

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN TIPE *STAD*
(*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*) PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(TI & K) DI KELAS VII SMP NEGERI 29 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh:

DILA SELTIKA CANTA

2007/87936

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

ABSTRAK

Dila Seltika Canta 2011 : “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 29 Padang”.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, masih kurangnya peran siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Kelas berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional, sehingga hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan. Keberhasilan belajar dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative tipe Jigsaw dan Cooperative Tipe STAD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan tipe STAD (Student Teams Achievement Division) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 29 Padang.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 29 Padang yang berjumlah 198 orang yang terdiri dari 6 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VII₃ dan VII₄ masing-masingnya berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 85,76 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 74,39. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,842 sedangkan pada taraf kepercayaan 0,05 t tabel 1,694 sehingga t hitung > t tabel. Dari data diatas, terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Dengan membandingkan hasil belajar siswa dari masing-masing kelas maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan sumbangan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 29 Padang”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
4. Bapak Drs.Hakim, Mpd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 29 Padang

5. Bapak Andria Wijaya S.Pd selaku guru mata pelajaran TIK di Kelas VII SMP Negeri 29 Padang yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
6. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua Dahyurial (Papa), Maryeni (Mama) yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Rekan-rekan teristemawa seperjuangan BP 2007 dalam kenangan manis dan pahit selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas semua kisah indah yang pernah kalian ukir dalam perjalanan hidup penulis.
8. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga “Karya Kecil” ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Proses Pembelajaran.....	9
B. Hasil Belajar.....	9
C. Mata Pelajaran TI&K.....	11
1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	11
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran.....	12
D. Model pembelajaran Cooperative Learning (CL).....	15

E. Model Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement	
Division (STAD).....	20
F. Model Pembelajaran Tipe Jigsaw.....	23
G. Kerangka Konseptual.....	25
H. Hipotesis Penelitian.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
C. Desain Penelitian.....	30
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	31
1. Teknik Pengumpulan Data.....	31
2. Alat Pengumpulan Data	31
E. Jenis dan Sumber Data	31
1. Jenis Data.....	31
2. Sumber data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	32
1. Uji Normalitas.....	32
2. Uji Homogenitas.....	33
3. Uji Hipotesis.....	33

	Halaman
G. Prosedur Penelitian.....	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Deskripsi data.....	37
C. Analisis Data	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Homogenitas	42
3. Uji Hipotesis	43
D. Pembahasan	45
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.	51
B. Saran	51
 DAFTAR PUSTAKA	 49
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
2. Rancangan Penelitian.....	31
3. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa dengan menggunakan metode STAD.....	41
4. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa dengan menggunakan Metode STAD.....	42
5. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan Model Pembelajaran STAD dan Menggunakan Metode Jigsaw.....	43
6. Hasil perhitungan Pengujian Kolmogorov-Smirnov.....	44
7. Tabel Hasil Uji Homogenitas Kelas Jigsaw dan Kelas STAD.....	45
8. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Jigsaw dan Kelas STAD.....	46
9. Hasil Pengujian Dengan t-test.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	26
2. Grafik data nilai STAD.....	39
3. Grafik data nilai Jigsaw.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	54
2. RPP Kelas Jigsaw.....	59
3. RPP Kelas STAD.....	64
4. Soal Evaluasi.....	69
5. Kunci Jawaban Tes Evaluasi.....	73
6. Materi Pelajaran.....	74
7. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Mendapat Perlakuan.....	77
8. Data Nilai Hasil Belajar setelah mendapat perlakuan	78
9. Hasil Regresi.....	79
10. Tabel Nilai t	81
11. Tabel Nilai F	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) merupakan bagian dari Ilmu pengetahuan yang berfungsi mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang komputer tentang hardware maupun software, baik yang bersifat perseorangan atau belajar dari masyarakat, maupun yang bersifat nasional. Berdasarkan fungsi ini, maka dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) siswa diharapkan mampu memahami komputer. Selain itu juga untuk mengembangkan kreativitas serta dapat menerapkan dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari

Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang turut bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar bisa meminimalisir berbagai dampak negative tersebut. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab”.

Untuk mampu berpacu dalam kemajuan global teknologi tersebut berbagai kendala akan ditemui, namun di balik kendala tersebut manusia adalah pemegang kendalinya apakah akan tergilas oleh arus global atau mampu memanfaatkan arus globalisasi tersebut untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas diri ke arah yang lebih baik. Pengembangan teknologi tidak hanya penting untuk saat ini, namun sudah merupakan keharusan.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran TI&K pada kurikulum pendidikan, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin maju.

Mata pelajaran TI&K yang telah diwajibkan pada sekolah menengah merupakan bentuk aplikasi perkembangan teknologi yang semakin berkembang pada dunia pendidikan. Ini bentuk nyata dalam memberikan keterampilan kepada siswa, sehingga dengan keterampilan yang dimiliki, mereka mampu bersaing dalam dunia kerja. Pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa mengenai teknologi. Akan tetapi, penggunaan model pembelajaran hendaklah tepat dan efektif, agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai semua itu, maka pendidik harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana serta

komponen-komponen utama pembelajaran, seperti media metode dan strategi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Saat proses pembelajaran di kelas berlangsung terdapat kelemahan selama proses pembelajaran yang mana pembelajaran tersebut terpusat pada guru. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan. penyampaian materi oleh guru bidang studi sangat monoton sehingga pembelajaran tidak timbal balik, pembelajaran hanya berpusat pada guru. Tidak seimbangnya jumlah computer dengan jumlah siswa juga menjadi kendala dalam menerapkan pelajaran. Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa, ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu hasil belajar siswa belum maksimal. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hendaknya guru merancang metode yang dapat menimbulkan motivasi dan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan cara memilih metode yang mampu menciptakan suasana tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga harus melihat bagaimana reaksi siswa terhadap metode yang telah diterapkan, dan apabila reaksi siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan maka guru perlu menggunakan metode lain yang sesuai dengan kondisi kelas dan psikologi anak didik.

Guru juga harus mengetahui bahwa tidak ada salah satu metode yang sempurna, pasti mempunyai titik kelemahan masing-masing. Oleh karena itu

penggunaan metode yang bervariasi akan lebih baik dari pada penggunaan satu metode mengajar. Namun penggunaan satu metode mengajar tidak salah selama apa yang dilakukan itu untuk mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Jika guru sudah menggunakan metode dan strategi yang tepat dan pembelajaran terasa menyenangkan maka dengan sendirinya akan mengiringi aktivitas mereka dalam belajar yang muaranya dapat meningkatkan hasil belajar yang mereka peroleh.

Berdasarkan hasil penelitian Lie dalam Wena (2009:189) menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya (peer teaching) melalui pembelajaran kooperatif ternyata lebih efektif dari pada pembelajaran oleh pengajar. Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya menurut Priyanto dalam Wena (2009:189).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa

bukan hanya guru dan buku ajar,tetapi juga sesama siswa. Menurut Nurhadi dan Senduk dalam Wena (2009:189).

Pembelajaran kooperatif adalah suatu system yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Menurut Nurhadi & Senduk (2003) dan Lie (2002) dalam Wena (2009:190) ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif,yaitu (a) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*); (b) interaksi tatap muka (*face to face interaction*); (c) akuntabilitas individual (*individual accountability*), dan (d) keterampilan untuk menjalin hubungan antarpribadi atau keterampilan social yang secara sengaja di ajarkan (*use of collarative/ social skill*).

Pembelajaran kooperatif dapat memberi kesempatan pada siswa untuk dapat bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Lie (2002) dalam Wena (2009:189) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari,dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajar dan teman belajar yang lain.

Dari kunjungan dan observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 29 Padang, terlihat hasil belajar yang masih di bawah KKM, hal ini di sebabkan karena guru kurang melibatkan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Guru masih mendominasi dalam penyajian materi yaitu guru

masih melakukan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Kemudian siswa mengerjakan latihan-latihan yang diberikan guru. Kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan beberapa soal untuk dikerjakan di rumah sebagai PR, PR tersebut sering dikerjakan siswa di sekolah sebelum jam pelajaran dimulai. Tidak seimbangnya jumlah komputer dengan jumlah siswa juga menjadi salah satu masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam satu semester guru hanya sekali melakukan kegiatan pembelajaran berkelompok. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih belum efektif dan sangat monoton. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 29 Padang dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Nilai rata-rata tertinggi dari 6 Lokal hanya 70 dan nilai terendah 40. (dapat dilihat pada lampiran 7)

Berdasarkan dari fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang proses pembelajaran dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan tipe jigsaw. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Kelas VII di SMP Negeri 29 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Hasil belajar siswa menggunakan metode kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran TI&K Di Kelas VII SMP Negeri 29 Padang
2. Hasil belajar siswa menggunakan metode kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 29 Padang.
3. Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran TI&K kelas VII₃ dan kelas VII₄ SMP Negeri 29 Padang pada materi Mengidentifikasi Kegunaan Perangkat Lunak Program Aplikasi Pengolah Kata.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah : “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

dan Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 29 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP negeri 29 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Peneliti, Syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang.
2. Penulis, sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman belajar dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*).
3. Guru, sebagai penambah wawasan dalam menerapkan metode pembelajaran yang dapat menjembatani proses pengajaran yang membosankan menjadi suatu pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama ilmu pendidikan dan pengajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian tindakan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran tersirat adanya kegiatan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, keduanya terjalin interaksi yang saling menunjang.

Dalam kegiatan pembelajaran, anak adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Karena itu, inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pembelajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya.

Oleh sebab itu pembelajaran yang kondusif harus diciptakan oleh guru, agar peserta didik mempunyai keinginan belajar. Guru harus mampu memperhatikan berbagai faktor yang mendukung proses pembelajaran itu sendiri, seperti keadaan siswa, metode, media, serta sumber belajar yang akan digunakan.

B. Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (1999:200) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan

skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol. Sedangkan menurut Sudijono (2003: 49) hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai setelah mengikuti proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan tingkah laku yang ditampilkan. Belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait, dimana belajar sebagai proses dan perubahan adalah bukti atau hasil dari proses. Perubahan tersebut bisa berupa perubahan yang bersifat pengetahuan, ketrampilan maupun perubahan nilai atau sikap.

Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Untuk memperoleh data hasil belajar dapat dilakukan dengan mengadakan penilaian berupa tes, baik tertulis, lisan, maupun perbuatan. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut.

Belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar. Karena prestasi itu sendiri merupakan hasil belajar, itu biasanya dinyatakan dengan nilai. Menurut Winarno Surahmad (1997:88) sebagai berikut: “Hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku”. Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru.

Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya. Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seseorang siswa dalam menguasai bahan pelajarannya. Hasil belajar dapat diuji melalui test sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar. Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yang perlu dicapai adalah dari beberapa segi yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dan pada umumnya yang sering dilaksanakan adalah ranah kognitif (pengetahuan).

C. Mata Pelajaran TI&K

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Secara umum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengelolaan informasi. Sebagaimana yang termuat pada Kurikulum 2004 oleh Depdiknas (2003:7) yaitu :

“Teknologi informasi, mempunyai pengertian luas meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi. Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu

untuk memproses dan mentransfer data dari yang satu ke yang lainnya”.

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

Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi sistem 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 khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) yang dikutip dari <http://www.google.com> adalah sebagai berikut :

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

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

- 3) *Tema-tema essensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, 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 Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah memiliki tujuan yang jelas. Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer dan memahami informasi artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

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

2) Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi atau operating sistem (OS), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.

3) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), penggabungan dokumen pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi

dan pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

d. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

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

Menurut Depdiknas (2003:8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP Kelas I adalah sebagai berikut :

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

D. Model pembelajaran Cooperative Learning (CL)

Pembelajaran Kooperatif adalah : Kegiatan belajar mengajar dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman- pengalaman yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok.

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar bersama. Ciri yang membedakan belajar cooperative dengan bekerja kelompok adalah pada tanggung jawab individu. Dalam pembelajaran kooperatif semua siswa dalam kelompok bertanggung jawab untuk mengembangkan pemahaman kelompoknya, dan mengetahui apa yang sudah dicapai oleh kelompoknya, sebagai kesatuan yang bersifat sosial dalam membuat suatu komitmen untuk semua anggota.

Adapun tujuan pengajaran dan pembelajaran kelompok disebutkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (1996:166) sebagai berikut :

- a. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional
- b. Mengembangkan sikap sosial dan semangat gotong royong dalam kehidupan
- c. Menimbulkan rasa tanggung jawab pada setiap anggota kelompok
- d. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan pada setiap anggota kelompok

Model pembelajaran cooperative learning adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (student oriented). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran cooperative learning akan dapat memberikan suasana baru di dalam pelaksanaan pembelajaran oleh semua bidang studi atau mata pelajaran. Karena pembelajaran cooperative learning dan beberapa

hasil penelitian baik pakar pendidikan dalam maupun luar negeri telah memberikan dampak luas terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dampak tersebut tidak saja kepada guru akan tetapi juga pada siswa, dan interaksi edukatif muncul dan terlihat peran dan fungsi dari guru maupun siswa.

Peran guru dalam pembelajaran cooperative learning sebagai fasilitator, moderator, organisator dan mediator terlihat jelas. Kondisi ini peran dan fungsi siswa terlihat, keterlibatan semua siswa akan dapat memberikan suasana aktif dan pembelajaran terkesan demokratis, dan masing-masing siswa punya peran dan akan memberikan pengalaman belajarnya kepada siswa lain.

Anita Lie dalam Wena (2009:31) yang mengutip dari Roger dan David Johnson menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap Cooperative Learning, untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran Kooperatif Learning yaitu :

- a. Saling ketergantungan positif
Guru harus menegaskan kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok bergantung kepada pencapaian setiap anggota di dalamnya. Ini akan merangsang mereka untuk berusaha dengan maksimal. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pendidik perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.
- b. Tanggung jawab perseorangan
Setiap anggota memainkan peranannya sendiri demi keberhasilan kelompok. Model pembelajaran Cooperative Learning membuat persiapan dan menyusun

tugas sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

- c. Tatap muka
Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Para anggota kelompok diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.
- d. Komunikasi antar anggota
Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota aktif dalam proses pembelajaran. Agar kelompok kooperatif berfungsi dengan baik, maka anggota kelompok harus mempunyai kemahiran sosial, misalnya kepemimpinan, mampu berkomunikasi, dan berani membuat keputusan. Ini akan mengembangkan hubungan interpersonal yang tidak hanya penting bagi kerja kelompok saja, tetapi untuk keberhasilan hidup kelak dalam masyarakat.
- e. Evaluasi proses kelompok
Setiap anggota kelompok dan guru dapat membuat evaluasi untuk menentukan sejauh mana pengajaran dan pembelajaran telah berhasil.

Perancangan dan pelaksanaan model cooperative learning didasari oleh pemikiran filosofis *Getting Better Together*, yang berarti untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dalam belajar hendaknya dilakukan secara bersama-sama. Untuk menciptakan kebersamaan dalam belajar guru harus merancang program pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek kebersamaan siswa, sehingga mampu mengkondisikan dan memformulasikan kegiatan belajar siswa dalam interaksi yang aktif interaktif dalam suasana kebersamaan bukan saja di dalam kelas, tetapi juga di luar lingkungan kelas.

Beberapa keuntungan yang diperoleh baik oleh guru maupun siswa di dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model

cooperative learning menurut *Anita Lie* yang dikutip dari

http://www.idonbiu.com/2009/05/pembelajaran_cooperative_learning.html

yaitu:

- a. Melalui cooperative learning menimbulkan suasana yang baru dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebelumnya hanya dilaksanakan model pembelajaran secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Metode tersebut ternyata kurang memberi motivasi dan semangat kepada siswa untuk belajar. Dengan digunakannya model cooperative learning, maka tampak suasana kelas menjadi lebih hidup dan lebih bermakna.
- b. Membantu guru dalam mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi dan mencari alternatif pemecahannya. Dari hasil penelitian tindakan pelaksanaan cooperative learning dengan diskusi kelompok ternyata mampu membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar.
- c. Penggunaan cooperative learning merupakan suatu model yang efektif untuk mengembangkan program pembelajaran terpadu. Dengan cooperative learning siswa tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan aspek kognitif saja melainkan mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotor.
- d. Dengan melalui cooperative learning, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran ini lebih banyak berpusat pada siswa, sehingga siswa diberi kesempatan untuk turut serta dalam diskusi kelompok. Pemberian motivasi dari teman sebaya ternyata mampu mendorong semangat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Terlebih lagi bila pembahasan materi yang sifatnya problematik atau yang bersifat kontroversial, mampu merangsang siswa mengembangkan kemampuan berpikirnya.
- e. Dengan cooperative learning mampu mengembangkan kesadaran pada diri siswa terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan bekerja kelompok maka timbul adanya perasaan ingin membantu siswa lain yang mengalami kesulitan sehingga mampu mengembangkan sosial skill siswa. Di samping itu pula

dapat me-latih siswa dalam mengembangkan perasaan empati maupun simpati pada diri siswa.

- f. Dengan cooperative learning mampu melatih siswa dalam berkomunikasi seperti berani mengemukakan pendapat, berani dikritik, maupun menghargai pendapat orang lain. Komunikasi interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa menimbulkan dialog yang akrab dan kreatif.

E. Model Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Tipe pembelajaran inilah yang akan diterapkan dalam pembelajaran TI&K.

Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dari universitas John Hopkin USA.

Secara umum cara penerapan model STAD 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, dan budaya.
- 3) Tiap kelompok diberi bahan ajar dan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan.
- 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 mengadakan evaluasi baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
- 7) Bagi siswa dan kelompok belajar siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan.

Keuntungan pembelajaran kooperatif tipe STAD

Menurut disertasinya Soewarso (1998:22) beberapa keuntungan pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah:

- a. Pelajaran kooperatif membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang dibahas.
- b. Adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapatkan nilai rendah, karena dalam pengujian lisan siswa dibantu oleh anggota kelompoknya.

- c. Pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama-sama.
- d. Pembelajaran kooperatif menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi menambah harga diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya.
- e. Hadiah atau penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.
- f. Siswa yang lambat berfikir dapat dibantu untuk menambah ilmu pengetahuannya.
- g. Pembentukan kelompok-kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam belajar bekerja sama.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe STAD

Menurut Slavin dalam bukunya *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice* (1995:136,137) mengatakan adanya masalah menetapkan strategi belajar bersama di kelas yaitu ramai, gagal untuk saling mengenal, perilaku yang salah dan penggunaan waktu yang tidak efektif, biasanya yang dihasilkan dalam interaksi siswa yang produktif. Ketika menerapkan strategi belajar bersama, kita harus berharap agar kelas lebih ramai sedikit karena siswa bekerja dan berbicara dalam kelompok kecil. Namun sesuatu yang berlebihan, bagaimanapun akan mengganggu guru dan mengganggu fungsi kelompok dan kelas

lainnya. Gagal untuk menyatu, biasanya terjadi pada siswa yang terisolasi secara sosial.

Dalam kegiatan belajar, siswa duduk diam terisolir dari siswa-siswa lainnya. Belajar bersama mengharuskan mereka berbicara, mendengarkan dan membantu lainnya untuk belajar. Proses biasanya dibuat lebih rumit oleh keheterogenan kelompok tersebut. Perilaku yang salah, biasanya timbul karena adanya ketidaktahuan siswa tentang apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran kooperatif. Penggunaan waktu yang tidak efektif oleh siswa terjadi karena siswa yang bergurau dan bermain sendiri sedangkan siswa lainnya sibuk melakukan aktivitas kelompok. Pengawasan guru yang tidak cermat dalam mengawasi kinerja guru selama pembelajaran kelompok tidak efektif.

F. Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Metode jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Jigsaw adalah teknik pembelajaran aktif yang biasa digunakan karena teknik ini mempertahankan tingkat tanggung jawab pribadi yang tinggi.

Fasilitator dapat mengatur strategi jigsaw dengan dua cara:

Pengelompokan Homogen

Kelebihan: Pengelompokan semacam ini memungkinkan peserta berbagi perspektif yang berbeda tentang bacaan yang sama, yang secara potensial diakibatkan oleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap salah satu bab. Potensi yang lebih besar untuk memunculkan proses analisis dari pada hanya sekedar narasi sederhana.

Kelemahan: fokusnya sempit (satu bab) dan kemungkinan akan berlebihan.

Pengelompokan Heterogen

Kelebihan: Memungkinkan “peer instruction” dan pengumpulan pengetahuan, memberikan peserta informasi dari bab-bab yang tidak mereka baca.

Kelemahan: Apabila satu peserta tidak membaca tugasnya, informasi tersebut tidak dapat dibagi/ didiskusikan. Potensi untuk pembelajaran yang naratif (bukan interpretatif) dalam berbagi informasi.

Secara umum penerapan model jigsaw di kelas adalah sebagai berikut:

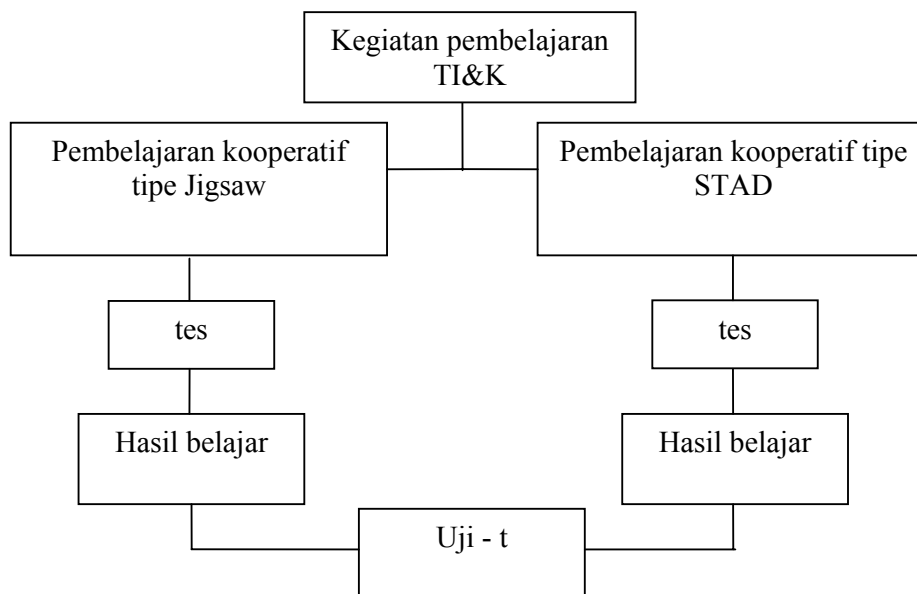
- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Tiap kelompok siswa terdiri atas 5-6 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, dan budaya.

- 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 kekelompok 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 mengadakan evaluasi, baik secara individu maupun secara kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
- 8) Bagi siswa dan kelompok siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan.

G. Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar mencakup dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan terjadi interaksi antara guru dan siswa, guru diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi yang melibatkan siswa secara aktif dan kemampuan belajar siswa seoptimal mungkin. Untuk itu seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat.

Pembejaran kooperatif tipe STAD dan Jigsaw dalam mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi membantu guru dalam kelas agar dapat meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar TI&K serta bersikap aktif dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat seperti bagan dibawah ini :



Bagan 1 : Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan.

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat Perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD dan Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 29 Padang

H_1 : Terdapat Perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD dan Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 29 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah 85,76 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan metode Kooperatif tipe STAD adalah 74,39.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(2,842 > 2,048)$ yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode Kooperatif Tipe Jigsaw dibandingkan dengan belajar menggunakan metode Kooperatif Tipe STAD .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat merancang dan menggunakan metode pembelajaran Koperatif tipe Jigsaw, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama kelas VII yang materi pembelajarannya lebih banyak teori.

2. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 29 Padang, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan model pembelajaran, terutama model pembelajaran Jigsaw sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.
3. Kepada guru bidang studi khususnya yang mengajar TI & K pada saat memilih metode pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus,Irianto.2007.*Statistik (konsep dasar dan aplikasinya)*. Jakarta : penerbit Kencana
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK SMP/MTS*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. <http://www.google.com>. download tanggal 16/03/2010. 15:39
- Dimiyati, Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Idris. 2006. *Aplikasi SPSS Dalam Penelitian Kuantitatif*. Padang: FE UNP.
- Nurhadi dan Senduk, A. G . 2003. *Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning / CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang : Penerbit UM
- Priyanto.2007. *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Pada Pembelajaran Kimia Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darut Taqwa*. Malang : tesis s2 PPS UM
- Slavin, Robert. 1995. *Cooperative Learning Theory, Researc, and Practice* : The Jhons Hopkins Universty
- Suharsimi Arikunto.2007. *Manajemen Penelitian*.Rineka Cipta: Jakarta.
- Sudijono,Anas.2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.jakarta : PT.Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 1996. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Syafril. 2001. *Statistik Lanjutan* : UNP Padang.
- Wena,made.2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta : Penerbit Bumi Aksara
- www. Google. Com/2010. *Model Pembelajaran Kooperatif Learning/2010. Student teams Achievement Division (STAD) dan Jisaw* downlad tanggal 20/10/2010.