

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIF LEARNING* TIPE *THINK
PAIR SHARE* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
& KOMUNIKASI DI SMP N 16 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



**Oleh
YULIANI ROSBA
07328/2008**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *THINK
PAIR SHARE* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
& KOMUNIKASI DI SMP N 16 PADANG**

Nama : Yuliani Rosba
BP / NIM : 2008 / 07328
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

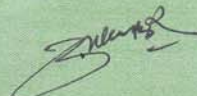
Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Pembimbing II


Dra. Zuliarni
NIP. 195907 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui
Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair
Share* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi &
Komunikasi di SMP N 16 Padang

Nama : YULIANI ROSBA

NIM/BP : 07328/2008

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

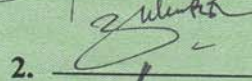
Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zuwirna, M.Pd

1. 

2. Sekretaris : Dra. Zuliarni

2. 

3. Anggota : Drs. Azman, M.Si

3. 

4. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd

4. 

5. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd

5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yang Menyatakan

Padang, Agustus 2011



YULIANI ROSBA

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *THINK PAIR SHARE* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DI SMP N 16 PADANG

Nama : Yuliani Rosba
BP / NIM : 2008 / 07328
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

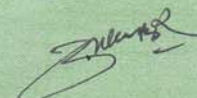
Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Pembimbing II


Dra. Zuliarni
NIP. 195907 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui
Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair
Share* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi &
Komunikasi di SMP N 16 Padang

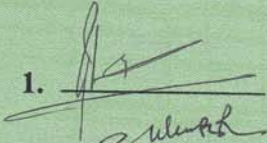
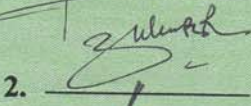
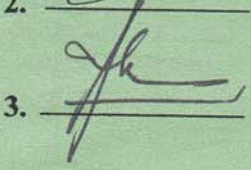
Nama : YULIANI ROSBA

NIM/BP : 07328/2008

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Zuwirna, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zuliarni	2. 
3. Anggota	: Drs. Azman, M.Si	3. 
4. Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Yuliani Rosba 2011: Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 16 Padang

Rendahnya aktivitas belajar siswa dikarenakan kondisi kelas yang kurang kondusif, siswa tidak aktif dalam pembelajaran, dan tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu merupakan persoalan yang sering muncul dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP N 16 Padang. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton, kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan berdampak rendahnya capaian hasil belajar. Penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *think pair share* merupakan upaya untuk mengatsai sebagian masalah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII-4 SMP N 16 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-4 dengan jumlah siswa 35 orang yang terdaftar di SMP N 16 Padang pada tahun ajaran 2010/2011. Aktivitas siswa dikumpulkan melalui catatan pengamatan oleh kolaborator dan data hasil belajar diperoleh melalui tes. Teknik analisis data menggunakan perhitungan persentase.

Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dari siklus I diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa masih rendah yang berdampak pada hasil belajar siswa yang baru mencapai ketuntasan yaitu 19 orang siswa dengan angka rata-rata kelas 67,94 atau 54,29%, Sedangkan batas ketuntasan yang diharapkan adalah 80%. Penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Hasil temuan pada siklus II menunjukkan aktivitas guru dan siswa sudah mengalami peningkatan sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa menunjukkan angka rata-rata 80,42 atau 91,42% yang relative lebih tinggi daripada capaian hasil belajar sebelumnya. Ini berarti bahwa materi yang disampaikan telah mencapai target ketuntasan belajar yang diharapkan. Dengan demikian model pembelajaran *cooperative learning* tipe *think pair share* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 16 Padang.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karuniannya yang telah dilimpahkannya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe *Think Pair Share* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 16 Padang”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan sesuai dengan ilmu yang dimiliki, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritik dari pembaca demi kesempurnaan isi skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan arahan, pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu. Dra. Zuliarni, selaku pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan, pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP N 16 Padang yang telah memfasilitasi dan memberi dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Keluarga dan abang tercinta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Rekan-rekan seperjuangan Padang 14 yang telah bersama-sama melewati masa-masa sulit dan kenangan-kenangan indah masa perkuliahan.
8. Dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Pengertian Pembelajaran.....	12
3. Teori-teori Pembelajaran.....	14
4. Ciri-ciri Pembelajaran	16
B. Aktivitas Belajar.....	17
C. Hasil Belajar.....	20
1. Pengertian Hasil Belajar.....	20
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
D. Pembelajaran Kooperatif.....	24
E. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i>	26
1. Pengertian <i>Think Pair Share</i> (TPS).....	26
2. Langkah-langkah Pembelajaran TPS	27
3. Keunggulan dan Kelemahan TPS	28

F. Pembelajaran TIK	29
1. Hakikat Pembelajaran TIK.....	29
2. TIK Dalam Pembelajaran.....	31
G. Kerangka Konseptual	35
H. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian	36
C. Objek Penelitian	37
D. Siklus Penelitian.....	37
E. Instrumen dan Alat Pengumpulan Data	39
F. Analisis Data	40
G. Data dan Sumber	41
H. Desain Penelitian.....	41
I. Indikator Keberhasilan	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Penelitian Siklus I.....	44
2. Penelitian Siklus II.....	56
B. Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Hasil Belajar	24
2. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair share</i>	27
3. Aktivitas guru kelas VII-4 SMP N 16 Padang selama pembelajaran TIK melalui penggunaan <i>think pair share</i> pada siklus I	50
4. Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas VII-4 di SMP N 16 Padang pada siklus I	52
5. Ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-4 SMP N 16 Padang selama pembelajaran TIK melalui penggunaan <i>think pair share</i> pada siklus I	53
6. Aktivitas guru kelas VII-4 SMP N 16 Padang selama pembelajaran TIK melalui penggunaan <i>think pair share</i> pada siklus II.....	60
7. Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas VII-4 di SMP N 16 Padang pada siklus II	62
8. Rekapitulasi observasi aktivitas belajar siswa kelas VII-4 di SMP N 16 Padang pada siklusI dan II	63
9. Ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-4 SMP N 16 Padang selama pembelajaran TIK melalui penggunaan <i>think pair share</i> pada siklus II ...	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. Siklus Penelitian.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Panduan Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	73
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	76
3. Soal Evaluasi.....	82
4. Kunci Jawaban	86
5. Surat Izin Penelitian	87

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dasawarsa terakhir, bidang informasi dan komunikasi mengalami revolusi khususnya untuk perangkat audiovisual, mobile phone dan komputer. Teknologi telah mengubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh juga terhadap beberapa aspek kehidupan termasuk kedalam aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan lahirlah Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran ini dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak dari perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mata pelajaran Teknologi dan Informasi ini diharapkan agar siswa mempunyai bekal pengetahuan yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja, dan dalam berbagai bidang.

Visi dari mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru serta mampu memutuskan dan mempertimbangkan kapan dan di mana penggunaan Teknologi informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal.

Dari uraian diatas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral sejak dini. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah disebabkan kurang dikemasnya pelajaran ini dengan metode yang menarik, menantang dan menyenangkan.

Keterbatasan sarana dan prasarana untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti kurangnya jumlah komputer membuat sebagian besar guru sering kali menyampaikan materi secara konvensional karena jika siswa di bawa ke labor maka akan sulit untuk mengarahkan mereka dalam belajar karena siswa yang tidak mendapatkan komputer akan mengganggu teman yang lain bahkan ada yang memilih keluar labor dan tidak mengikuti pembelajaran. Akibatnya pelajaran sering dilaksanakan di kelas dan materi pelajaran disampaikan dengan metode ceramah padahal mata pelajaran ini membutuhkan praktik.

Metode ceramah yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik minat siswa dan membuat mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi cenderung membosankan dan yang pada gilirannya prestasi siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih jauh dari KKM yang telah ditetapkan.

Di sisi lain juga ada kecenderungan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukan hal ini . *Pertama*, kondisi kelas yang kurang kondusif, dimana sulit sekali

untuk mengkondisikan kelas untuk belajar, siswa yang sering keluar masuk dan berbicara dengan temannya sewaktu guru menyampaikan materi pelajaran. *Kedua*, sebagian besar siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, dimana tidak ada siswa yang mau bertanya tentang materi yang telah disampaikan guru meskipun sudah diberi kesempatan untuk bertanya dan hanya sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru. *Ketiga*, siswa belum mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, karena ketika di suruh untuk mengerjakan tugas, sebagian besar siswa tidak mengerti apa yang akan dikerjakan akibatnya siswa-siswa tersebut bertanya pada siswa yang lain. Sehingga waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas habis hanya untuk bertanya.

Perlu disadari peranan guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan mediator, sedangkan yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri adalah siswa. Oleh sebab itu guru mempunyai peranan yang penting dalam menyusun strategi pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sering dianggap sebagai suatu pelajaran yang tidak terlalu penting, kurang menantang dan tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Kalau hal ini dibiarkan tentu akan mengorbankan peserta didik untuk pengembangan dirinya dan pada gilirannya akan mengakibatkan terhambatnya peningkatan mutu pendidikan. Padahal meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak.

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 mengintegritaskan 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 bahkan kurikulum. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah. Tujuannya adalah mempersiapkan siswa untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan sehari-hari. Tantangan pendidikan pada era globalisasi saat ini adalah dahsyatnya perkembangan dan laju informasi menuntut perubahan dan pembaharuan dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan pengalaman mengajar penulis selama 4 tahun pada mata pelajaran Teknologi dan Komunikasi di kelas VII-4 SMP Negeri 16 Padang, diketahui hasil belajar semester genap Januari-Juni 2010 adalah 64,66 dimana persentase ketuntasan siswa 30,72%, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran TIK adalah 70.

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran TIK menurut penulis disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi dan kurang tepat. Selain dari itu, pelaksanaan proses pembelajaran dikatakan efektif dan efisien apabila semua komponen yang ada seperti, siswa, guru,

metode, alat bantu seperti buku ajar, media dan sebagainya saling berinteraksi. Interaksi dalam pembelajaran ditandai dengan adanya aktivitas siswa. Sebagai konsekuensi bahwa siswa merupakan sentral, maka aktivitas merupakan syarat mutlak berlangsungnya interaksi dalam pembelajaran. Akan tetapi, kenyataan di lapangan kedudukan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran hanya sebagai pendengar yang patuh.

Dalam pembelajaran TIK, siswa tidak cukup hanya menyimak dan mendengarkan informasi. Lebih dari itu, mereka dituntut harus terlibat aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran, memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berinteraksi sesama teman, guru, serta terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya guru belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang bergairah untuk melakukan kegiatan belajarnya terutama sekali bagi siswa yang berkemampuan rendah. Siswa sering diberi tugas, tapi hanya untuk dikerjakan saja, tidak di bahas lagi di sekolah.

Dalam satu kelas kemampuan belajar siswa tidak sama. Siswa yang pandai, biasa saja, dan ada juga yang tidak pandai. Dengan adanya perbedaan kemampuan belajar itu, maka perlu dibentuk kelompok yang beranggotakan kemampuan yang berbeda, sehingga menggunakan aktivitas belajar yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman diri.

Dalam usaha melibatkan siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, maka penulis mencobakan salah satu model pembelajaran kooperatif dalam mata pelajaran TIK. Model Pembelajaran

kooperatif yang digunakan adalah tipe *Think Pair Share*. Tipe *think pair share* adalah tipe yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara memberikan kepada para siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Sehingga siswa akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan perpasangan, bekerjasama dan merasakan sendiri.

Think-Pair-Share (TPS) atau Berpikir-Berpasangan-Berbagi merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. *Think-Pair-Share* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan penekanan kepada siswa untuk lebih berfikir, mendiskusikan suatu permasalahan dan berbagi. Keunggulan dari *Think-Pair-Share* adalah (1) dapat meningkatkan kualitas kepribadian anak-anak dalam hal bekerjasama, saling menghargai pendapat orang lain, toleransi, (2) siswa dapat lebih mudah berinteraksi, (3) siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari pasangan.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*. Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII-4 Di SMP Negeri 16 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian yang dikemukakan di atas maka yang menjadi faktor utama yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan

terhadap proses belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 16 Padang adalah :

- a. Rendahnya aktivitas siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi
- b. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
- c. Masih kurangnya sarana pendukung pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
- d. Belum ditemukan model pembelajaran yang efektif
- e. Susahnya mengarahkan siswa selama proses pembelajaran di labor

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas dan untuk lebih terfokusnya masalah yang akan diteliti serta mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan maka peneliti perlu membatasi masalah hanya pada hal-hal berikut :

- a. Model pembelajaran yang akan digunakan hanya model *Cooperatif Learning* tipe *Think Pair Share* dengan Kompetensi Dasar : Mempraktekkan Satu Program Aplikasi.
- b. Aktifitas peserta didik yang diharapkan meningkat adalah aktifitas dalam bertanya, membuat tugas, dan latihan atau praktek dilabor
- c. Hasil belajar peserta didik yang akan dilihat adalah hasil belajar dari nilai formatif

D. Rumusan Masalah

“ Apakah model *Cooperatif Learning* tipe *Think Pair Share* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikelas VII-4 SMP N 16 Padang “

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikelas VII-4 SMP N 16 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Meningkatnya efektifitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan mencari alternatif perbaikan metode pembelajaran yang akan digunakan guru dalam pembelajaran.
- b. Mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga proses pembelajaran Menjadi menarik dan variatif
- c. Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- d. Meningkatnya profesional guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, terutama yang berkaitan dengan metode maupun materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan 2 kata yang saling terkait dan tidak terpisahkan satu sama lain. Dari kedua istilah tersebut kita lihat adanya dua proses atau kegiatan yaitu proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar.

Belajar seringkali diartikan sebagai proses penambahan pengetahuan, sedangkan mengajar dipandang sebagai proses pentransferan pengetahuan dari orang dewasa kepada orang yang belum dewasa. Namun, pandangan seperti itu perlu kita kaji kembali karena belum dapat melibatkan siswa secara aktif dan kreatif.

Menurut Winkel dalam Syafril (2005:4) adalah :

Belajar merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan dan nilai serta sikap, perubahan itu bersifat statis, konstan dan berbekas.

Jadi belajar bukanlah menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Moh. Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Menurut Gredler (1995:145) “belajar adalah proses untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap”. Dengan adanya kegiatan belajar akan menghasilkan perubahan pada diri siswa atau subjek didik. Sedangkan menurut Winkel (1999:130) “belajar menghasilkan suatu perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun perubahan sikap”. Slavin (1994:15) mengatakan bahwa, “belajar adalah perubahan pada seseorang yang disebabkan karena adanya pengalaman (*change is an individual caused by expriensi*)”. Hamalik (2004:8) mengatakan bahwa, “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pengertian menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan”.

Slameto (1995:23) mengatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pengertian ini menitik beratkan interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Sagala (2005:112) mengatakan bahwa, “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari yang telah di pelajari” . Sadirman (2004:48) mengatakan bahwa, “belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah koqnitif, afektif, dan psikomotor”.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

Oleh sebab itu, belajar adalah proses yang aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan pada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar dalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila kita berbicara tentang belajar, maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang.

Inilah hakikat belajar, sebagai inti proses pengajaran. Dengan kata lain bahwa dalam proses pengajaran/interaksi belajar mengajar yang menjadi persoalan utama adalah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya.

2. Pengertian pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas.

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Sedangkan mengajar sendiri memiliki pengertian :

- a. Upaya guru untuk “membangkitkan” yang berarti menyebabkan atau mendorong seseorang (siswa) belajar. (Rochman Nata Wijaya,1992)
- b. Menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. (Hasibuan J.J,1992)
- c. Suatu usaha untuk membuat siswa belajar, yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku. (Gagne)

Dan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran

merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Wikipedia.com)

Menurut Gagne dan Briggs (1979:3), Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20)

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

a. Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

b. Guru

Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

c. Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Isi Pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

e. Metode

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.

f. Media

Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

g. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

3. Teori-Teori Pembelajaran

a. Behavioristik

Pembelajaran selalu memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang kita inginkan. Hubungan stimulus dan respons ini bila diulang kan menjadi sebuah kebiasaan.

Selanjutnya, bila siswa menemukan kesulitan atau masalah, guru menyuruhnya untuk mencoba dan mencoba lagi (trial and error) sehingga akhirnya diperoleh hasil.

b. Kognitivisme

Pembelajaran adalah dengan mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman sedangkan pengaktifan indera dapat dilaksanakan dengan jalan menggunakan media/alat Bantu. Disamping itu penyampaian pengajaran dengan berbagai variasi artinya menggunakan banyak metode.

c. Humanistic

Dalam pembelajaran ini guru sebagai pembimbing memberi pengarahan agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai manusia yang unik untuk mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya sendiri. Dan siswa perlu melakukan sendiri berdasarkan inisiatif sendiri yang melibatkan pribadinya secara utuh (perasaan maupun intelektual) dalam proses belajar, agar dapat memperoleh hasil.

d. Sosial/Perhatian/permodelan

Proses pembelajaran melalui proses perhatian dan pemodelan Bandura (1986) mengenal pasti empat unsur utama dalam proses pembelajaran melalui perhatian atau pemodelan, yaitu perhatian (attention), mengingat (retention), reproduksi (reproduction), dan penangguhan (reinforcement) motivasi (motivation). Implikasi daripada

kaedah ini berpendapat pembelajaran dan pengajaran dapat dicapai melalui beberapa cara yang berikut:

- 1) Penyampaian harus interaktif dan menarik
- 2) Demonstrasi guru hendaklah jelas, menarik, mudah dan tepat
- 3) Hasil guru atau contoh-contoh seperti ditunjukkan hendaklah mempunyai mutu yang tinggi.

4. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Eggen & Kauchak (1998), Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- c. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi,
- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

B. Aktifitas Belajar

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. “Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar”(Sardiman, 2001:93).

Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak- anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Paul B. Diedrich (dalam Nasution,2004:9), Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktifitas siswa), antara lain:

a. Kegiatan-kegiatan Visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

b. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan-kegiatan Menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan-kegiatan Menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

f. Kegiatan-kegiatan Metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

g. Kegiatan-kegiatan Mental

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

h. Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dalam berbagai penelitian, ada 3 aspek aktivitas siswa yang diamati yakni motivasi, keaktifan dan kerja sama. Indikator-indikator yang digunakan dalam penskoran masing-masing aspek tersebut adalah:

a. Untuk aspek motivasi:

1. Semangat dan ketertarikan mengikuti pembelajaran
2. Memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran
3. Antusiasme yang tinggi
4. Tidak mengobrol dan melakukan aktivitas lain yang mengganggu proses pembelajaran

b. Untuk aspek keaktifan:

1. Berani bertanya
2. Berani mengemukakan pendapat
3. Berani menjawab pertanyaan
4. Berani maju ke depan kelas tanpa disuruh oleh guru

c. Untuk aspek kerjasama, indikatornya adalah:

1. Bersedia membantu teman selama kegiatan pembelajaran
2. Menghargai pendapat dan penjelasan teman
3. Tidak mengganggu teman saat pembelajaran
4. Tanggung jawab terhadap tugas kelompok

Manusia dan aktivitas merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sebab dengan hanya aktivitas manusia dapat mewujudkan keinginannya. Dalam pembelajaran siswa sangat dituntut untuk beraktivitas agar dapat menimbulkan motivasi, karena motivasi merupakan sesuatu yang penting dalam pembelajaran.

Anak akan berfikir sepanjang dia berbuat dan melakukan sesuatu. Agar anak dapat berfikir dan berbuat, maka aktivitas belajarnya dipacu agar dapat mendukung proses belajarnya. Masril (1993:9) menyatakan :

“Aktivitas sama maknanya dengan perbuatan dalam kaitannya terhadap belajar, dapat dikemukakan sebagai suatu perbuatan, baik perbuatan yang berbentuk jasmani maupun rohani yang mengkehendaki gerakan fungsi otak individu yang belajar, aktivitas tersebut menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.”

Pendapat lain menyatakan bahwa aktivitas merupakan segala perbuatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung baik perbuatan rohani, maupun jasmani sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa. Sedangkan menurut Poerwadarminta (1995:26) “Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan proses pembelajaran”.

Kutipan diatas menyatakan aktivitas belajar merupakan kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan atau kesibukan itu dapat

bersifat positif maupun negative. Namun pada proses pembelajaran kegiatan yang diharapkan yang bersifat positif yang dapat mengoptimalkan pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait, dimana belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti atau hasil dari proses. Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan nilai dan sikap. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran .

Menurut Hamalik (2001:21) "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani".

Kemudian Prayitno (1973:33) mengemukakan bahwa, "hasil belajar adalah suatu proses yang dikuasai atau merupakan hasil dari adanya proses belajar". Sejalan dengan itu Soedjono (1996:33) mengungkapkan "hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar".

Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif bila pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Menurut Gagne (dalam Djaafar 2001:82) “hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam” , yaitu:

- a. Informasi verbal (*Verba Information*)
- b. Kemampuan Intelektual (*Intellektual Skill*)
- c. Strategi Kognitif (*Cognitif Strategies*)
- d. Sikap (*Attitud*)
- e. Keterampilan Motorik (*Motor Skill*)

Penjelasan dari kategori diatas adalah :

- 1) Informasi verbal, merupakan kemampuan seseorang untuk menuangkan pikiran dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
- 2) Keterampilan intelektual, merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, mengabstraksikan suatu pengertian dan memecahkan suatu persoalan .
- 3) Strategi kognitif, menyangkut kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mental sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.
- 4) Sikap, merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang tanpa berubah kecendrungan untuk menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian objek tersebut.

- 5) Keterampilan Motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi.

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Bloom (Dalam Djaafar, 2003:83) membagi hasil belajar dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu :

- a. Ranah kognitif (*cognitive domain*), yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah efektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentu sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terimbang, gerakan terbiasa, gerakan yang komplis, dan penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, suatu proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan atau kapabilitas yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Bila seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka dalam dirinya akan terjadi perubahan yang merupakan hasil dari perbuatan dari belajar tersebut. Hasil belajar yang sesuai dengan tujuan dapat diukur dengan mengadakan penilaian atau evaluasi yang menunjukkan sudah sejauh mana suatu kemampuan yang sudah tercapai. Untuk memperoleh hasil belajar, berupa kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran maka diadakan evaluasi dan alat evaluasi yang digunakan adalah

tes hasil belajar. Hasil belajar yang terdapat dalam nilai rapor merupakan gambaran yang dimiliki siswa pada akhir proses belajar pembelajaran.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dapat dimaklumi bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sukmadinata (2004:81) mengatakan bahwa, “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang bersumber di dalam atau di luar diri peserta didik”. Purwanto (2003:99) menyatakan bahwa, “hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa factor Internal dan factor Eksternal”. Dimana factor Internal meliputi factor fisiologi dan psikologi, sedangkan factor eksternal meliputi factor lingkungan dan instrument .

Slameto (1995: 84) mengatakan bahwa factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, meliputi :

- 1) Faktor Internal (dari dalam diri), yakni keadaan jasmani / kondisi fisiologis dan rohani/kondisi psikologis, seperti: tingkat kecerdasan Intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.
- 2) Faktor Eksternal (dari luar diri), yakni : kondisi lingkungan siswa.
- 3) Faktor Pendekatan, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi metode dan strategi yang digunakan siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

Sudjana (1989:76) menyatakan bahwa: “Dalam proses pendidikan di sekolah, factor sekolah seperti kurikulum, proses pembelajaran, guru, sarana dan prasarana pendidikan, pelayanan sekolah, pengelolaan kesiswaan, dan iklim sekolah merupakan variable-variabel yang dominan mempengaruhi terhadap pencapaian prestasi para siswa dalam belajar”.

Berdasarkan uraian tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor Internal, eksternal, dan pendekatan.

Hasil belajar pada penelitian ini menggunakan standar angka 1 sampai 4 seperti tabel 1 berikut :

Tabel 1. Penilaian Hasil Belajar

No	Nilai	Kriteria
1	1	Kurang
2	2	Cukup
3	3	Baik
4	4	Sangat baik

Sumber: Data Tata Usaha SMP Negeri 16 Padang tahun 2010/2011

D. Pembelajaran Kooperatif

Diantara strategi pembelajaran yang telah ditetapkan guru dikelas, maka pembelajaran kooperatif terlihat unik karena berbeda dalam mengupayakan kegiatan belajar siswa. Tugas pembelajaran dalam kooperatif menghendaki siswa untuk bekerja sama pada kelompok-kelompok kecil serta mengakui upaya kolektif diatas kegiatan individu.

Pembelajaran kooperatif tumbuh dari suatu tradisi pendidikan yang menekankan berpikir dan latihan bertindak demokratis, pembelajaran aktif, perilaku kooperatif dan menghormati perbedaan dalam masyarakat multibudaya (Ibrahim, 2000:63).

Model pembelajaran kooperatif memfokuskan pada pengaruh-pengaruh pengajaran selain pembelajaran akademik, khususnya menumbuhkan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial, untuk itu tujuan

pembelajaran kooperatif dinyatakan oleh Muslimin Ibrahim (2000:7) sebagaimana kutipan berikut :

“Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”

Pada penerapan model kooperatif di kelas, Mohamad Nur (2005:1) menyatakan sebagaimana kutipan berikut ini :

“Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya”

Jadi jelaslah bahwa melaksanakan model pembelajaran kooperatif mengubah peran guru dari peran yang memusat pada guru ke peran pengelolaan aktivitas kelompok siswa dalam kerja sama kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Ibrahim. M (2000:6-7), Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif antara lain:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu agar siswa dapat memahami konsep-konsep materi pelajaran dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan dalam bekerja sama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok heterogen untuk mencapai hasil belajar pengetahuan akademik dan keterampilan sosial.

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* (TPS)

1. Pengertian *Think-Pair-Share* (TPS)

Think-Pair-Share (TPS) atau Berpikir-Berpasangan-Berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur yang dikembangkan ini dimasukkan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2-6 anggota) dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada penghargaan individual. *Think-Pair-Share* (TPS) memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain.

Model *Think-Pair-Share* (TPS) mendorong partisipasi anak, bahkan anak yang pemalu atau bahkan mereka yang tersisihkan. Menanyakan pertanyaan terbuka kepada anak dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk memutuskan sesuatu atau mengekspresikan pemikiran mereka. Guru memberikan waktu untuk memikirkan (*Think*) tentang jawaban mereka, meminta mereka untuk

berdiskusi dengan mitranya (Pair) dan meminta seseorang secara sukarela untuk berbagi (Share) hasil diskusi dengan seluruh kelas. Dengan model ini maka guru dapat memastikan semua anak mempunyai kesempatan untuk menjawab dan mendiskusikan ide atau jawaban mereka (<http://www.Depdiknas.com>).

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* (TPS)

Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar model pembelajaran kooperatif model *Think-Pair-Share* terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share*

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
Fase 2: Mengajukan permasalahan <i>Thinking</i> (Berpikir)	Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.
Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam tim belajar <i>Pairing</i> (Berpasangan)	Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika telah diajukan pertanyaan atau berbagi ide jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi.
Fase 4: Berbagi dengan seluruh siswa <i>Sharing</i> (Berbagi)	Pada tahap akhir, guru meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Fase 5: Melakukan evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
Fase 6: Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

(<http://www.Depdiknas.com>).

3. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Model *Think-Pair-Share* (TPS)

Keunggulan model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS), sebagai berikut:

- a. Memotivasi siswa untuk bisa berfikir sendiri dengan materi yang disampaikan guru.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat berbagi dengan pasangannya dan mengutarakan hasil pemikiran mereka masing-masing.
- c. Dapat meningkatkan kualitas kepribadian anak-anak dalam hal bekerjasama, saling menghargai pendapat orang lain, toleransi.
- d. Siswa dapat lebih mudah berinteraksi.
- e. Siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari pasangan.
- f. Lebih cepat dan mudah membentuknya.

Kelemahan model pembelajaran *Think-Pair-Share*, sebagai berikut:

- a. Lebih sedikit ide yang muncul.
- b. Banyak kelompok yang melapor dan dimonitor.
- c. Jika ada perselisihan tidak ada yang menengahi.

(Sumber: <http://www.Depdiknas.com>).

F. Pembelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi

1. Hakikat dan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. kegiatan ini melibatkan guru dan siswa dengan titik berat pembelajaran adalah membelajarkan siswa. Pembelajaran berasal dari kata belajar, menurut kamus besar bahasa Indonesia belajar merupakan usaha atau melatih diri untuk mendapat kepandaian.

Siswa dikatakan telah mengalami proses belajar apabila telah terjadi perubahan perilaku pada dirinya. Kegiatan belajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Interaksi guru dan siswa melahirkan suatu interaksi edukatif dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Inti dari proses belajar mengajar itu adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran.

Sebagai pelajaran Teknologi Informasi memang menuntut siswa untuk aktif. Hal ini diperkuat oleh Megawangi (2005:43) bahwa “keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar adalah jantung dari pembelajaran yang aktif”.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Istilah Teknologi informasi mulai populer sejak akhir dekade 70-an. Definisi teknologi informasi ini sering menjadi bahan perdebatan. Menurut Alter yang dikutip oleh Kadir (2003:5) adalah :

“Teknologi Informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti merangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data”

Teknologi informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengolahan informasi. Menurut Sulisty Basuki (1998:15):

“Teknologi Informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengaduan, penyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi, serta informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstual. Cita atau suara terutama dengan penggunaan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam teknologi informasi terdapat 2 komponen utama yaitu computer dan telekomunikasi”.

Teknologi yang berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan Martin yang dikutip oleh Kadir (2003:2) yaitu:

“Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi computer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi”.

Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan, yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

Berkat teknologi informasi, berbagai kemudahan dapat dirasakan manusia. Secara garis besar. Teknologi Informasi dapat dikatakan bahwa :

- a. Teknologi Informasi memperkuat peranan manusia, yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.
- b. Teknologi Informasi berperan dalam rekonstruksi terhadap peran manusia.

Dalam teknologi Informasi dan Komunikasi system pengolahan data atau Electronic Data Processing System (EDPS) telah berkembang dengan pesat dan banyak dipergunakan di perusahaan-perusahaan besar maupun kecil, dimana komputer sangat memegang peranan yang sangat penting.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran

a. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi

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

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema – tema esensial dalam Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu computer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika,

telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema – tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai cirri abad 21 seperti pengolahan data, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema – tema essensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

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

b. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswasekolah menengah dengan memiliki tujuan yang jelas. Tujuan Teknologi Informasi dan komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*Information literate*), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada computer yang umum digunakan.

c. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah Menengah Pertama terdiri atas beberapa aspek yaitu:

1) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar

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

2) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi dan pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

d. Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK

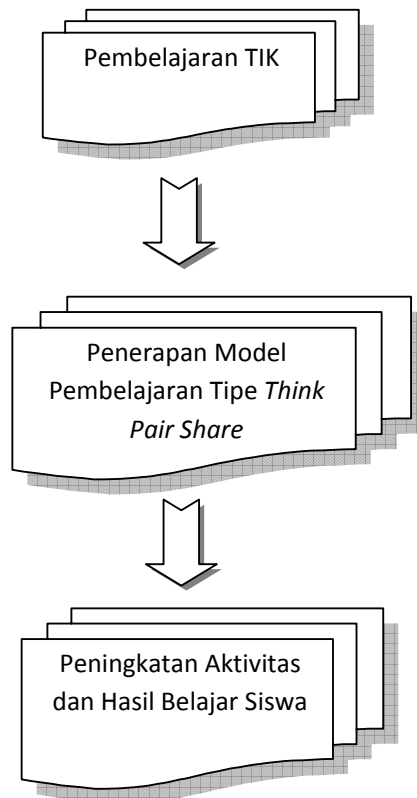
Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi focus pembelajaran dan penilaian. Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

Menurut Depdiknas (2003:8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP kelas VII-4 adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki sikap (etika dan moral) serta Kesehatan dan Keselamatan kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 2) Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan system informasi.
- 3) Menggunakan system operasi (*operating system*) untuk manajemen file dan peripheral.
- 4) Membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.
- 5) Membuat dokumen menggunakan program lembar kerja (*worksheet*).

Berdasarkan kompetensi dasar diatas maka kompetensi dasar no. 4 dijadikan materi penelitian tindakan kelas, yaitu Membuat dokumen menggunakan program pengolahan kata dengan menggunakan nodel pembelajaran kooperatif tipe think pair share.

G. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka konseptual

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar siswa kelas VII-4 terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 16 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* untuk materi Menu dan *Shortcut* Program Aplikasi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-4 SMP N 16 Padang. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 54,29% dengan angka rata-rata kelas 67,94. Sedangkan batas ketuntasan yang diharapkan adalah 80%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan belajar 91,42% dengan angka rata-rata kelas 80,42. Bila dibandingkan dengan presentasi KKM yang telah ditetapkan yaitu 70, ini berarti bahwa nilai yang diperoleh siswa telah mencapai target ketuntasan belajar.
3. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-4 di SMP N 16 Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka penulis menyarankan, sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat digunakan pada materi pokok lainnya yang sesuai
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat digunakan sebagai salah satu alternative model pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
3. Disarankan kepada guru agar lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang model pembelajaran *Think-Pair-Share*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asma, Nur. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Press
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Sukabina Press
- Elide, Prayitno. 1989. *Motivasi Belajar*. Jakarta : P2LPTJ.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito
- Ibrahim. 1991. *Perencanaan Mengajar*. Jakarta : Depdikbud Dikti
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang : UNP Press
- Metode kooperatif model think pair share.
<http://masimamgun.blogspot.com/2010/06/06/metode-kooperatif-model-think-pair-share>
- Nana, Sudjana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algersindo.
- Nana Syaodih, Sukmadinata. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rasda Karya
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono, 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Karnisius.
- Syaiful, Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia