

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *THE POWER OF TWO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 PADANG SAGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**WIDIAWATI
04071 / 2008**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago

Nama : WIDIAWATI

NIM / TM : 04071 / 2008

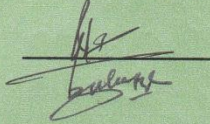
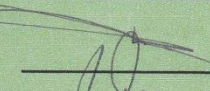
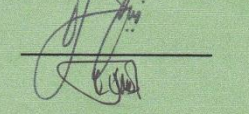
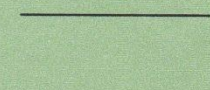
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
Sekretaris	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota	: 1. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
	2. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	3. Dra. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	

ABSTRAK

Widiawati (04071) : Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago

Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Padang Sago, sehingga pembelajaran hanya dilakukan di kelas saja. Kurang tertariknya siswa dengan pembelajaran konvensional dan masih berpusat pada guru (*Teacher Centre*) serta proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi hal itu maka diterapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago yang berjumlah 151 orang yang terdiri dari empat kelas. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, dengan alat pengumpul data yaitu lembar soal tes dan lembar jawaban siswa. Data yang diperoleh diolah dengan uji perbedaan (*t*-tes) yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dengan uji Liliefors dan uji homogenitas dengan uji Barlet.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menerapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* sebesar 73,55 dan SD 8,59, nilai rata-rata kelompok kontrol 67,24 dan SD 8,79. Hasil perhitungan *t*-tes diperoleh t_{hitung} 3,12 sedangkan t_{tabel} untuk taraf kepercayaannya 0.05 adalah 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TI&K di SMP Negeri 1 Padang Sago.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya dan shalawat beserta salam pada suri tauladan umat Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago Kab.Padang Pariaman”**.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menerima masukan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Dra. Zuwirna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Dra. Zuliarni selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepala sekolah SMP Negeri 1 Padang Sago yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Guru TI&K SMP Negeri 1 Padang Sago yang telah meluangkan waktu untuk menjadi partner penulis dalam penelitian.
7. Bapak/Ibu Dosen dan staf jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Orang tua serta keluarga penulis yang telah sabar dan selalu mendukung penulis selama menjalani perkuliahan sampai selesai.
9. Serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak bantuannya.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari ALLAH SWT. Amin Ya Rabbal ‘Alamin. Akhirnya, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar	11
B. Hakikat Pembelajaran	12
C. Strategi <i>Active Learning</i>	16
D. Strategi <i>The Power Of Two</i>	23
E. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	26
F. Penerapan Strategi <i>Active Learning</i> Tipe <i>The Power Of Two</i> dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	28
G. Kerangka Konseptual.....	33
H. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel.....	39
C. Desain Penelitian	40
D. Jenis dan Sumber Data.....	40
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	41
F. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	47
B. Analisis Data.....	50
C. Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA.....	60
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	62
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Mid dan Semester.....	5
2. Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang sago	40
3. Desain Penelitian.....	40
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Barlett</i>	45
5. Data Nilai hasil Belajar TI&K Kelas Ekperimen.....	48
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	49
7. Hasil Belajar TI&K Kedua Kelompok.....	51
8. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Lilifors</i>	52
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	52
10. Data Hasil Perhintungan Nilai Kelas Ekspeirmen dan Kelas Kontrol	53
11. Hasil Pengujian dengan t-test.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	36
2. Histrogram Menunjukkan Distribusi Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen.....	48
3. Histrogram Menunjukkan Distribusi Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Kontrol.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	62
2. RPP.....	68
3. Kisi-kisi Soal Tes	77
4. Soal Tes.....	78
5. Kunci Jawaban	82
6. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMPN 1 Padang Sago berdasarkan Nomor Urut Siswa	83
7. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VIII ³) dan Kelas Kontrol (VIII ¹) di SMPN 1 Padang Sago	84
8. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....	86
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Kontrol.....	88
10. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlett.....	90
11. Tabel Nilai z.....	93
12. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Lilifors	94
13. Tabel Nilai Chi Kuadrat	95
14. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	96

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang rumit karena tidak hanya sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran yang kondusif penuh interaksi timbal balik sangat didambakan oleh setiap pihak pada lingkup pendidikan terlebih jika menyangkut mutu sumber daya manusia yang ada. Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran, yang dapat merubah pola pikir, tingkah laku, serta terjadi pengembangan potensi diri. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Mencermati pengertian pendidikan tersebut, dapat dipahami bahwa pada dasarnya pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi manusia serta pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terencana menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berkualitas dan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi masa depannya.

Teknologi Informasi pada zaman era globalisasi ini memiliki peranan yang penting dalam memudahkan berbagai aktivitas manusia, sehingga dalam suatu organisasi telah menjadi fasilitas dan memberikan perubahan yang mendasar pada

struktur dan manajemen organisasi tersebut. Peranan Teknologi Informasi memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai bagian yang berbeda dan menyediakan banyak layanan informasi.

Di dunia pendidikan saat ini, Teknologi Informasi sudah dijadikan sebagai disiplin ilmu yang termasuk ke dalam mata pelajaran dalam kurikulum 2004. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah. Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 7) adalah “Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu”.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasai oleh siswa, agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan perkembangan teknologi pada zaman era globalisasi ini. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan pada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak bisa terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi dan menunjang keberhasilannya. Salah satu penunjang utamanya adalah adanya motivasi belajar bagi peserta didik, dan minat siswa untuk belajar. Guru berperan dalam meningkatkan motivasi dan

minat belajar siswa. Oleh sebab itu, guru mempunyai peranan yang penting dalam menyusun strategi pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Guru memegang peranan penting dalam penentuan mutu pendidikan. Pendidikan yang bermutu memiliki sifat efisien dan efektif tergantung kepada kreativitas seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Peranan guru sangat erat kaitannya dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan guru diantaranya memilih model pembelajaran yang tepat, menghadirkan suasana pembelajaran yang kompetitif, dan membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menentukan kesuksesan belajar siswa. Siswa akan dianggap sukses apabila mereka mampu memperoleh hasil belajar yang tinggi. Di samping memperoleh hasil belajar yang tinggi juga mampu menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan. Pembelajaran yang banyak menuntut keaktifan siswa akan menciptakan kondisi belajar yang baik untuk siswa tersebut. Keaktifan siswa akan membuat kegiatan belajar menjadi bermakna. Siswa akan aktif dalam pembelajaran apabila siswa tersebut memiliki motivasi dan minat terhadap proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan yang baik terhadap penguasaan strategi dan model pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Padang Sago. Penulis menemukan bahwa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi belum berjalan optimal karena rusaknya labor TI&K dan beberapa

unit komputer akibat gempa 30 September 2009, dan sampai saat ini labor TI&K di SMP Negeri 1 Padang Sago masih belum bisa dipergunakan untuk proses pembelajaran. Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hanya dilaksanakan di kelas saja.

Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilaksanakan oleh guru SMP Negeri 1 Padang Sago masih berupa pemberian konsep. Kurang tertariknya siswa dengan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berupa pemberian konsep, disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yaitu pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru sering sekali menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, kemudian siswa mencatat uraian materi tersebut ke dalam buku catatan. Guru menjelaskan materi pembelajaran, sementara siswa hanya menerima konsep yang diberikan guru dengan pemahaman yang beraneka ragam. Keanekaragaman pemahaman atau konsep diterima oleh siswa tidak bisa dipantau terus oleh guru, dan siswa terus terfokus terhadap penjelasan guru. Walaupun sesekali guru melontarkan pertanyaan namun tidak semua siswa antusias untuk menjawab. Pembelajaran yang menjadikan siswa hanya sebagai penerima materi mengakibatkan siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadikan siswa tidak berminat dan kurang tertarik pada proses pembelajaran mengakibatkan timbul kejenuhan dan kebosanan dalam diri siswa, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih belum sesuai dengan harapan. Hal ini dapat dilihat dari

nilai rata-rata ujian mid semester dan ujian akhir semester mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago tahun pelajaran 2011/2012 yang masih belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.

Rata-rata Nilai Ujian Mid dan Akhir Semester Mata Pelajaran TI&K Siswa Kelas VIII Semester Januari-Juni SMP Negeri 1 Padang Sago

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai		
		Ujian Mid semester	Ujian Akhir Semester	Rata-rata
VIII.1	38	69,40	70,46	69,93
VIII.2	38	70,87	70,65	70,76
VIII.3	38	69,20	69,32	69,26
VIII.4	37	71,50	72,65	72,07

Sumber: Daftar Nilai Guru TI&K kelas VIII Semester Januari-Juni SMP Negeri 1 Padang Sago tahun Ajaran 2011/2012

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan bahwa nilai rata-rata Ujian Mid Semester dan Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII belum mencapai KKM (Kriteria ketuntasan Minimum), yaitu 70. Rendahnya hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa SMP Negeri 1 Padang Sago dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor guru, seperti kurang mampunya guru di dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara optimal. Kekurangan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran menyebabkan siswa tidak

memahami dan kurang mengerti tentang bahan materi apa yang akan dipelajari dan telah dipelajarinya.

Adanya strategi pembelajaran untuk lebih memberdayakan siswa, yaitu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah strategi *Active learning* dari berbagai tipe, salah satunya adalah tipe *The Power Of Two* (kekuatan berdua). Menurut Silberman (2009:161), strategi *Active Learning Tipe The Power of Two* adalah strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* ini merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi *The Power Of Two* yakni “dua kepala lebih baik dari pada satu”. Menggabungkan dua kepala dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing siswa berpasang-pasangan.

Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dilakukan dengan cara, siswa diberikan beberapa pertanyaan yang memerlukan perenungan dan pemikiran, setelah siswa berdiskusi dan saling berbagi ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dengan pasangannya. Semua siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam belajar. Dengan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* ini, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam mengeluarkan ide-idenya baik berupa pertanyaan, jawaban, dan gagasan, serta tidak adanya perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Setiap siswa akan saling berbagi dan saling membantu dalam belajar. Siswa yang berkemampuan tinggi akan membantu siswa yang berkemampuan lemah.

Kegiatan siswa dalam strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* ini harus menggunakan seluruh kemampuannya untuk mengkaji gagasan-gagasan, memecahkan masalah yang diberikan, menemukan ide pokok dari materi-materi pelajaran dan menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dalam strategi *Active Learning* ini, siswalah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dalam strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* siswa dituntut untuk berfikir lebih kritis dan mengembangkan kemampuan yang lebih kreatif lagi. Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan siswa tidak pasif lagi dalam belajar.

Oleh sebab itu, pembelajaran bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi merupakan proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif dan langsung. Proses pembelajaran demikian akan lebih bermakna bagi pembelajaran guna mendapatkan pengalaman belajar yang akan digunakan siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang mereka hadapi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago Kab.Padang Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah

1. Nilai tes tertulis mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi masih rendah.
2. Strategi pembelajaran dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam mengajar di kelas.
4. Sebagian siswa sulit berkomunikasi dengan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar permasalahan yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago.
2. Strategi Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two*.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Padang Sago.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* lebih tinggi dibandingkan dengan

hasil belajar siswa tanpa menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two*?

2. Apakah terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *Active Learning Tipe The power of two*, apakah lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Sago ?
2. Untuk melihat adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Ttwo* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Sago?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai :

1. Bahan masukan untuk sekolah SMP Negeri 1 Padang Sago.
2. Sebagai bahan masukan dan umpan balik bagi guru dan siswa dalam penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* pada mata

pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago.

3. Bagi penulis sendiri sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah.
4. Menyelesaikan salah satu syarat pada program studi S1 Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan UNP

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2004: 28) belajar adalah “suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku. Menurut J. Neweg (dalam Belajar dan Pembelajaran 2004:2) belajar adalah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Tim penyusun UNP (2004:03) mengemukakan arti belajar sebagai suatu atau serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Proses belajar dilakukan secara berkesinambungan, bertahap, bergilir dan terpadu secara keseluruhan memberikan warna dan karakteristik terhadap belajar itu sendiri.

Melihat beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan satu proses yang terarah dan berjalan secara berkesinambungan, tujuan utamanya adalah terjadinya perubahan secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Jadi secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk mengadakan perubahan pada diri seorang individu,

perubahan itu dapat berupa perubahan tingkah laku maupun perubahan fisiologis.

Definisi lain yang mengemukakan hakekat belajar adalah sebagaimana yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2002:56) yang mengungkapkan belajar adalah proses melibatkan orang perorangan sebagai suatu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan keterampilan, dan sifat. Di samping itu Slameto (2003:2) mengemukakan belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada diri individu menuju ke arah yang lebih baik dan dibutuhkan sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran

b. Hakikat Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:23) “Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan”.

Jadi langkah lanjut dari kegiatan belajar adalah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dapat berlangsung jika belajar ini berlangsung dengan optimal dan peserta didik dapat mengambil hikmahnya. Sedangkan

menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:157) “pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Mengajar dimanifestasikan dalam berbagai tindakan yang dilakukan sesuai dengan yang dilakukan dan sesuai dengan yang dilaksanakan guru pada tingkat prinsip dan professional tertentu. Abdul Azis (2007:7) mengemukakan beberapa penjelasan mengenai tindakan mengajar, di antaranya adalah :

1. Mengajar adalah komunikasi antara dua orang atau lebih di mana antara keduanya terdapat saling mempengaruhi melalui pemikiran-pemikiran mereka dan belajar sesuatu dari interaksi itu.
2. Mengajar adalah mengisi pikiran siswa dengan berbagai informasi dan pengetahuan tentang fakta untuk kegunaan pada masa akan datang.
3. Mengajar adalah proses dalam mana pelajar, guru, kurikulum dan variabel lainnya disusun dengan cara yang sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
4. Mengajar adalah mendorong lahirnya motivasi untuk belajar.

Kegiatan belajar dan pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pendidik harus mempunyai kompetensi khusus untuk menunjang pencapaian kompetensi lulusan pada satuan pendidikan, sedangkan tuntutan Undang Undang No. 14 Tahun 2006 tentang guru dan dosen pendidik harus mempunyai 4 kompetensi utama yaitu, pedagogik, sosial, kepribadian, dan profesional.

Dari berbagai definisi pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

2. Strategi Pembelajaran *Active Learning*

a. Definisi strategi pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, serta media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai “siasat”, “kiat”, “trik”, atau “cara”. sedangkan secara umum strategi belajar mengajar bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dengan kata lain, strategi belajar mengajar merupakan sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Strategi pembelajaran adalah metode dalam arti luas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yaitu memilih dan menentukan perubahan, perilaku, pendekatan, prosedur, metode, teknik, dan norma-norma atau batas-batas keberhasilan.

Jadi pencapaian tujuan dalam strategi pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam menata pembelajaran dan menutup kelemahan yang kemudian diterjemahkan ke dalam program kegiatan. Menurut Made Wena (2008:5) juga menyebutkan bahwa:

“Strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan”. artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Definisi lain tentang strategi pembelajaran disampaikan oleh Reigeluth, 1983 Degeng, 1989, yang dikutip oleh Made Wena (2008:3) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, mengemukakan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Made Wena (2008:5) membagi variable strategi pembelajaran menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) **Strategi Pengorganisasian**, merupakan cara untuk menata isi suatu bidang studi, dan kegiatan ini berhubungan dengan tindakan pemilihan isi/ materi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan sejenisnya.
- 2) **Strategi Penyampaian**, adalah cara untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa dan / atau untuk menerima serta merespons masukan dari siswa.
- 3) **Strategi Pengelolaan**, adalah cara untuk menata interaksi antara siswa dan variable strategi pembelajaran lainnya (variable strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian). Strategi pengelolaan pembelajaran berhubungan dengan pemilihan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pengelolaan pembelajaran berhubungan dengan penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar, dan motivasi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode tertentu. Penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Strategi pembelajaran sangat berguna baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar seperti mempermudah dan mempercepat memahami materi pembelajaran, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.

b. Strategi *Active Learning*

1) Definisi strategi *Active Learning*

Salah satu fungsi strategi adalah untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. *Active Learning* merupakan belajar dengan memaksimalkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan berbagai macam sumber untuk dibahas dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat berbagai pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan tetapi juga kemampuan analitis dan sintesis.

Menurut Hamdani (2011:48) “ Strategi *Active Learning* adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar dan dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar

mengajar yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari siswa saran belajar”. Menurut Melvin L. Silberman (2006:16) “ Strategi *Active Learning* merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif”.

Melihat beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa strategi *Active Learning* merupakan salah satu cara atau strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam setiap kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah laku secara efektif dan efisien.

Active Learning sebagai suatu strategi dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar menuntut keterlibatan siswa secara aktif menuju belajar mandiri. Sehingga dalam pembelajaran aktif, siswa adalah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas, mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Dalam kegiatan belajar aktif, siswa harus menggunakan seluruh kemampuannya untuk mengkaji

gagasan-gagasan, memecahkan masalah yang diberikan dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Active Learning itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. *Active Learning* adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak.

Di dalam belajar terutama dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat membutuhkan strategi belajar yang dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam belajar sehingga siswa dapat memecahkan berbagai masalah yang terdapat dalam kehidupannya. Dengan adanya *Active Learning* ini siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dalam proses belajar siswa harus mampu lebih kreatif dalam mengembangkan informasi yang telah didapatnya agar proses pembelajaran lebih bermakna. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Active Learning itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan.

Menurut Zaini,dkk (2008:44), berpendapat bahwa:

“Belajar aktif adalah belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika peserta didik itu aktif dan terus bertanya ketimbang hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, salah satu cara untuk membuat peserta didik belajar secara aktif adalah dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari pengajar”.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa strategi *Active Learning* dapat menggugah peserta didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya. *Active Learning* adalah satu cara untuk mengikat informasai baru kemudian menyimpannya dalam otak.

2) Prinsip- prinsip strategi *Active Learning*

Menurut Hamdani (2011:49) ada beberapa prinsip-prinsip strategi *Active Learning* yaitu :

- a) Prinsip motivasi
- b) Prinsip latar konteks
- c) Prinsip keterarahan pada titik pusat atau fokus tertentu
- d) Prinsip hubungan sosial
- e) Prinsip belajar sambil bekerja
- f) Prinsip perbedaan perseorangan
- g) Prinsip menemukan
- h) Prinsip pemecahan masalah

3) Komponen strategi *Active Learning* dan pendukungnya

Hamdani (2011:50) Komponen-komponen pendekatan *Active Learning* terdiri atas berikut ini :

- a) Pengalaman

Siswa akan belajar banyak melalui perbuatan. Pengalaman langsung mengaktifkan lebih banyak indra daripada hanya melalui

pendengaran. Untuk mengenal adanya benda tenggelam dan terapung dalam air, siswa akan merasa lebih mantap apabila mencoba sendiri daripada hanya menerima penjelasan dari guru.

b) Interaksi

Belajar akan berlangsung dengan baik dan meningkatkan kualitasnya apabila berdiskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan atau saling menjelaskan. Pada saat siswa ditanyakan hal yang mereka kerjakan, mereka terpacu untuk berpikir menguraikan lebih jelas sehingga kualitas pendapat itu menjadi lebih baik.

Diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu siswa mengenal hubungan–hubungan baru tentang sesuatu dan membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik. Siswa perlu berbicara secara bebas dan tidak terbayang–bayangi rasa takut sekalipun dengan pertanyaan yang menuntut alasan atau argumen. Argumen dapat membantu mengeroksi pendapat asalnya didasarkan pada bukti.

c) Komunikasi

Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, merupakan kebutuhan siswa dalam mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman siswa tentang sesuatu yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

d) Refleksi

Apabila siswa mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapatkan tanggapan, ia akan merenungkan kembali gagasannya, kemudian melakukan perbaikan sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap. Refleksi dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seseorang siswa, yang berupa pertanyaan yang matang (membuat siswa berpikir), dapat merupakan pemicu bagi siswa untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajarinya.

Pendukung dari komponen pendekatan *Active Learning* adalah sebagai berikut :

1) Sikap dan perilaku guru

Sesuai dengan pengertian mengajar, yaitu menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa maka sikap dan perilaku guru hendaknya:

- a. Terbuka, mau mendengarkan pendapat siswa
- b. Membiasakan siswa untuk mendengarkan apabila guru atau siswa lain berbicara.
- c. Menghargai perbedaan pendapat.
- d. Mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahan.
- e. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
- f. Memberi umpan balik terhadap hasil kerja siswa.

- g. Tidak terlalu cepat untuk membantu siswa.
- h. Tidak kikir untuk memuji dan menghargai siswa.
- i. Tidak menertawakan pendapat atau hasil karya siswa.
- j. Mendorong siswa untuk tidak takut salah dan berani menanggung resiko.

2) Ruang kelas yang menunjang aktif

- a. Berisikan banyak sumber belajar, seperti buku dan benda nyata.
- b. Berisi banyak alat bantu belajar, seperti media atau alat peraga.
- c. Berisi banyak hasil karya siswa, seperti lukisan, laporan percobaan, dan alat hasil percobaan.
- d. Letak bangku da meja diatur sedemikian rupa sehingga siswa leluasa untuk bergerak

Komponen *Active Learning* dan pendukungnya menunjukkan adanya saling memengaruhi dan saling mendukung antara satu dan yang lainnya, misalnya tampilan siswa (pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi), tampilan guru sikap dan perilaku guru dan tampilan ruang kelas. Dari sini jelas sekali bahwa guru merupakan aktor intelektual perekayasa tampilan siswa dan tampilan ruang kelas. Gurulah fasilitator terciptanya kedua tampilan tersebut. Dengan kata lain, suasana *Active Learning* hanya mungkin terjadi apabila guru turut aktif sebagai fasilitator. Dalam kegiatan belajar mengajar yang

bernuansa *Active Learning*, hanya siswa yang aktif, sedangkan gurunya tidak. Seharusnya keduanya aktif, tetapi dalam peran masing-masing. Siswa aktif dalam belajar dan guru aktif dalam mengolah kegiatan belajar mengajar.

4) Karakteristik – karakteristik *Active Learning*

Menurut Bonwell dalam (Muqowin. 2012 diakses dari <http://muqowin.com//strategi pembelajaran The Power Of Two pada tanggal 15 Juli 2012>). *Active Learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
2. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi
5. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

3. Strategi *The Power Of Two*

a. Pengertian Strategi *The Power Of Two*

Menurut Silberman (2006:173) Strategi *The Power Of Two* berarti menggabungkan kekuatan dua kepala. Menggabungkan dua kepala dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing siswa berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya suatu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu. Strategi ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada berpikir sendiri.

Langkah-langkah strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* menurut Zaini dkk (2008:52) adalah sebagai berikut:

- 1) Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran.
- 2) Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual
- 3) Setelah semua siswa menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintaklah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya.
- 4) Mintaklah pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka.
- 5) Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan jawaban setiap pasangan didalam kelas.

Pada pelaksanaan *The Power Of Two* penulis merevisinya pada langkah kelima. Mintaklah keseluruhan kelas untuk memilih jawab terbaik untuk setiap pertanyaan. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat waktu, selanjutnya berikan pertanyaan spesifik kepada pasangan-pasangan tetentu daripada memberikan pertanyaan yang sama untuk semua orang.

Strategi *The Power Of Two* termasuk bagian belajar kooperatif. (Menurut Muqowin. 2012 diakses dari <http://muqowin.com> strategi pembelajaran *The Power Of Two* pada tanggal 15 Juli 2012), strategi belajar kekuatan berdua (*The Power Of Two*) adalah kegiatan dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua orang tentu lebih baik dari pada satu.

Berdasarkan kutipan Muqowin di atas strategi belajar *The Power Of Two* merupakan suatu strategi belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran

oleh teman sendiri dengan anggota dua orang didalamnya untuk mencapai kompetensi dasar.

Menurut Sanaky. 2012 *metode dan strategi pembelajaran berorientasi pada pembelajaran peserta didik diakses dari* (<http://sanaky.com/> pada tanggal 15 Juli 2012), penerapan strategi belajar kekuatan berdua (*The power of two*) dengan langkah –langkah yang di lakukan guru sebagai berikut :

1. Membuat problem. Dalam proses belajar, guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada peserta didik yang membutuhkan refleksi (perenungan) menentukan jawaban.
2. Guru meminta peserta didik untuk merenung dan menjawab pertanyaan sendiri– sendiri
3. Guru membagi peserta didik berpasang – pasangan, pasangan kelompok ditentukan menurut daftar urutan absen atau bisa juga diacak. Dalam proses belajar setelah semua peserta didik melengkapi jawabannya, bentuklah kedalam pasangan dan mintalah mereka untuk berbagi (sharing) jawaban dengan yang lain.
4. Guru meminta pasangan untuk berdiskusi mencari jawaban baru. Dalam proses belajar guru meminta siswa untuk membuat jawaban baru untuk masing – masing individu.
5. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan hasil sharing nya. Dalam proses pembelajarannya, siswa diajak untuk berdiskusi secara klasikal untuk membahas permasalahan yang belum jelas atau yang kurang dimengerti. Semua pasangan membandingkan jawaban dari masing – masing pasangan ke pasangan lainnya. Untuk mengakhiri pembelajaran guru bersama – sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

Jadi, strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh siswa untuk dapat belajar mengolah pikiran sendiri. Guru diharapkan mengembangkan atau mencari alternatif yang digunakan untuk membimbing strategi belajar siswa. Proses belajar akan lebih efektif jika guru mengkondisikan agar setiap

siswa terlibat secara aktif dan terjadi hubungan yang dinamis dan saling mendukung antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Jadi aktivitas dalam strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat bahwa dua kepala adalah lebih baik dari pada satu.

4. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)

a. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:7) “Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu”.

b. Tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi

Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat teknologi Informasi dan komunikasi secara umum termasuk komputer dan memahami informasi.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:8). Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi,

sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam aspek kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, dan terampil dan berkomunikasi, mengorganisasi informasi, belajar dan bekerja sama.
5. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, bernisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah.

c. Ruang Lingkup Teknologi Infomasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Puskur Kemendiknas, Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek,yaitu:

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

5. Penerapan Strategi *Active Learning Tipe the Power Of Two* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, dapat digambarkan bahwa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, guru masih mendominasi kelas. Guru cenderung memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa, dan peran siswa tidak dioptimalkan. Guru secepat mungkin menghindari kegiatan ceramah, karena hal tersebut akan mengakibatkan terbentuknya perilaku yang kurang menguntungkan bagi siswa, seperti kurang responsive, sulit menjawab pertanyaan guru, dan sulit untuk mengungkapkan pendapatnya.

Dengan ceramah, siswa diberikan konsep yang belum tentu di ingat terus dan yang diceramahkan tingkat kognitifnya rendah. Hal menyebabkan kurangnya minat dan gairah siswa untuk belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan tentunya akan mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Daya nalar siswa kurang terlatih, hal ini terbukti dengan tidak adanya siswa yang bertanya, siswa hanya mendengar apa yang dijelaskan guru, siswa tidak mengerti dan memahami apa yang di jelaskan oleh guru.

Kondisi belajar tersebut tidak boleh dibiarkan berlanjut, maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two*. Dalam penerapan strategi ini, penyajian materi sesungguhnya tidak cukup hanya pada buku paket saja, tetapi lebih baik di dihubungkan dengan lingkungan sehari-hari yang dekat dengan siswa, sehingga memudahkan

siswa mencerna materi yang harus dipelajarinya. Selanjutnya siswa digiring kepada situasi dimana mereka melakukan aktivitas dalam rangka mengeksplorasi pengetahuan baru yang mereka miliki. Guru hendaknya memfasilitasi dan mendorong siswa untuk belajar melihat persoalan kehidupan masyarakat dengan segala permasalahan. Untuk menuju pada tahap orientasi, guru memulai dengan meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan yang menuntut rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dibicarakan sehingga menimbulkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Belajar juga merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Jadi seseorang dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena pengalaman. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses. Nana Sudjana (2001: 3) menyatakan bahwa :

Hasil belajar adalah tingkah laku yang ditimbulkan dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari kemampuan yang diperoleh akibat adanya proses belajar yang dilalui. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seorang siswa dalam mengikuti suatu proses belajar. Dimyati dan

Mudjiono (2002:200) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol”.

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk menilai bagaimana pengetahuan, kemampuan, kebiasaan dan keterampilan serta sikap siswa selama waktu tertentu. Hasil belajar siswa yang digunakan untuk menentukan faktor penyebab berhasil dan tidak berhasilnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana (2001:17) hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk portofolio dan penilaian diri (Mulyasa,2007:216).

Menurut Mulyasa (2007:209) penilaian hasil belajar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah :

- a) Penilaian kelas yaitu dengan melakukan ulangan harian, ulangan umum, ulangan akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran dan penentuan naik kelas.
- b) Tes kemampuan dasar untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki

program pembelajaran (program remedial) yang biasanya dilakukan pada setiap tahun akhir.

- c) Penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
- d) *Benchmarking* yaitu suatu standar untuk mengukur kinerja yang sedang berjalan, proses dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan.
- e) Penilaian program yang dilakukan oleh departemen pendidikan nasional dan dinas pendidikan untuk mengetahui kesesuaian dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan zaman.

Hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.

Penafsiran hasil penilaian diperlukan patokan atau ukuran baku. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) dalam Mulyasa (2007:91) Standar Kompetensi Lulusan berfungsi sebagai kriteria dalam menentukan kelulusan peserta didik pada setiap satuan pendidikan. Rujukan untuk penyusunan standar-standar pendidikan lain dan merupakan arah peningkatan kualitas pendidikan secara mendasar pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta merupakan pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik yang mencakup kompetensi untuk seluruh mata pelajaran, serta mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan dan

sikap. Minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan dengan system penilaian yang berkelanjutan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Nana Sudjana (2002:105-107) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu sebagai berikut:

a) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa)

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

2) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik.

3) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan dari hati sanubari, sedangkan motivasi adalah daya penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan dari luar.

4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologi, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan.

b) Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa)

1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan saudara yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, strategi mengajarnya,

kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, sarana dan prasarana sekolah turut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

3) Masyarakat

Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan maka akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berada diluar diri siswa yakni lingkungan. Salah satu lingkungan yang dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas guru dan strategi mengajar. Kualitas guru terkait dengan efektif atau tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang baik diperoleh jika faktor-faktor diatas memberikan kontribusi yang positif terhadap siswa.

B. Kerangka Konseptual

Proses pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini masih banyak menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat struktural, yang mana siswa mengikuti informasi yang ada, kemudian berlanjut menjadi proses mengingat (menghafal). Aktifitas belajar juga mengikuti apa yang disyaratkan buku teks. Selain itu, siswa juga kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih sering dijadikan objek pembelajaran dari pada subjek belajar. Hal ini menyebabkan siswa tidak mempunyai kemampuan

berfikir dan menemukan jalan keluar (alternatif) pemecahan masalah pada saat proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Hal ini nantinya juga akan mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa serta akan mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

Mengatasi permasalahan di atas, dibutuhkan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa serta memotivasi siswa dalam belajar. Strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif dan menyelesaikan masalah sendiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing.

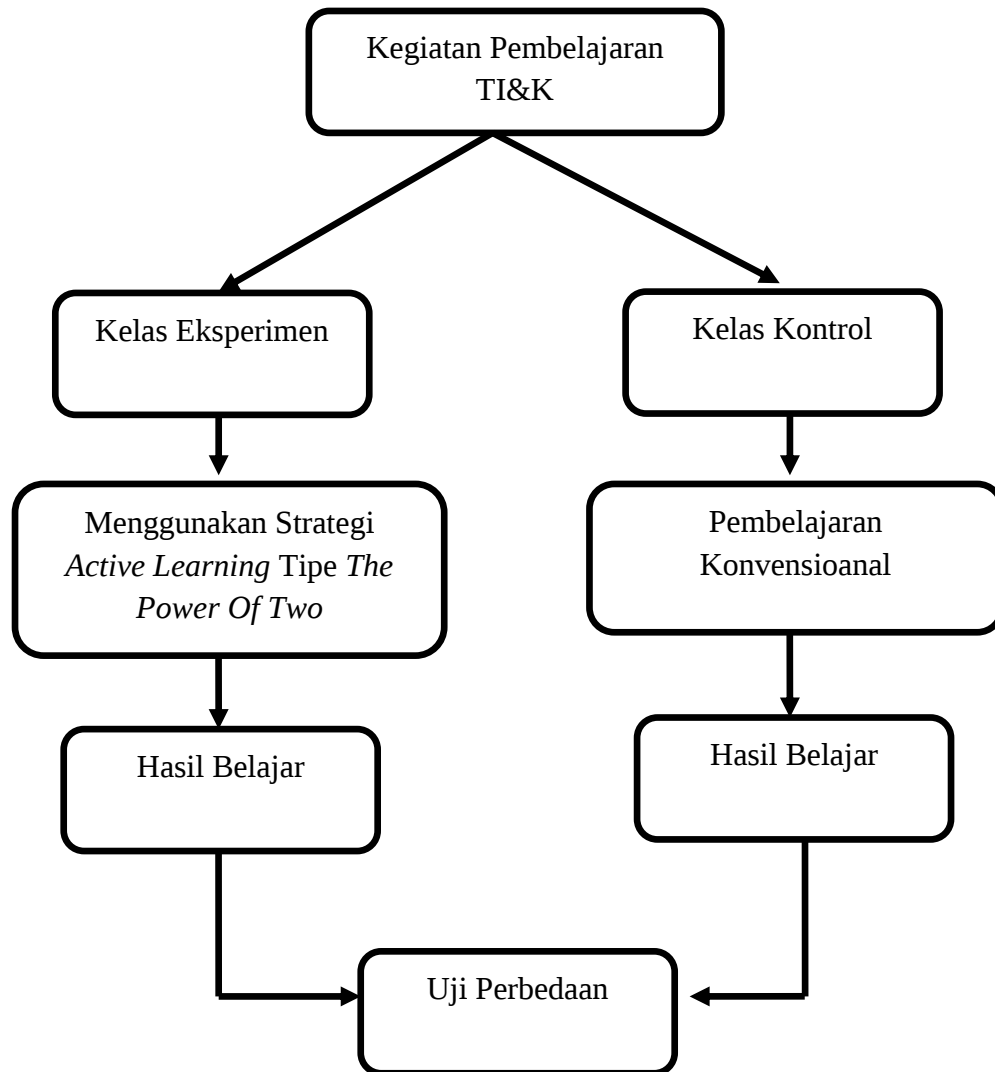
Implementasi strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dalam pembelajaran siswa belajar secara aktif. Siswa mempelajari materi secara berpasangan pasangan dengan bekerja dan berpikir. Pengetahuan yang didasari dari pengalaman siswa. Informasi baru dikaitkan dengan skema yang telah dimiliki siswa. Informasi baru yang dimiliki siswa berasal dari interpretasi individu. Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan yang merupakan pemecahan masalah.

Jika selama ini dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi guru masih mendominasi pembelajaran, maka dengan menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* ini diharapkan hal tersebut dapat

dikurangi. Di sini guru berperan sebagai fasilitator yang akan membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

Pada akhir penelitian ini diuji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan tes akhir setelah masing-masing kelas diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two*, sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk lebih ringkasnya dapat digambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut :

Kerangka konseptual dari penelitian dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari satu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H₁ Penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago pada taraf signifikan α 0.05.

H₀ Penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago taraf signifikan α 0.05.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Sago serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol .Hal ini ditandai dengan hasil rata-rata kelas eksperimen yaitu 73,55 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,24. Berarti perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 6,31.
2. Hasil uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,12 > 2,00)$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Penerapan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* berpengaruh terhadap hasil siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Sago.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Sago untuk dapat menerapkan strategi *Acvtive Learning Tipe The Power Of Two* sehingga siswa dapat termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Padang Sago, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan Pendekatan, Strategi, serta metode-metode pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan dimasa depan.
3. Kepada guru-guru bidang studi lain disarankan untuk menerapkan strategi *Active Learning Tipe The Power Of Two* dalam melakukan proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. (2007). Strategi dan Model-model Mengajar. Bandung : Alfabeta
- Andinurdiansah. 2012. <http://andinurdiansah.blogspot.com//power-of-two.html>, di akses 15 juli 2012 pada pukul 09.00 wib
- Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Padang. 2008. Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang. Padang
- Depdiknas. 2003. Satndar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komuunikasi Sekolah Menengah Pertama . Jakarta : Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : CV Pustaka Setia
- Made Wena. (2008). Strategi Pembelajaran Inovatif kontemporer. Malang: Bumi Aksara
- Mulyasa. (2007). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung : Bumi Aksara
- Muqowin. 2012. [http://muqowin.com//strategi pembelajaran The Power Of Two.html](http://muqowin.com//strategi%20pembelajaran%20The%20Power%20Of%20Two.html), di akses 15 juli 2012 pada pukul 09.20 wib
- Nana Sudjana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sanaky. 2012. [http:// sanaky.com//metode dan strategi pembelajaran berorientasi pada pembelajaran peserta didik.html](http://sanaky.com//metode%20dan%20strategi%20pembelajaran%20berorientasi%20pada%20pembelajaran%20peserta%20didik.html),di aksese 15 juli 2012 pada pukul 10.00 wib
- Silberman Melvin L. (2006). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung : Nusamedia
- Sugiyono. (2009). Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). Prosedur Penelitian. Jakarta :Bumi Aksara
- Slameto. (2003) . Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta :Rineka Cipta
- Syafril. 2010. Statistika. Padang : Sukabina Press.