-langkah guru diikuti dengan teliti oleh siswa.⁶⁰

Mereka meniru cara kerja dan cara penyelesaiannya yang dilakukan oleh guru. Sejalan dengan itu, Sahabuddin menyimpulkan langkah-langkah strategi ceramah sebagai berikut:⁶¹

1. Tujuan harus dirumuskan sehusus mungkin,
2. Diselidiki wajar tidaknya penggunaan strategi,

⁵⁶ Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : CV Alfabeta. 2006, hlm 202

⁵⁷ *Ibid*, hlm 202

⁵⁸ Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : UPI. 2003 hlm 201

⁵⁹ *Ibid*, hlm 202

⁶⁰ *Ibid*, hlm 202

⁶¹ *Ibid*, hlm 203

3. Bahan disusun dengan memperhatikan syarat-syaratnya, yaitu;
 - a. Dapat dipahami dengan jelas,
 - b. Memperlihatkan kepada siswa bahwa bahan yang disampaikan itu berguna dalam kehidupannya,
 - c. Dan menanamkan perhatian yang jelas. Jadi peranan siswa dalam strategi ceramah adalah mendengarkan dengan teliti, mencatat pokok-pokok materi yang penting yang dikemukakan oleh guru.⁶²

E. Media ICT (Information and Communication Technology)

1. Pengertian Media

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*) merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium*, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.⁶³

Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.⁶⁴ Ada enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, perakayasa (*manipulative*), orang.

Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut:⁶⁵

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti foto, lukisan, gambar, film slide.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat,

⁶² Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : UPI. 2003, hlm 203

⁶³ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell, *Intructional Technology dan Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2012, hlm 7

⁶⁴ *Ibid*, hlm 7

⁶⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm 172

misalnya rekaman video, *slide* suara, dan film.⁶⁶

Bagaimanapun juga proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar. Dengan tersedianya dan dimanfaatkan sumber belajar secara tepat dan kontekstual akan mampu memperkaya proses belajar yang sedang berlangsung. Tersedianya sumber belajar yang memadai akan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu yang terkait dengan proses pembelajaran di kelas.⁶⁷

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.⁶⁸ Olson dalam Yusufhadi Miarso, mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi.⁶⁹

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷⁰ Pada pembahasan tentang media, istilah media pendidikan dan media pembelajaran pada beberapa literatur menunjukkan makna yang sama dan dapat digunakan secara bergantian.⁷¹ Gagne dalam Yusufhadi Miarso, menyatakan bahwa

⁶⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm 172

⁶⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, Bandung : Rosdakarya, 2012, hlm 43

⁶⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004 hlm 5

⁶⁹ *Ibid*, hlm 5

⁷⁰ *Ibid*, hlm 6

⁷¹ Yusuf hadi Miarso, 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2004, hlm 10

media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁷²

Sebagaimana dikutip dari Briggs mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsangan bagi si belajar agar proses belajar terjadi. Selanjutnya Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁷³

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :⁷⁴

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, siswa tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke siswa melalui media.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.

⁷² Yusuf hadi Miarso, 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2004, hlm 10

⁷³ *Ibid*, hlm 14

⁷⁴ *Ibid*, hlm 14

- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto dapat memberikan imajinasi yang kongkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya.
- i. Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
- k. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
- l. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru.⁷⁵

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi. Menurut Ashby dalam Yusufhadi Miarso, menyatakan bahwa perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Seels dan Richey membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:⁷⁶

a. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya.

⁷⁵ Yusuf hadi Miarso, 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2004, hlm 15

⁷⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004 hlm 8

Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lainlain.

b. Media hasil teknologi *audio-visual*

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

d. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih.⁷⁷

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni :⁷⁸

⁷⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004 hlm 9

⁷⁸ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2001, hlm 15

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik,
- c. Strategi mengajar akan lebih bervariasi,
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.⁷⁹

3. Pengertian ICT (*Information and Communication Technology*)

Para ilmuwan sepakat bahwa teknologi adalah sebuah penerapan ilmu. Artinya, teknologi adalah kemampuan menerapkan ilmu dasar yang berlandaskan pengetahuan ilmu eksakta yang berdasarkan proses teknis. Teknologi atau yang dinamai dengan ilmu teknik adalah pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil produk.⁸⁰

Teknologi berasal dari bahasa Yunani *technologia*. *Techne* artinya kemampuan dan *logia* artinya ungkapan. Teknologi merupakan istilah yang luas berkaitan dengan pemanfaatan dan pengetahuan tentang perkakas dan ketrampilan.⁸¹

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), disebut juga dengan istilah *ICT (Information and Communication Technology)* adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.⁸² Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *ICT (Information and Communication*

⁷⁹ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2001, hlm 15

⁸⁰ Maman Rachman, *Filsafat Ilmu*, Semarang: UPT MKU Universitas Negeri Semarang, 2005, hlm 207

⁸¹ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell, *Intructional Technology dan Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2012, hlm 4

⁸² Sasmito Ginanjar, *Teknologi Informasi Komputer*, Semarang: Universitas Diponegoro, 2010 hlm 6

Technology) mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.⁸³

Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa pengertian *ICT (Information and Communication Technology)* mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan pembelajaran yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Terkait dengan pemanfaatan pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology)* peneliti memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan objek multimedia. Pengertian multimedia yang digunakan dalam pengembangan ini adalah presentasi pembelajaran/instruksional yang mengkombinasikan tampilan teks, grafis, video, dan audio serta dapat menyediakan interaktifitas.⁸⁴

Sebagaimana dikutip dari Mao Neo dan Ken T. K. Neo, menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suara dan video yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif multisensory untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada pemirsa.⁸⁵

Karakteristik pembelajaran Multimedia.⁸⁶

- a. Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.

⁸³ *Ibid*, hlm 7

⁸⁴ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm 5

⁸⁵ *Ibid*, hlm 5

⁸⁶ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2012, hlm 55

- b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- c. Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.
- d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
- e. Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
- f. Mengembangkan prinsip self evaluation dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
- g. Dapat digunakan secara klasikal dan individual.
- h. Dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.⁸⁷

Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, audiovisual bahkan multimedia, dewasa ini telah mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *virtual learning*. Pengembangan pendidikan dengan teknologi mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengodisian secara psikologis adaptif kepada si pembelajar dimanapun mereka berada.⁸⁸

F. Mata Pelajaran KKPI

KKPI merupakan singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. KKPI adalah salah satu pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan. Sedang pada SLTA dan SLTP dikenal dengan nama pelajaran TIK. Pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. KKPI sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa “melihat teknologi dan melihat informasi”.⁸⁹

Agar generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global, kita harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melihat

⁸⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2012, hlm 55

⁸⁸ *Ibid*, 2012, hlm 41

⁸⁹ Singkatan KKPI, <http://www.deskripsi.com/singkatan/kkpi>, Tanggal Akses 30 Januari, 2016

informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk ‘mengelola’ informasi. KKPI adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada Insan Indonesia (siswa SLTA atau sederajat) agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi adalah sebagai berikut :⁹⁰

1. Mengoperasikan Komputer
 - a. Menghubungkan seluruh komponen komputer dengan kabel penghubung sehingga dapat dihidupkan/dinyalakan dan dapat berfungsi.
 - b. Menghidupkan/menyalakan perangkat komputer.
 - c. Membuka dan menutup/mematikan program aplikasi pengolah kata, pengolah angka/bilangan, dan pembuat paparan.
 - d. Mengetik dengan 10 jari.
2. Mengelola Informasi
 - a. Mencari informasi.
 - b. Mengelompokkan, mengklasifikasikan, menyimpan.
 - c. Mengambil kembali informasi tersebut.
 - d. Mengemas menjadi informasi baru.
 - e. Menyusun menjadi bahan paparan.
 - f. Memaparkan atau mempresentasikan informasi.
 - g. Melakukan koneksi ke internet.
 - h. Bekerja menggunakan internet untuk mencari, mengumpulkan, dan merekam informasi.

KKPI akan terus dikembangkan, sejalan dengan perkembangan kompetensi tamatan SLTP atau sederajat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. KKPI adalah paradigma masa depan, bukan paradigma sekarang atau masa lalu. KKPI adalah satu bentuk kepedulian

⁹⁰ Singkatan KKPI, <http://www.deskripsi.com/singkatan/kkpi>, Tanggal Akses 30 Januari, 2016

pengembang IT Depdiknas untuk mempersiapkan anak bangsa agar “siap hidup di jamannya”.⁹¹

Sejalan dengan perkembangan informasi dan teknologi, maka kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada siswa SMK agar tidak ketinggalan dalam dunia Teknologi Informasi dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk :⁹²

1. Mencari Informasi.
2. Mengelompokkan, Mengklasifikasikan, Menyimpan
3. Mengambil kembali informasi tersebut
4. Mengemas menjadi informasi baru
5. Menyusun menjadi bahan paparan
6. Memaparkan atau Mempresentasikan

G. Pengertian Evaluasi

Alat ukur peningkatan hasil adalah dengan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur berapa besar peningkatan hasil pelajaran KKPI dicapai siswa. Menurut Suharsini menjelaskan bahwa Evaluasi adalah menilai artinya dilakukan pengukuran kemudian menilai. Subjek evaluasi adalah orang yang melakukan pekerjaan evaluasi sedangkan objeknya adalah siswa. Siapa yang disebut sebagai objek evaluasi untuk setiap tes, ditentukan oleh suatu aturan pembagian tugas atau ketentuan yang berlaku.⁹³ Sasaran dari evaluasi adalah segala sesuatu yang menjadi titik pusat pengamatan karena penilaian mengingatkan informasi tentang sesuatu tersebut.⁹⁴

Suatu evaluasi sangat terkait dengan istilah pengukuran, dan penilaian. Istilah-istilah tersebut merupakan suatu rangkaian dalam proses evaluasi

⁹¹ Modul pembelajaran KKPI Untuk SMK, <http://www.kkpi.com/modul>, Tanggal Akses 30 Januari, 2016

⁹² *Ibid*, Tanggal Akses 30 Januari, 2016

⁹³ Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara, 2002, hlm 19

⁹⁴ *Ibid*, hlm 20

pembelajaran.⁹⁵ Untuk memperjelas istilah-istilah tersebut perlu diuraikan definisi dari masing-masing istilah tersebut.

- a. Pengukuran (*measurement*), adalah proses pemberian angka atau usaha memperoleh deskripsi numerik dari suatu tingkatan dimana seorang peserta didik telah mencapai karakteristik tertentu. Menurut Guilford, proses penetapan angka terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu.
- b. Penilaian (*assessment*), adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat. Penilaian untuk memperoleh berbagai ragam informasi tentang sejauh mana hasil peserta didik atau informasi tentang ketercapaian kompetensi peserta didik. Menurut Griffin dan Nix, penilaian adalah suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu.
- c. Evaluasi (*avaluation*), adalah kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak berharga, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya. Menurut Stufflebeam dan Skinkfield, evaluasi adalah penilaian yang sistemik tentang manfaat atau kegunaan suatu objek.⁹⁶

Evaluasi pengajaran mencakup evaluasi hasil, proses pelaksanaan, dan faktor-faktor manajerial pengajaran pendukung proses pengajaran. Definisi evaluasi diperkuat oleh Sukardi yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan, dan mengomunikasikan suatu informasi-informasi bagi keperluan pengambil keputusan.⁹⁷ Evaluasi selalu mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku.

⁹⁵ Mimin Haryati, *Model Dan Teknik Penilaian*, Jakarta : Gaung Persada Press, 2007, hlm 14

⁹⁶ Ign. Masidjo, *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, Yogyakarta : Kanisius, 1995, hlm 25

⁹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2002, hlm 20

Beberapa tingkah laku yang sering muncul serta menjadi perhatian para guru adalah tingkah laku yang dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu pengetahuan intelektual (*cognitives*), keterampilan (*skills*), dan *values* atau *attitudes* atau yang dikategorikan ke dalam *affective domain*.⁹⁸

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai studi komparasi strategi kooperatif berbasis ICT dengan strategi konvensional berbasis ICT terhadap peningkatan hasil belajar, berdasarkan eksplorasi peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, diantaranya:

Penelitian pertama dari Suparto, tesisnya berjudul: *Studi Komparasi Pelaksanaan Pembelajaran Sains dan Prestasi belajar siswa Antara Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ambarukmo dan Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) skor rata-rata kinerja guru sains SDN Ambarukmo dalam membuat persiapan perencanaan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dan melaksanakan penilaian di kelas diperoleh 145,00 termasuk dalam kategori cukup, sedangkan skor rata-rata kinerja guru sains MI Wahid Hasyim dalam membuat persiapan perencanaan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan melaksanakan penilaian di kelas diperoleh 166,67, termasuk dalam kategori sangat baik. (2) Prestasi belajar siswa SDN Ambarukmo memperoleh skor rata-rata 80,75, sedangkan prestasi belajar siswa MI Wahid Hasyim memperoleh skor rata-rata 89,25.⁹⁹

Penelitian kedua dari Pranichayudha Rohsulina, tesisnya berjudul: *Studi Komparasi Hasil Belajar Antara Metode Quantum Teaching dan Ceramah Tanya Jawab Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cepogo Tahun Ajaran 2008/2009*. Hasil penelitian

⁹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2002, hlm 20

⁹⁹ Suparto, *Studi Komparasi Pelaksanaan Pembelajaran Sains dan Prestasi belajar siswa Antara Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ambarukmo dan Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Yogyakarta*. Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode Quantum Teaching dengan metode Ceramah Tanya Jawab dalam pembelajaran IPS terpadu dengan hasil uji t ($t_{hit} > t_{tab} = 3,48 > 1,67$) pada taraf signifikansi sebesar 5%. Kesimpulan dari uji tersebut adalah bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, metode mengajar Quantum Teaching dengan rata-rata sebesar 7,73 adalah lebih baik dibandingkan dengan metode Ceramah Tanya Jawab dengan rata-rata sebesar 7,00 dalam pembelajaran IPS terpadu.¹⁰⁰

Penelitian ketiga dari Eti Rohaeti, tesisnya berjudul: *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pembelajaran Tradisional (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa SMK Pasundan 2 Bandung)*. Hasil belajar yang diukur adalah kawasan ranah kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar melalui pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran tradisional pada mata pelajaran perakitan PC khususnya materi menginstalasi PC. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t untuk pascates-pascates, maka kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar melalui pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran tradisional pada mata pelajaran perakitan PC.¹⁰¹

Penelitian keempat dari Eko Wahjudi, tesisnya berjudul: *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kooperatif Project Based Learning Dan STAD*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model Project Based Learning pada kelas X Akuntansi SMKN 1 Boyolangu, rata-rata hasil belajar pada kelas

¹⁰⁰ Pranichayudha Rohsulina, *Studi Komparasi Hasil Belajar Antara Metode Quantum Teaching dan Ceramah Tanya Jawab Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cepogo Tahun Ajaran 2008/2009*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2008.

¹⁰¹ Eti Rohaeti: *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pembelajaran Tradisional (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa SMK Pasundan 2 Bandung)*. Tesis. Bandung: Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.

eksperimen mengalami peningkatan. Terdapat juga perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Project Based Learning dan Student Team Achievement Divisions (STAD) di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu.¹⁰²

Dari penjelasan di atas selanjutnya peneliti uraikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Suparto (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2009)	1. Penelitian Studi Komparasi 2. Perbandingan Hasil Prestasi Belajar Siswa	1. Fokus Pada Penggunaan Rencana Pengembangan Pembelajaran Sains. 2. Objek di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ambarukmo Dan Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Yogyakarta	1. Fokus Pada Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Strategi Pembelajaran Konvensional Berbasis ICT 2. Objek Pada Pembelajaran KKPI Kelas X Di SMK AL-FALAH Winong Pati
2	Pranichayudha Rohsulina, Tesis (Universitas	1. Penelitian Studi Komparasi 2. Perbandingan	1. Fokus Pada Penggunaan Metode Quantum	1. Fokus Pada Penggunaan Strategi Pembelajaran

¹⁰² Eko Wahjudi, *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kooperatif Project Based Learning Dan STAD*. Tesis. Surabaya: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, 2010.

No	Peneliti Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Sebelas Maret Surakarta, Surakarta, 2008)	Hasil Prestasi Belajar Siswa	Teaching Dan Ceramah Tanya Jawab 2. Objek Pada Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cepogo	Kooperatif Dan Strategi Pembelajaran Konvensional Berbasis ICT 2. Objek Pada Pembelajaran KKPI Kelas X Di SMK AL- FALAH Winong Pati
3	Eti Rohaeti (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2009)	1. Penelitian Studi Komparasi 2. Perbandingan Hasil Prestasi Belajar Siswa	1. Fokus Pada Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pembelajaran Tradisional 2. Objek Pada SMK Pasundan 2 Bandung	1. Fokus Pada Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Strategi Pembelajaran Konvensional Berbasis ICT 2. Objek Pada Pembelajaran KKPI Kelas X di SMK AL- FALAH Winong Pati
4	Eko Wahjudi (Tesis, Universitas Negeri	1. Penelitian Studi	3. Fokus Pada Penggunaan	1. Fokus Pada Penggunaan

No	Peneliti Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Surabaya, Surabaya, 2010)	Komparasi 2. Perbandingan Hasil Prestasi Belajar Siswa	Strategi Pembelajaran Kooperatif Project Based Learning Dan STAD 4. Objek Pada SMK Negeri 1 Boyolangu	Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Strategi Pembelajaran Konvensional Berbasis ICT 2. Objek Pada Pembelajaran KKPI Kelas X di SMK AL- FALAH Winong Pati

Posisi peneliti dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memfokuskan penelitian pada aspek penggunaan strategi pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran konvensional berbasis ICT pada pelajaran KKPI di SMK AL-FALAH Winong Pati. Adapun perbedaan esensial penelitian ini dengan penelitian terdahulu diantaranya: Pertama, Penelitian Suparto hanya fokus pada penggunaan rencana pengembangan pembelajaran sains dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan diterapkan pada dua objek sekolah berbeda. Sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi kooperatif dan strategi konvensional berbasis ICT. Kedua, Penelitian Pranichayudha Rohsulina fokus pada peningkatan hasil belajar dengan metode quantum teaching dan ceramah tanya jawab, sedangkan posisi penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar dengan implementasi strategi kooperatif berbasis media ICT dan konvensional berbasis media ICT. Ketiga, Penelitian Eti Rohaeti, fokus

pada peningkatan hasil belajar dengan metode pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran tradisional, sedangkan posisi penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar dengan implementasi strategi kooperatif berbasis media ICT dan konvensional berbasis media ICT. Keempat, Penelitian Eko Wahjudi fokus pada peningkatan hasil belajar dengan Strategi Pembelajaran kooperatif project based learning dan STAD, sedangkan posisi penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar dengan implementasi strategi kooperatif berbasis media ICT dan konvensional berbasis media ICT. Dari uraian tersebut di atas jelas bahwa penelitian ini pada beberapa sisi memiliki kesamaan dan perbedaan fokus akan tetapi secara esensial penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu.

I. **Kerangka Berfikir**

Berdasarkan hasil kajian konsep teori hasil belajar dan hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang penerapan pembelajaran kooperatif serta analisis kebutuhan terhadap pentingnya kemandirian belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak siswa yang sulit menerima pelajaran diakibatkan penggunaan strategi yang belum optimal. Oleh karena itu, pembelajaran akan optimal apabila para siswa aktif dalam pembelajaran yaitu melalui mengoptimalkan peran guru dan penggunaan strategi yang tepat dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa SMK AL-FALAH Winong Pati pada pembelajaran KKPI dalam satu standar kompetensi yaitu *Mengoperasikan software spreadsheet pada microsoft office excel*. Untuk meneliti perbedaan hasil belajar siswa, peneliti menerapkan dua kelas sampel. Sampel pertama adalah kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan perlakuan strategi pembelajaran kooperatif berbasis ICT. Sampel kedua adalah kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan perlakuan strategi konvensional berbasis media ICT. Penerapan strategi tersebut bertujuan untuk membandingkan strategi

manakah yang dapat memberikan kontribusi yang lebih maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan penggunaan strategi pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah dilakukan pengukuran kepada siswa berupa penilaian pembelajaran pada pembelajaran KKPI. Untuk mencari perbedaan hasil belajar tersebut, penilaian dilakukan dua kali yaitu awal sebelum perlakuan (*pretest*) dan akhir setelah perlakuan (*posttest*). Perbedaan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara mengkomparasikan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi kooperatif berbasis ICT dan yang menggunakan strategi konvensional berbasis ICT di SMK AL-FALAH Winong Pati.

Skema kerangka berpikir ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran dalam penelitian

J. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis Nihil (H₀)

- Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan strategi kooperatif berbasis ICT.
- Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan strategi konvensional berbasis ICT.

- c. Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dan yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional berbasis media ICT pada mata pelajaran KKPI kelas X di SMK AL-FALAH Winong Pati.

2. Hipotesis Alternatif (Ha)

- a. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan strategi kooperatif berbasis ICT.
- b. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan strategi konvensional berbasis ICT.
- c. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dan yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional berbasis media ICT pada mata pelajaran KKPI kelas X di SMK AL-FALAH Winong Pati.

