

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(TIK) KELAS X SMAN 1 IV ANGKEK, KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu Pada Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh

ZULIANI FASISKA

83088/2007

**KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus ujian setelah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas X SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam

Nama : Zuliani Fasiska

NIM/BP : 83088 / 2007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain	_____
2. Sekretaris	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd	_____
3. Anggota	: Dra. Fetri Yeni. J., M.Pd	_____
4. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	_____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni	_____

ABSTRAK

ZULIANI FASISKA (2011) :PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS X SMAN 1 IV ANGKEK, KABUPATEN AGAM

Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam, terlihat bahwa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih berlangsung satu arah. Pembelajaran cenderung terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan berkurangnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK yang bersifat apresiatif (pengenalan dan perluasan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam.

Jenis Penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen* dengan populasi siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam yang terdaftar pada tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 10 kelas yang berjumlah 299 orang. Pemilihan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas X.4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.5 sebagai kelas kontrol. Sebelum data dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan t-test.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dikelas X.4 SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian data tes hasil belajar diperoleh rata-rata kelas eksperimen 77, sedangkan kelas kontrol 64,75. Data tes hasil belajar siswa kemudian dianalisis dengan t-test sehingga diperoleh t_{hitung} 5,00 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan t_{tabel} 2,00. Dengan demikian dapat diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,00 > 2,00$). Hal ini berarti hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih tinggi hasil belajarnya dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Prof. DR. H. Nurtain, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak DR. Alwen Benti, M.Pd selaku Pembimbing II dan juga sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

5. Ibu Kepala Sekolah, Guru TIK kelas X, dan majelis guru SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam yang telah memberikan izin.
6. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

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

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini ada manfaat bagi pembaca, namun penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi lebih baiknya skripsi ini. Atas kritik dan saran dari pembaca penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Belajar.....	9
B. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	9
C. Strategi Pembelajaran.....	12
D. Strategi Pembelajaran Kooperatif	13
E. Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	23
F. Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	28
G. Hasil Belajar.....	30
H. Hipotesis.....	31
I. Kerangka Konseptual	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Populasi Dan Sampel	35
C. Jenis Dan Sumber Data	37
D. Teknik Dan Alat Pengumpul Data	37
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Prosedur Penelitian	41
G. Keterbatasan Penelitian.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	35
2. Populasi dan Sampel Penelitian	36
3. Perlakuan yang diberikan pada kelas sampel.....	42
4. Hasil Tes Formatif Kelas Eksperimen dan Kontrol	49
5. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors.....	50
6. Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	62
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	70
3. Bahan Ajar	75
4. Lembar Penuntun Diskusi	89
5. Pembagian Kelompok Asal.....	96
6. Soal Test	97
7. Kunci Jawaban Test	103
8. Lembar Jawaban Test	104
9. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	105
10. Perhitungan Hasil Mean dan Varians Siswa Kelas Eksperimen	106
11. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	108
12. Perhitungan Hasil Mean dan Varians Siswa Kelas Kontrol	109
13. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen	111
14. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol	113
15. Tabel Nilai L Untuk Uji Liliefors	115
16. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas	116
17. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	118
18. Tabel Nilai Persentil Distribusi t (Uji Satu Skor)	119
19. Surat Penugasan Pembimbing Skripsi	120
20. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan	121
21. Surat Izin Penelitian Dari Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Agam	122
22. Surat Keterangan Penelitian Dari SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat membangun negaranya. Untuk itu perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan dengan berbagai cara, salah satunya adalah berusaha untuk memahami bagaimana peserta didik, dan bagaimana informasi yang diperoleh dapat diproses dalam pikiran mereka. Perlu disadari bahwa peserta didik merupakan sumber daya manusia sebagai aset bangsa yang sangat berharga. Oleh sebab itu perlu diupayakan penerapan strategi pembelajaran yang tepat agar menghasilkan lulusan yang benar-benar kreatif dan inovatif, sehingga potensi yang ada pada diri peserta didik dapat berkembang secara utuh dan optimal. Seperti yang terdapat dalam UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional (2008:2) yang berbunyi:

Pendidikan adalah 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.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 tersebut, maka dunia pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi manusia. Proses pengembangan potensi manusia itu melalui proses pembelajaran. Menurut UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional (2008:5) menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Didalam proses pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dibimbing untuk mandiri dalam mempelajari semua mata pelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:7) menyatakan bahwa “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 Informasi dan Komunikasi. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan pada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

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

dan Komunikasi bersifat apresiatif (pengenalan dan perluasaan), aplikatif (pemanfaatan dan penggunaan), produktif (membuat, mencipta sesuatu), analitis dan evaluatif (aspek pemeriksaan, menilai dan menguji).

Materi pembelajaran yang bersifat apresiatif yaitu berupa teori-teori yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa, sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang dikuasai dengan baik dan maksimal. Tidak semua materi pembelajaran yang bersifat apresiatif ini mudah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik, hal ini disebabkan sampai sekarang ini masih banyak guru bagaikan sebuah ceret yang mengucurkan air kepada peserta didik. Sering kali peserta didik menerima materi pelajaran hanya dari penjelasan dari guru, guru jarang menggunakan strategi-strategi yang bervariasi. Adapun disaat guru menggunakan strategi yang bervariasi, guru relatif menggunakan strategi yang telah biasa dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kejenuhan pada siswa, terkadang guru menyampaikan materi pelajaran sama persis dengan apa yang ada dalam buku yang telah siswa pelajari di rumah, konsentrasi siswa terhadap pelajaran menjadi berkurang, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan hasil pembelajaran yang diharapkan tidak dapat dicapai dengan baik.

Oleh sebab itu komunikasi dua arah secara timbal balik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar, demi tercapainya interaksi belajar yang optimal, yang pada akhirnya membawa kepada pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai kondisi yang demikian maka perlu adanya fasilitator

yaitu guru, yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus membangun motivasi siswa. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yaitu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran yang dipilih haruslah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Strategi pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran TIK yaitu strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kepada siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif pada penelitian ini diharapkan tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat tercapai, yang antara lain berupaya untuk meningkatkan kemampuan siswa

dalam bekerja sama, berpikir kritis, dan pada saat yang sama dapat meningkatkan prestasi akademiknya.

Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, dengan pertimbangan tipe *Jigsaw* adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan melibatkan semua siswa sehingga dimungkinkan bagi siswa yang kesulitan akan tertolong dan materi yang sulit akan lebih mudah untuk dipahami. Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Selain itu dengan pembelajaran ini akan lebih menarik perhatian siswa dikarenakan pembelajaran semacam ini belum pernah digunakan di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam memahami materi pelajaran dan meminimalisir tingkat kesulitan belajar, diharapkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang melibatkan semua siswa yang dikelompok-kelompokkan, maka materi yang cukup luas dan cukup sukar akan dapat terselesaikan dengan baik dengan memanfaatkan teman satu kelompok.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi pembelajaran itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Oleh sebab itu guru harus menguasai, memiliki pengetahuan, kemampuan mengenai berbagai strategi pembelajaran didalam

proses pembelajaran. Sehingga disaat guru menggunakan strategi pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa. Sehingga hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru dan siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam, diperoleh keterangan bahwa masih rendahnya penguasaan sebagian siswa terhadap materi TIK yang bersifat apresiatif yang tingkat kesulitannya lebih tinggi, pembelajaran yang sering digunakan dalam penyampaian materi pelajaran TIK yang bersifat apresiatif adalah pembelajaran dengan metode konvensional, guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk materi yang bersifat apresiatif. Sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa, konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran yang bersifat apresiatif menurun dan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar sebagian besar siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kab. Agam masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, untuk kelas X.4 dengan nilai rata-rata 70, dan X.5 dengan nilai rata-rata 65.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi TIK yang bersifat apresiatif
2. Guru tidak menggunakan strategi yang bervariasi untuk materi TIK yang bersifat apresiatif.
3. Siswa kurang memberikan perhatian terhadap materi TIK yang bersifat apresiatif.
4. Hasil belajar siswa untuk materi TIK yang bersifat apresiatif masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam.

Sedangkan secara lebih khusus penelitian ini akan difokuskan pada mata pelajaran TIK, pada bahasan mengenal macam-macam jaringan telekomunikasi dikelas X SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK)
2. Mengetahui Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Sebagai bahan masukan untuk Sekolah SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam.
2. Sebagai bahan masukan dan umpan balik bagi guru dan siswa dalam penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam.
3. Bagi penulis sendiri sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar

Menurut Nana (1998:28) “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil proses belajar mengajar, dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain.

Belajar adalah suatu atau serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan, interaksi tersebut dari faktor yang berasal dari dalam atau luar diri sendiri. Dengan terjadinya interaksi dengan lingkungan akan menyebabkan munculnya proses penghayatan dalam diri individu dan akan memungkinkan perubahan pada diri siswa tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Setelah belajar siswa akan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap.

B. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. 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”.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:6)

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat menggunakan perAngkek Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Dari uraian diatas maka mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi perlu diperkenalkan, dipraktekkan dan dikuasai oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2. 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.

Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah :

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah.
- b. 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.

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk mengantisipasi perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini berkembang semakin pesat. Dengan adanya pelajaran teknologi informasi dan komunikasi akan membantu siswa untuk belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

C. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut David (1976) dalam Wina (2006:124) “Strategi Pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Strategi pembelajaran yang dipilih haruslah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

2. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran

Sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

- a. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai
 - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif atau psikomotorik?
 - 2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
 - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis?

b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pelajaran

- 1) Apakah materi pelajaran berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
- 2) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak
- 3) Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?

c. Pertimbangan dari sudut siswa

- 1) Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa?
- 2) Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi siswa?
- 3) Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar siswa?

d. Pertimbangan – pertimbangan lainnya

- 1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
- 2) Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
- 3) Apakah strategi itu memiliki nilai efektivitas dan efesien?

D. Strategi Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie dalam Made (2009:189) “Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja

sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator”.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Menurut Nurhadi & Senduk (2003) dan Lie (2002) dalam Made (2009:190) ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam kooperatif, yaitu sebagai berikut:

a. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran Kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Siswa yang satu membutuhkan siswa yang lain, begitu juga sebaliknya. Hubungan yang saling membutuhkan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain inilah yang disebut dengan saling ketergantungan positif.

b. Interaksi tatap muka

Menurut Nurhadi dan Senduk dalam Made (2009:191) interaksi tatap muka menuntut siswa dalam kelompok saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga sesama siswa.

c. Akuntabilitas individual

Mengingat pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan pekerjaan kelompok.

d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

Dalam pembelajaran kooperatif dituntut untuk membimbing siswa agar dapat berkolaborasi dan bersosialisasi antar anggota kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok dimana setiap siswa terlibat menyumbangkan pikirannya, saling membimbing dan membantu dan saling bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah.

Diterapkannya Pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar diharapkan para siswa saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah.

2. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina (2006:246) prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu :

a. Penjelasan materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

b. Belajar dalam kelompok

Setelah menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam strategi pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, social-ekonomi, serta perbedaan kemampuan akademik.

c. Penilaian

Penilaian strategi pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes dilakukan baik secara individual maupun kelompok.

d. Pengaku tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah.

3. Model Strategi Pembelajaran Kooperatif

a. Model STAD

Pembelajaran Kooperatif model STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dari Universitas John Hopkin USA. Secara umum cara penerapan model STAD di kelas adalah sebagai berikut :

- 1) Kelas dibagi dalam beberapa kelompok.

- 2) Tiap kelompok terdiri atas 4-5 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, budaya dan sebagainya.
- 3) Tiap kelompok diberi bahan ajar dan tugas-tugas pembelajaran melalui diskusi kelompok.
- 4) Tiap kelompok didorong untuk mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran melalui diskusi kelompok.
- 5) Selama proses pembelajaran secara kelompok guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.
- 6) Tiap minggu atau dua minggu, guru melaksanakan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
- 7) Bagi siswa dan kelompok yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan.

b. Model Teams Games Tournament (TGT)

Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut :

- 1) Presentasi dikelas (sama seperti STAD)
- 2) Tim (sama seperti STAD)

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Rekognisi tim (sama seperti STAD)

c. Model Integrated Reading and Composition (CIRC)

CIRC merupakan sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa para kelas yang lebih tinggi di sekolah dasar.

CIRC terdiri dari tiga unsur penting, yaitu : kegiatan-kegiatan dasar terkait, pengajaran langsung pelajaran memahami bacaan, dan seni berbahasa dan menulis terpadu. Dalam semua kegiatan ini, para siswa bekerja dalam tim-tim yang heterogen. Semua kegiatan mengikuti siklus regular yang melibatkan presentasi dari guru, latihan tim, latihan independent, pra penilaian teman, latihan tambahan, dan tes.

d. Model Group Investigation (GI)

Pembentukan kelompok dalam model pembelajaran Group Investigation didasari atas minat anggotanya. Pembelajaran dengan strategi GI menuntut melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topic maupun cara untuk mempelajari melalui investigasi.

Ada enam tahapan yang menuntut keterlibatan anggota tim, yaitu sebagai berikut.

- 1) Identifikasi topic. Setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam melakukan identifikasi terhadap topic-topik pembelajaran yang akan dibahas.
- 2) Perencanaan tugas belajar. Setelah tugas pembelajaran masing-masing anggota ditetapkan, setiap anggota mulai melakukan penelitian. Setelah masing-masing anggota bekerja sesuai tugasnya, selanjutnya diadakan diskusi kelompok untuk menyimpulkan hasil penelitian.
- 3) Persiapan laporan akhir. Setelah hasil penelitian dibuat, selanjutnya dilakukan penulisan laporan akhir penelitian.

- 4) Presentasi penelitian. Langkah berikutnya adalah setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitiannya di forum kelas.
- 5) Evaluasi. Dari hasil diskusi kelas masing-masing kelompok mengevaluasi hasil penelitiannya lagi sesuai dengan saran atau kritik yang didapat dalam forum diskusi kelas. Terakhir, setiap kelompok siswa membuat laporan akhir yang telah disempurnakan.

e. Model CO-OP CO-OP

Strategi Co-op Co-op menempatkan tim dalam kooperasi antara satu dengan yang lainnya untuk mempelajari sebuah topik di kelas. Co-op Co-op member kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil , pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia, dan selanjutnya memberikan mereka kesempatan untuk saling berbagi pemahaman baru itu dengan teman-teman sekelasnya.

Strategi Co-op Co-op sederhana dan fleksibel. Ada Sembilan langkah spesifik meningkatkan sukses dari strategi ini, yaitu :

- 1) Diskusi kelas terpusat pada siswa.
- 2) Menyeleksi tim pembelajaran siswa dan pembentukan tim. Apabila para siswa belum mulai bekerja dalam tim, aturlah siswa kedalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima anggota.
- 3) Seleksi topik. Biarkan siswa memilih topik untuk tim mereka.

- 4) Pemilihan topic kecil. Tiba-tiba tim membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas diantara anggota tim, tiap siswa memilih topic kecil yang mencakup satu aspek dari topic tim.
- 5) Persiapan topic kecil. Setelah para siswa membagi topic tim mereka menjadi topic-topik kecil, mereka secara individual. Persiapannya bias saja melibatkan penelitian kepustakaan, pengumpulan data melalui wawancara atau eksperimen, menciptakan proyek individual, atau sebuah kegiatan ekspresif seperti menulis atau melukis.
- 6) Presentasi topic kecil. Setelah para siswa menyelesaikan kerja individual, mereka mempresentasikan topic kecil mereka kepada teman satu timnya.
- 7) Persiapan presentasi tim. Para siswa didorong untuk memadukan semua topic kecil dalam presentasi dalam presentasi tim.
- 8) Presentasi tim. Selama waktu presentasinya, tim memegang kendali kelas.
- 9) Evaluasi. Evaluasi dilakukan pada tingkatan yaitu pada saat presentasi tim dilakukan oleh kelas, kontribusi individual terhadap usaha tim dievaluasi oleh teman satu tim, dan pengulangan kembali materi atau presentasi topic kecil oleh setiap siswa dievaluasi oleh sesama siswa.

f. Model Jigsaw

Strategi pembelajaran Kooperatif tiper Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dari Universitas Texas USA. Secara umum penerapan model Jigsaw dikelas adalah sebagai berikut :

- 1) Kelas dibagi dalam beberapa kelompok.
- 2) Tiap kelompok siswa terdiri atas 4-5 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, budaya, dan sebagainya.
- 3) Tiap kelompok diberi bahan ajar dan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan.
- 4) Dari masing-masing kelompok diambil seorang anggota untuk membentuk kelompok baru (kelompok pakar) dengan membahas tugas yang sama. Dalam kelompok ini diadakan diskusi antara anggota kelompok pakar.
- 5) Anggota kelompok pakar kemudian kembali lagi ke kelompok semula, untuk mengajari anggota kelompoknya. Dalam kelompok ini diadakan diskusi antara anggota kelompok.
- 6) Selama proses pembelajaran secara kelompok guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.
- 7) Tiap minggu atau dua minggu, guru melaksanakan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.

- 8) Bagi siswa dan kelompok siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan. Demikian pula jika semua kelompok memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna maka wajib diberi penghargaan.

Berdasarkan gambaran diatas, dapat disimpulkan ada banyak strategi pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Jika strategi pembelajaran kooperatif ini digunakan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkahnya maka strategi pembelajaran kooperatif akan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi siswa, melatih siswa untuk bekerja sama dan berfikir dalam menyelesaikan suatu masalah

E. Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

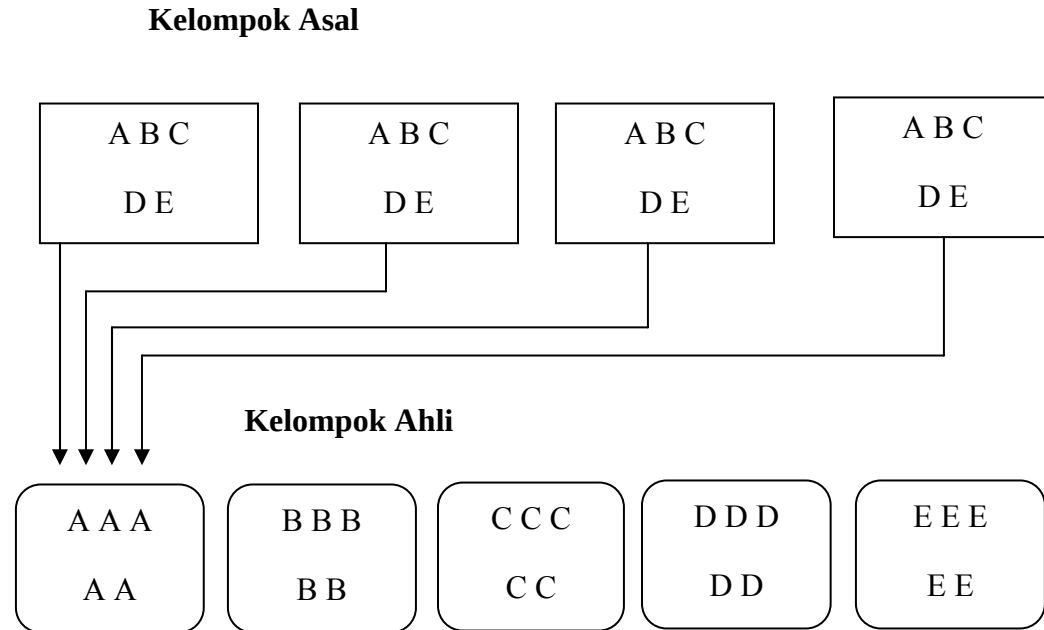
1. Langkah Umum Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Strategi pembelajaran Kooperatif tiper *Jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dari Universitas Texas USA. Secara umum penerapan model *Jigsaw* dikelas adalah sebagai berikut :

- a. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok.
- b. Tiap kelompok siswa terdiri atas 4-5 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, budaya, dan sebagainya.
- c. Tiap kelompok diberi bahan ajar dan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan.

- d. Dari masing-masing kelompok diambil seorang anggota untuk membentuk kelompok baru (kelompok pakar) dengan membahas tugas yang sama. Dalam kelompok ini diadakan diskusi antara anggota kelompok pakar.
- e. Anggota kelompok pakar kemudian kembali lagi ke kelompok semula, untuk mengajari anggota kelompoknya. Dalam kelompok ini diadakan diskusi antara anggota kelompok.
- f. Selama proses pembelajaran secara kelompok guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.
- g. Tiap minggu atau dua minggu, guru melaksanakan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
- h. Bagi siswa dan kelompok siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan. Demikian pula jika semua kelompok memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna maka wajib diberi penghargaan.

2. Langkah-langkah Khusus Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*



Menurut Priyanto dalam Made (2009:194) dalam penerapan pembelajaran Kooperatif model *Jigsaw* ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

a. Pembentukan kelompok asal

Setiap kelompok asal terdiri dari 4-5 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.

b. Pembelajaran pada kelompok asal

Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari sub materi pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.

c. Pembentukan kelompok ahli

Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

d. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai taraf merasa yakin mampu menyampaikan pada anggota kelompok asal dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

e. Diskusi kelompok asal

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran.

f. Diskusi kelas

Dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

g. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok.

h. Pemberian penghargaan kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.

3. Faktor Penghambat Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Hal-hal yang dapat menghambat proses proses pembelajaran dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah:

- a. Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.
- b. Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil, sehingga hanya segelintir orang yang menguasai arena kelas, yang lain hanya sebagai penonton.
- c. Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.
- d. Kurangnya buku sumber sebagai media pembelajaran.
- e. Terbatasnya pengetahuan siswa

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kunci strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah tiap siswa bergantung kepada

teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* mendorong siswa untuk bekerja keras dalam kelompok ahli mereka supaya mereka dapat membantu timnya melakukan tugas dengan baik. Pada strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menekankan pada siswa, bahwa siswa memiliki tanggung jawab terhadap teman satu tim mereka untuk menjadi guru yang baik juga sekaligus pendengar yang baik.

Strategi pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* jika digunakan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkahnya, maka tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal dapat dicapai dengan baik.

F. Strategi Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa sehingga terlibat langsung secara aktif dalam memahami suatu persoalan dan menyelesaikannya secara kelompok.

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 Informasi dan Komunikasi.

Tidak semua materi pembelajaran yang TIK yang bersifat apresiatif mudah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik, apalagi materi yang tingkat kesulitan lebih tinggi, hal ini dikarenakan peserta didik menerima materi pelajaran yang bersifat apresiatif hanya dari penjelasan guru.

Penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran TIK diharapkan disukai oleh siswa, karena pembelajaran ini belum pernah diterapkan disekolah. Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran TIK dapat menghindari sikap pasif siswa dan mengurangi kebosanan, karena pembelajaran *Jigsaw* menekankan pada siswa, bahwa siswa memiliki tanggung jawab terhadap teman satu tim mereka untuk menjadi guru yang baik juga sekaligus pendengar yang baik.

Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* jika digunakan dalam pembelajaran TIK dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkahnya, akan membawa suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang maksimal.

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Menurut Dimiyati (2002:3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar”.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku siswa yang telah mengalami belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran.

Dalam pendidikan formal disekolah-sekolah, hasil belajar tersebut dinilai, guna melihat sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Untuk menilai hasil belajar siswa maka dilakukan sebuah evaluasi. Evaluasi tidak saja untuk mengukur keberhasilan siswa, tetapi juga mengukur tingkat keberhasilan program pengajaran serta menganalisis kesulitan belajar siswa.

2. Hasil Belajar TIK

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri, demikian pula dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Maka guru harus melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan karakteristik kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dinilai. Sebagaimana

yang terdapat dalam kurikulum 2004 oleh Depdiknas (2004:14) dinyatakan bahwa penilaian pada domain pengetahuan/pemahaman siswa dapat dilakukan melalui tes tertulis dan tes lisan, sedangkan penilaian pada domain keterampilan dan sikap siswa dalam mengaplikasikan sesuatu dapat dilakukan dengan tes perbuatan atau penilaian produk yang dihasilkan siswa. Bentuk penilaian lainnya bisa dengan portofolio, sebagai kumpulan hasil karya siswa. Dalam penelitian ini, siswa diberi tes tertulis berupa pilihan ganda, dari hasil tes itulah diketahui hasil belajar siswa.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Pada penelitian ini diajukan sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran

Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam, pada taraf signifikan α 0.05.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$: Terdapat pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif

tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas X SMAN 1 IV Angkek Kabupaten Agam, pada taraf signifikan α 0.05.

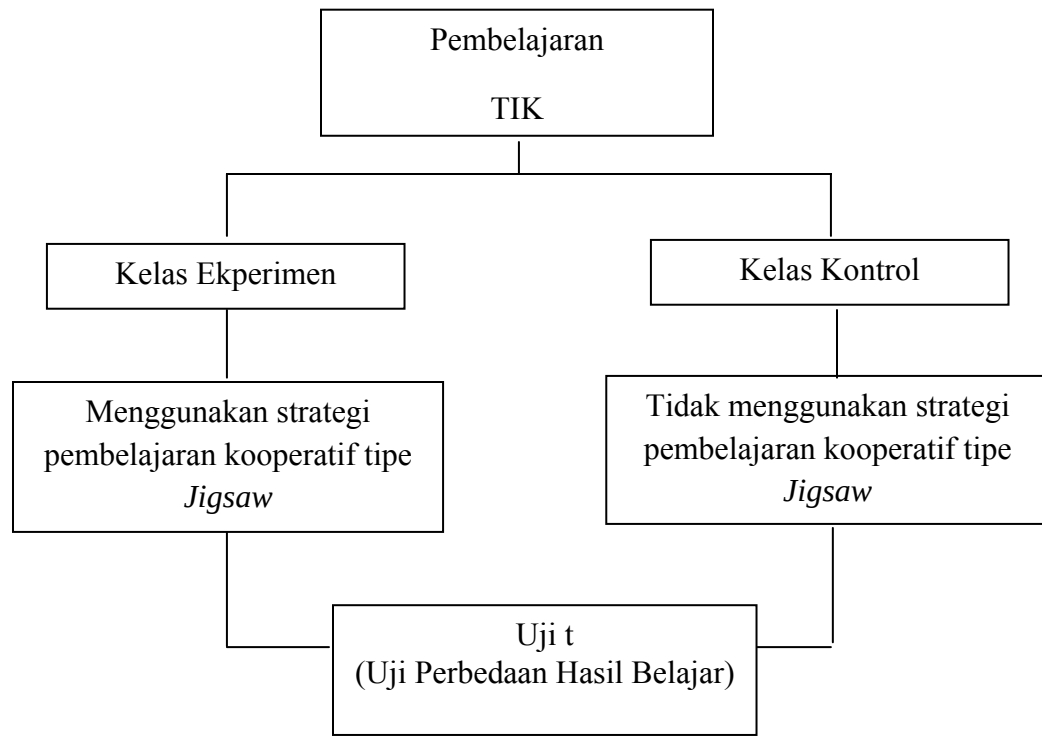
I. Kerangka Konseptual

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai positif dengan menggunakan strategi pembelajaran.

Penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru, guru hanya sebagai fasilitator. Pada strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menekankan pada siswa, bahwa siswa memiliki tanggungjawab terhadap teman satu tim mereka untuk menjadi guru yang baik juga sekaligus pendengar yang baik. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran berpusat pada guru.

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 pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran tidak menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

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



Bagan 1. Kerangka konseptual Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dikemukakan pada Bab IV dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 77 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 64.75. Jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar secara konvensional yaitu yang tidak menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.
2. Hasil perhitungan untuk syarat normalitas setelah dilakukan pengujian diperoleh kesimpulan bahwa data berasal dari kelompok yang berdistribusi normal dan berdasarkan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang homogen.
3. Hasil hipotesis dengan menggunakan teknik t test diperoleh t_{hitung} 5,00 untuk df 58 pada α 0,05 diperoleh t tabel 2,00. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan kelompok yang belajar secara konvensional.

4. Hipotesis kerja (H_1) yang berbunyi “ Terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa Kelas X SMAN 1 IV Angkek, Kabupaten Agam”, dapat diterima secara signifikan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru TIK untuk dapat menggunakan beraneka strategi pembelajaran yang salah satunya yaitu strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, karena siswa dapat lebih belajar mandiri tidak selalu bergantung pada guru pada saat proses pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru bidang studi untuk dapat menggunakan beraneka strategi pembelajaran yang salah satunya yaitu strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bidang studi seperti materi yang bersifat apresiatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution & Zuhendri Zen. 2007. *Prinsip-prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang : Kurikulum Teknologi Pendidikan.
- Bambang Sudibyo. 2008. *Undang-Undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah R.I. Nomor 47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar*. Bandung : Citra Umbara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Padang. 2007. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : UNP.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 1998. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algasindo.
- Nurulita. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Slavin. E. Terjemahan). London : Allyn and Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Syafril. 2001. *Statistika Lanjutan*. KTP. FIP. Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media