

**PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMAN 2 KOTO XI TARUSAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Teknik Informatika dan Komputer*



DISUSUN OLEH :

SUCI ARIESTA EMILZA

07249/2008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Tipe
Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Teknologi
Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 2 Koto XI
Tarusan

Nama : Suci Ariesta Emilza

NIM : 07249/2008

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

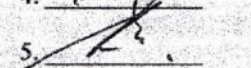
Fakultas : Teknik

Padang, Mai 2012

Tim Penguji

	Nama
1. Ketua	: Drs. Putra Jaya, MT
2. Sekretaris	: Drs. H. Sukaya
3. Anggota	: Muhammad Adri, S.Pd, MT
4. Anggota	: Ahmadul Hadi M.Kom
5. Anggota	: Drs. Hanesman, MM

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

ABSTRAK

Suci Ariesta Emilza : Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan, masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. 70.12 % siswa yang berada dibawah KKM dan 29.88 % siswa yang berada di atas KKM. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*, serta model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar dengan Pembelajaran *Cooperarive Learning* tipe *Think Pair Share* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan Pembelajaran *Cooperarive Learning* tipe *Think Pair Share* yaitu pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi secara manual. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan Pembelajaran *Cooperarive Learning* tipe *Think Pair Share* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Pembelajaran *Cooperarive Learning* tipe *Think Pair Share* yaitu 76,92 sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 68,65 Hasil hipotesis dengan menggunakan rumus secara manual di dapati bahwa $t_{hitung} 2,18 > t_{tabel} (1.676)$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_o). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Kata Kunci : *Cooperarive Learning* tipe *Think Pair Share*, Model Pembelajaran, Pembelajaran Langsung, Kontrol dan Eksperimen

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi SMAN 2 Koto XI Tarusan”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNP
2. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP sekaligus sebagai Dosen Penguji
3. Bapak Yasdinul Huda S,Pd M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP
4. Bapak Ahmadul Hadi M.kom selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika sekaligus sebagai Dosen Penguji
5. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Pembimbing I
6. Bapak Muhammad Adri S,Pd M.T selaku Dosen Pembimbing II

7. Bapak Drs. Hanesman, M.M selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Mardanus S,Pd selaku Kepala SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan.
9. Majelis Guru serta Karyawan dan Karyawati SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan.
10. Semua Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan.
11. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda serta Keluarga yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
12. Semua teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2008.
13. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	11
B. Pembelajaran Teknologi Informasi (TIK).....	14
C. Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
D. Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Think Pair Share</i>	21
E. Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>TPS</i> dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	23
F. Pembelajaran Langsung	24
G. Penelitian yang Relevan	25
H. Kerangka Konseptual.....	26
I. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Rancangan Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	30
C. Rancangan Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Variabel Penelitian	35
F. Data dan Sumber Data	36
G. Prosedur Penelitian	37
H. Instrumen Penelitian	40
I. Teknik Analisa Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian	51
B. Analisis Data.....	57
C. Pembahasan	60
D. Keterbatasan Penelitian	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	----

LAMPIRAN	67
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Semester Ganjil Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2011/2012.....	5
2. Rancangan Penelitian	33
3. Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2011/2012.....	34
4. Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2011/2012 yang dijadikan sampel.....	35
5. Kegiatan Pembelajaran Waktu 2 x 45 menit	38
6. Interpretasi Nilai r.....	42
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	43
8. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	44
9. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	52
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	53
11. Analisis Butir Soal.....	53
12. Profil data kelas eksperimen dan kelas kontrol	54

13. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Eksperimen.....	54
14. Distribusi frekwensi Nilai Kontrol	56
15. Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.....	57
16. Ringkasan perhitungan uji hipotesis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kerangka Konseptual	27
2. Rancangan Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	31
3. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	55
4. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	56
5. Grafik Distribusi Uji Normalitas	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	67
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	70
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes	102
4. Soal Uji Coba	105
5. Kunci Jawaban Soal	111
6. Tabel Bantu Uji Reliabilitas dengan KR-20.....	112
7. Uji Reliabilitas.....	113
8. Tabel Bantu 1 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	114
9. Tabel Bantu 2 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	115
10. Tabel Hasil Indeks Kesukaran dan Daya Beda	116
11. Kisi-kisi Soal Valid	117
12. Soal Tes	119
13. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen	124
14. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	125
15. Nilai hasil belajar TIK siswa	126
16. 17. Uji Normalitas Data Dengan Chi Kuadrat	127
17. Uji Homogenitas	135

18. Uji Hipotesis.....	136
19. Tabel 0 ke Z.....	137
20. Tabel Chi Kuadrat	138
21. Tabel Distribusi F	139
22. Tabel t.....	143
23. Tabel Pembagian Kelompok siswa	144
24. Time Scedule Penelitian.....	147
25. Daftar Pertanyaan <i>TPS</i>	148
26. Daftar Nilai Kelompok Kelas Eksperimen.....	149
27. Daftar Nilai Semester Siswa Kelas X_2	150
28. Daftar Nilai Semester Siswa Kelas X_3	151
29. Nilai Rata-rata Kelas Sampel	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini pendidikan sudah menjadi sorotan utama yang perlu diperhatikan karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang cukup strategis untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pengembangan bidang pendidikan ini dilakukan untuk mengimbangi laju pertumbuhan dan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi dan informasi kian pesat memberikan dampak yang sangat besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, baik di bidang ekonomi, politik, budaya, sosial, dan tak terkecuali pendidikan. Akibat arus globalisasi ini tidak hanya memberikan dampak positif namun juga menimbulkan dampak negatif yang harus segera diantisipasi dan dicarikan solusinya.

Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai penerus bangsa, harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar bisa meminimalisir berbagai dampak negatif. Sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 bab 11 pasal 3 berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan yang begitu besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas membuat pemerintah indonesia sangat memperhatikan pendidikan bagi warga negaranya, semua itu dapat kita lihat dengan diadakannya sekolah gratis dan diberinya bantuan beasiswa bagi siswa-siswa yang kurang mampu. Perhatian pemerintah yang cukup besar tersebut tidak bisa di abaikan begitu saja, karena tanpa kerjasama dari kita maka usaha pemerintah untuk mejadikan kualitas sumber daya manusia meningkat tidak akan tercapai walaupun mereka sudah berupaya keras. Salah satu cara pemerintah mengenalkan teknologi kepada masyarakat terutama siswa adalah dengan dimasukkannya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kedalam kurikulum pendidikan indonesia. Dengan harapan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar disekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan serta mengembangkan daya pikir manusia. Teknologi informasi dan komunikasi termasuk salah satu

bidang studi yang sulit dipahami oleh sebagian siswa, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada umumnya hasil belajar dipakai sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat di ukur dengan menggunakan tes dan non tes selama atau sesudah proses belajar itu berlangsung. Hasil belajar merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan yang ditentukan melalui proses pembelajaran.

Dimiyati (2006:200), menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu : faktor dari dalam diri siswa (faktor *internal*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor *eksternal*). Faktor internal meliputi keadaan kondisi jasmani dan rohani, sedangkan faktor *eksternal* meliputi kondisi lingkungan disekitar siswa dan faktor pendekatan belajar yang diberikan meliputi strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah

satunya adalah penggunaan strategi dan model pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan, terlihat bahwa siswa hanya mendengar apa yang dijelaskan guru di depan kelas atau mencatat kembali di buku catatan dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Semakin tinggi partisipasi dan keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM), akan dapat meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari yang pada akhirnya akan berimbas pada peningkatan pemahaman mereka pada pelajaran tersebut. Kondisi itu berdampak pada nilai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas X di SMA N 2 Koto XI Tarusan yang masih tergolong rendah. Persentase ketuntasan hasil belajar semester ganjil kelas X tahun pelajaran 2011/2012 masih belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan poin F nomor 1 menyebutkan bahwa satuan pendidikan berwenang menentukan KKM setiap mata pelajaran. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) merupakan prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi yang menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari tinjauan langsung yang penulis lakukan, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMA 2 Koto XI

Tarusan, terlihat bahwa proses pembelajarn TIK mengalami satu masalah pokok yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 siswa kelas X SMAN 2 Koto XI Tarusan masih tergolong rendah karena siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70,00. Secara rinci terlihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Persentase Nilai Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Ketuntasan			
			Nilai < 70		Nilai $\geq$ 70	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	X ₁	56.44	24	66.66	12	33.4
2.	X ₂	55,41	25	69.44	11	30.56
3	X ₃	59,02	25	69.44	11	30.56
4	X ₄	49.86	26	74.29	9	25.71
5	X ₅	63.13	22	61.12	14	38.88
6	X ₆	49.31	28	77.78	8	22.22
7	X ₇	53.89	26	72.23	10	27.77
	jumlah	379.95	176	70.12	75	29.88

Sumber: Tata Usaha SMAN 2 Koto XI Tarusan

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa 70.12 % siswa yang berada di bawah KKM dan 29.88 % siswa yang berada di atas KKM. Hal ini menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada ujian semester ganjil pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas X umumnya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dalam rentangan 0-100. Untuk menghadapi permasalahan ini penulis tertarik mengadakan penelitian, untuk meningkatkan

motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar yaitu menggunakan pembelajaran *cooperative learning* tipe *TPS (Think Pair Share)*. Berkenaan dengan hal itu, dapat dikembangkan suatu model pembelajaran yang disebut model pembelajaran *TPS (Think Pair Share)*. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran *TPS* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih efektif, sederhana, sistematis dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Slavin (2008:15) Strategi think pair share timbul dari penelitian tentang *cooperative learning* dan *wait time*. Pendekatan yang dideskripsikan disini, yang awalnya dikembangkan oleh Frank Lyman (1985) dan rekan-rekannya di Universitas Maryland, adalah cara efektif untuk mengubah pola wacana dalam kelas. Pendekatan ini menantang asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi perlu dilakukan dalam setting seluruh kelompok, dan memiliki prosedur-prosedur built-in untuk memberikan lebih banyak waktu kepada siswa untuk berfikir, untuk merespon, dan untuk saling membantu sama lain.

Dengan cara ini diharapkan siswa mampu bekerjasama, saling membutuhkan dan saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Pembelajaran kooperatif baik diterapkan karena otak yang berbeda memungkinkan untuk berkonsentrasi pada ide-ide yang sama. Semua siswa berasal dari orang tua yang berbeda dan karena itu mereka memiliki kekuatan dalam bidang yang berbeda, sehingga hal ini cocok untuk pembelajaran

kooperatif. Dalam Pembelajaran *TPS*, jika siswa tidak kuat dalam sebuah topik, atau tidak sepenuhnya memahami konsep ide, pasangan mereka dapat membantu memahami dan menjelaskannya kepada mereka. Jika siswa masih tidak mengerti mereka bisa mencoba untuk memberi pemahaman secara sederhana dan akrab. Biasanya dua otak bekerja lebih baik dari pada satu.

Pembelajaran *TPS* dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea tau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. Membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dan menerima umpan balik. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berpikir sehingga bermanfaat bagi proses pendidikan jangka panjang.

Pembelajaran *TPS* juga mengembangkan keterampilan, yang sangat penting dalam perkembangan dunia saat ini. Pembelajaran *TPS* bisa mengajarkan orang untuk bekerja bersama-sama dan lebih efisien, biasanya kegiatan praktik perlu dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Dengan bekerja sama, dua orang dapat menyelesaikan sesuatu lebih cepat. Metode *TPS* merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir sehingga strategi ini punya potensi kuat untuk memberdayakan kemampuan berfikir siswa. Peningkatan kemampuan berfikir siswa akan meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa dan kecakapan akademiknya. Siswa dilatih bernalar dan dapat

berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Guru juga memberikan kesempatan siswa untuk menjawab dengan asumsi pemikirannya sendiri, kemudian berpasangan untuk mendiskusikan hasil jawabannya kepada teman sekelas untuk dapat didiskusikan dan dicari pemecahannya bersama-sama sehingga terbentuk suatu konsep.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memilih judul penelitian yaitu: **“Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA N 2 Koto XI Tarusan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan pada SMAN 2 Koto XI Tarusan sebagai berikut :

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam memahami pelajaran serta siswa lebih cenderung mendengarkan saja.
2. Siswa bersifat pasif dan kurang aktif dalam belajar dan siswa banyak menunggu materi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di SMAN 2 Koto XI Tarusan khususnya kelas X.
3. Hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran TIK SMAN 2 Koto XI Tarusan.
4. Metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan batasan masalah dari penelitian ini adalah: Pengaruh pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Sejauh mana pengaruh penggunaan pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran Langsung pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas X SMAN 2 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2011/2012?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran *cooperative learning* tipe *TPS* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
2. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *TPS* dengan pembelajaran langsung dalam bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA N 2 Koto XI Tarusan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi sekolah SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Sebagai sumbangan pemikiran dan ide bagi guru-guru TIK dalam usaha memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu dari pembelajaran TIK.
3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi yang akan mengembangkan pola pikir peserta didik tersebut.
4. Bagi peneliti yang merupakan calon guru dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman yang nantinya akan diterapkan di tempat tugas.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa. Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukanusaha untuk menilai hasil belajar. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan.

Menurut Sudirman dalam Djamarah (2005:247) bahwasanya tujuan penilaian dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Mengambil keputusan tentang hasil belajar;
2. Memahami anak didik;
3. Memperbaiki dan mengembangkan program pengajaran.

Adapun klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Nana Sudjana, (2009:22-34) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah (*domain*) sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:
 - a. Aspek pengetahuan (*Knowledge*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan mengingat, menyimpan, dan mengulang dari berbagai pengetahuan/informasi, tipe ini termasuk kognitif tingkat rendah dan menjadi prasyarat untuk tipe kognitif berikutnya;
 - b. Aspek pemahaman (*Comprehension*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri, atau dengan kata lain kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan;
 - c. Aspek aplikasi (*Application*) merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan kepada situasi baru, atau dengan kata lain penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus;
 - d. Aspek analisis (*Analysis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan merinci pengetahuan menjadi beberapa bagian dan menunjukkan bagian diantara bagian itu, atau dengan kata lain usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya;
 - e. Aspek sintesis (*Synthesis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, atau dengan kata lain kemampuan menyusun bagian-bagian pengetahuan menjadi satu kesatuan dan menjadikannya sebagai situasi baru;
 - f. Aspek evaluasi (*Evaluation*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll.
2. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu;
 - a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll;
 - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar;
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi;

- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya;
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya;
3. Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu;
- a. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
 - b. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll;
 - d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
 - e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative;

Menurut Anwar (2009:8)

“Hasil belajar merupakan bagian dari evaluasi berkedudukan sebagai *feedback* (umpan balik) yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada waktu berikutnya. Sekurangnya ada empat pihak yang akan menggunakan hasil pembelajaran, yaitu; (1) siswa, bagi siswa hasil belajar digunakan sebagai renungan untuk lebih giat dalam belajar; (2) guru, hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai bahan refleksi diri; (3) orang tua, hasil belajar anak – anak mereka akan dijadikan sebagai barometer sejauhmana mereka berkontribusi dalam memajukan pendidikan keluarga mereka sendiri; (4) sekolah, hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan program yang telah dirancang sedemikian rupa.”

Menurut Hamalik (2009:73) bahwasanya hasil belajar salah satu bagian dari tujuan belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk

mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar dapat ditunjang dari penerapan model pembelajaran yang tepat, inovatif dan mempunyai efisiensi disegala bidang. Dengan demikian jika pencapaian hasil belajar itu tinggi, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar itu berhasil.

B. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Pengertian TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya. Menurut Sulistyio Basuki (1998:15) bahwa ”Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengaduan, penyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi serta informasi dalam bentuk data numerik, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam TIK terdapat dua komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi”.

Pernyataan Martin yang dikutip oleh Abdul Kadir dalam Munir (2003:2) yaitu“Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan juga perangkat lunak) yang digunakan

untuk memproses dan menyimpan informasi melainkan juga mencakup teknologi komputer untuk mengirim informasi”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Karakteristik Mata Pelajaran TIK

Dengan adanya mata pelajaran TIK dapat memperkenalkan pada siswa Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi sedini mungkin. Karena di era globalisasi perkembangan di segala bidang akan maju dengan cepat. Jadi melalui mata pelajaran ini siswa dipersiapkan untuk menghadapi tantangan zaman tersebut agar dapat berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin cepat.

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut :

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaianya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan

pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

- 3) Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, *spreadsheet*, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi TIK dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran TIK

Tujuan Menurut Depdiknas (2003:7) TIK secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*).

Menurut Depdiknas (2003:8) Secara khusus, tujuan mempelajari TIK adalah:

- a) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan TIK yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TIK sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.

- b) Memotivasi kemampuan siswa untuk biasa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan TIK untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
- e) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan TIK untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

4. Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003:8) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas terdiri atas beberapa aspek yaitu:

1) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar.

Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.

2) Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi, penggunaan *software* dan pemanfaatan jaringan.

3) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi dan pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet, serta membuat homepage internet, untuk pengayaan dikenalkan bahasa pemrograman.

5. Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran dan penilaian. Menurut Depdiknas (2004: 12) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA adalah sebagai berikut :

1. Siswa mampu mengidentifikasi etika, moral, dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Disamping itu siswa mampu mengidentifikasi komponen dasar perangkat keras dan perangkat lunak.
2. Siswa mampu menjalankan system operasi (*operating system*) dan *manajemen file*.

3. Siswa mampu membuat karya dengan program pengolahan kata, lembar kerja (*worksheet*), dan basis data, presentasi, serta mengkombinasikannya.

C. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Pengertian Pembelajaran Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah *cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok seperti yang dijelaskan Slavin (2007), *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang siswanya belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompok yang heterogen.

Davidson dan Kroll (Nur Asma, 2009: 2) mendefenisikan belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka. Etin (2007:4) menyatakan bahwa *cooperatif learning* merupakan “suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan diri setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengkondisikan siswa untuk belajar dan bekarjasama

dalam kelompok-kelompok kecil. Hal ini dapat melatih siswa lain dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Hal ini dapat melatih siswa lain bertanggung jawab terhadap diri sendiri, juga bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif learning ini, belajar belum dapat dikatakan tuntas jika salah satu anggota dalam kelompok belum menguasai materi yang dibahas.

2. Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa terutama dalam memahami konsep-konsep yang dianggap sulit. Hal ini disebabkan karena siswa dapat belajar dan memperoleh informasi dari berbagai sumber, tidak hanya guru tetapi juga dari penjelasan teman dalam kelompoknya. Menurut Nur Asma (2008:3-5) pembelajaran kooperatif bertujuan untuk (1) pencapaian hasil belajar (2) penerimaan terhadap keragaman dan (3) pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat diatas, melalui pembelajaran kooperatif siswa akan belajar bagaimana menerima perbedaan dalam kelompok dan juga menghargai keragaman terhadap individu, sehingga siswa dapat terampil dalam bekerja dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada suatu aspek saja, tetapi seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

D. Pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share

Think Pair Share adalah salah satu strategi dalam cooperative learning yang bisa membantu siswa berperan dalam kelompok. Strategi itu membuat beberapa prinsip yang mengutamakan kerjasama antar anggota. Sukses suatu kelompok tidak ditentukan oleh satu individu, tapi semua individu yang saling membantu dalam menggapai hasil maksimal.

Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* menggunakan metode diskusi berpasangan. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi/tujuan pembelajaran. Bagian terpenting dalam *Think Pair Share* adalah keterkaitan antar tahap. Siswa tidak bisa menjalankan tahap kedua (*pair*) sebelum melaksanakan tahap pertama (*think*). Demikian pula siswa tidak bisa berlanjut ketahap ketiga (*share*) sebelum melanjutkan tahap kedua (*pair*).

Menurut Lie (2010:57) "*Think Pair Share* memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik Berfikir-Berpasangan-Berempat ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Hal yang perlu diperhatikan adalah guru harus jeli melihat dan memasangkan siswa. Siswa memang harus mampu mengatasi perbedaan satu sama lain, tetapi hal ini tidak selalu terjadi. Siswa juga sebaiknya tidak memilih pasangan mereka, akan tetapi keterlibatan siswa dalam penetapan kelompok guru dapat meminta siswa menulis di selembar kertas lima nama yang mereka tidak keberatan bekerja bersama. Guru kemudian dapat memasangkan siswa sesuai dengan cara ini untuk menyelesaikan pekerjaan.

Dari pengertian tersebut, maka karakteristik pembelajaran ini adalah :

- 1) Pembelajaran dalam tim, dimana tim adalah tempat untuk mencapai tujuan,
- 2) Pembelajaran ini didasarkan pada manajemen kooperatif,
- 3) Kemauan untuk bekerjasama dan,
- 4) Keterampilan bekerjasama sama, Pembelajaran kooperatif ini juga memiliki beberapa prinsip, seperti keterampilan bekerja sama. Pembelajaran kooperatif ini juga memiliki beberapa prinsip, seperti ketergantungan yang positif (positive interdependence), tanggung jawab perseorangan (individual accountability), interaksi tatap muka (face to face promotion interaction), partisipasi komunikasi (participation communication).

Dari kriteria yang disebutkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran ini dapat membelajarkan para siswa dengan materi-materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), agar proses pembelajaran dapat lebih bergairah bagi siswa, sehingga bukan yang pintar

saja memperoleh keberhasilan dalam belajar. Hal ini dikarenakan mereka tidak hanya belajar dari guru mata pelajaran, tetapi juga dari teman-temannya sendiri. Maka materi pembelajaran pun dapat dengan cepat dicerna oleh para siswanya.

E. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TPS* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru menerapkan model *cooperative learning* tipe *TPS* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. siswa ditempatkan berpasangan yang merupakan campuran menurut tingkat kemampuan. Dengan demikian diharapkan siswa mampu memperoleh hasil yang maksimal dan dapat menerapkannya di masa mendatang.

Menurut Arends (2008) langkah-langkah dalam *Think Pair Share* adalah:

Langkah 1 : Pendahuluan

Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk setiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktifitas pemecahan masalah.

Guru menerangkan dan memfasilitasi kompetensi yang harus dicapai oleh siswa

Langkah 2 : Think

Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi

Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada siswa
Siswa mengerjakan LKS tersebut secara individu

Langkah 3 : Pair

Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya

Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan

Langkah 4 : Share

Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa dikelas dengan dipandu oleh guru

Langkah 5 : Penghargaan

Siswa dinilai secara individu dan kelompok

F. Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model Pembelajaran langsung dapat juga dikatakan konvensional karena bersifat *Teacher Center* dan cenderung bersifat klasikal. Menurut Wena (2009:224) dalam pembelajaran klasikal semua siswa dianggap sama dalam segala hal baik kemampuan, gaya belajar, kecepatan pemahaman, motivasi belajar dan sebagainya; padahal fakta menunjukkan bahwa karakteristik siswa sangat berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lainnya.

Menurut Vembriarto (1981:8) pengajaran klasikal adalah pengajaran yang diberikan kepada sekelompok murni (jadi kepada serombongan) bersama-sama. Adapun macam-macam pengajaran langsung antara lain :

- 1) Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar; Menurut Roestiyah (2001:137) cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan.

- 2) Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan dan mengerjakan soal;
- 3) Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit;
- 4) Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan;
- 5) Questioner.

Model pengajaran langsung lebih mengarah kepada *teacher center* dan merupakan model pengajaran yang umum dipakai oleh pengajar serta lebih bersifat klasikal, sehingga peneliti memutuskan mengadakan inovasi dengan melakukan pendekatan pengajaran yang memakai strategi pembelajaran *active knowledge sharing*, yang menuntut siswa untuk lebih aktif dan berbagi pengetahuan dengan teman – temanya dalam mengikuti pembelajaran KKPI.

G. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang diteliti antara lain :

1. Erna Sinolingga (2001) dengan judul : Pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share dalam pengajaran matematika di kelas II SMP Negeri Pembangunan KORPRI UNP. Dari penelitian ini didapatkan hasil belajar siswa kelas II SMP Pembangunan KORPRI UNP. Melalui uji t diperoleh $t_{hitung} = 1,857$. Sedangkan $t_{tabel} = 1,671$ dengan $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka

kesimpulan dari penelitian ini menyatakan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan pembelajaran kooperatif *Think Pair Share*.

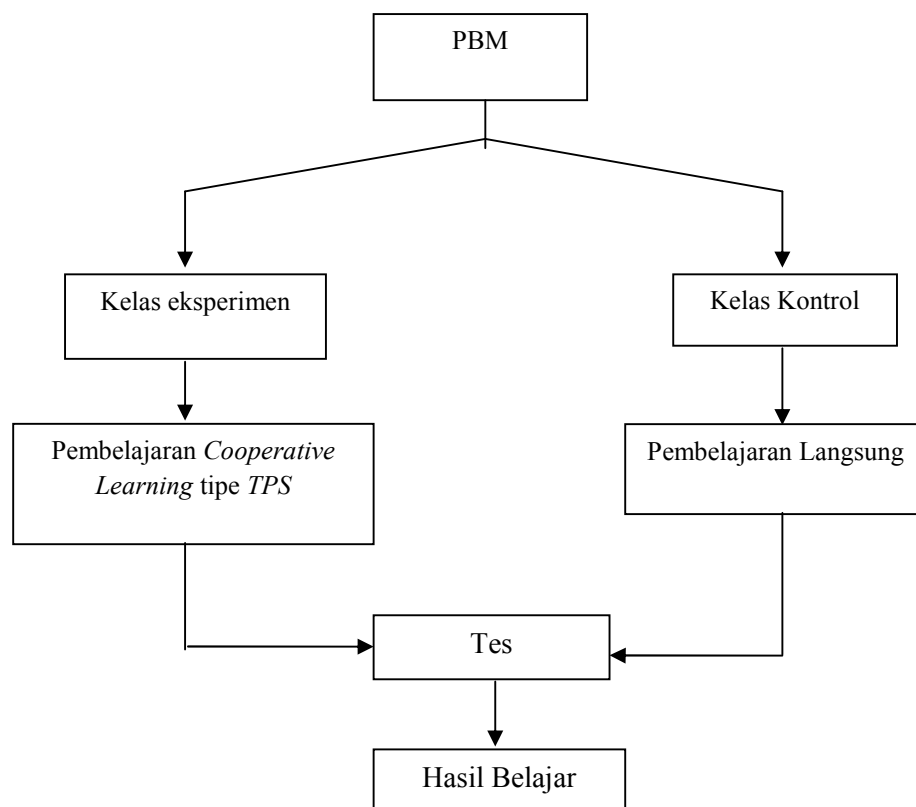
2. Hindra Simeru (2010) dengan judul : pengaruh penggunaan metoda pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar pada mata diklat PKDLE kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Lubuk Basung. Dari penelitian ini didapatkan hasil belajar siswa yang menggunakan metoda pembelajaran *Think Pair Share* rata-ratanya adalah 73,03 dan yang menggunakan metoda pembelajaran konvensional rata-ratanya adalah 65,42. Sedangkan dari perhitungan pengujian dengan menggunakan uji-t, diperoleh nilai t hitung adalah 2,42 dan t tabel 2,00 pada taraf $\alpha = 0.05$. Dalam penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif *Think Pair Share*.

H. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas lebih lanjut dirumuskan kedalam kerangka konseptual dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar siswa dan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metoda pembelajaran cooperative learning tipe *Think Pair Share*, seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, metoda atau pendekatan dan evaluasi.

Dari data hasil belajar yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru. Untuk itu dilakukan salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disini guru akan menggunakan metoda belajar dengan menggunakan metoda pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan variabel terkaitnya adalah hasil belajar setelah diberikan perlakuan, tampak seperti gambar berikut :



Gambar 1: Kerangka Konseptual Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TPS*

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006 : 71).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah : Terdapat perbedaan hasil belajar TIK siswa yang menggunakan pembelajaran *cooperative learning Think Pair Share* lebih baik daripada hasil belajar TIK siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *cooperative learning Think Pair Share* pada siswa kelas X SMAN 2 Koto XI Tarusan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* yaitu 76,92 dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah 68,65. Dimana hasil belajar pembelajaran *cooperative learning* tipe *TPS* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu diperoleh bahwa sebanyak 20 orang atau 76,93 % nilai siswa kelas eksperimen berada di atas KKM dan 7 orang dibawah KKM atau 23,07 %, sedangkan kelas kontrol sebanyak 10 orang atau 38,47 % diatas KKM dan 16 orang atau 61,53 % dibawah KKM.. Skor tertinggi di kelas eksperimen adalah 90 dan skor terendahnya 63, sedangkan di kelas kontrol nilai tertingginya adalah 85 dan skor terendahnya 58.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2,18 > 1,676 maka pengajuan hipotesisnya (H_a) diterima yaitu, terdapat pengaruh pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK siswa kelas X di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan, dimana hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share*

memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang ingin penulis sarankan antara lain:

1. Diharapkan kepada SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan dapat melaksanakan *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* sebagai salah satu alternatif pengembangan pembelajaran serta kebijakan pada pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien.
2. Diharapkan kepada guru SMAN 2 Koto XI Tarusan lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan pembelajaran *cooperative learning* tipe *TPS* sebagai salah satu model pembelajaran.
3. Salah satu alternatif pengembangan pembelajaran serta kebijakan pada pemanfaatan penggunaan model pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah.