



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era teknologi informasi yang berkembang pesat pada masa kini, perkembangan ICT sudah menjadi tren yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari termasuk pada berbagai bidang kehidupan masyarakat. Penerapan tersebut dapat diaplikasikan misalnya pada bidang pendidikan, perekonomian, industri, dsb.

Bidang pendidikan tentunya merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ICT. Dewasa ini, banyak penyebab rendahnya minat belajar siswa. Penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya adalah; (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) dengan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi siswa itu sendiri secara mandiri ataupun kelompok, (2) relasi siswa dengan siswa yang bersifat kompetitif, (3) model pembelajaran konvensional selalu mendominasi, dan (4) motivasi siswa yang rendah. (Rorong, 2012)

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas maupun *tutorial*. Model pembelajaran harus mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan dan pengelolaan kelas. Melalui pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran *cooperative* telah memiliki sejarah yang panjang. Menurut Yatim Riyanto (2010: 267) menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mempelajari kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*”. Para guru telah mendorong siswa-siswa mereka untuk bekerja sama dalam tugas-tugas kelompok tertentu dalam diskusi, debat, atau pelajaran tambahan dalam mendukung belajar siswa. Menurut beberapa ahli bahwa *cooperative learning* tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, akan tetapi sangat berguna untuk menumbuhkan berfikir kritis. Jadi, *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan di atas, maka dibuatlah suatu *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) berbasis web sebagai suatu pedoman untuk membantu murid-murid lebih aktif dan interaktif dalam belajar untuk memperoleh nilai yang memuaskan di sekolahnya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang suatu web *cooperative learning* tipe STAD yang membantu murid belajar?
2. Bagaimana web tersebut dapat menjadi “jembatan” pembelajaran kooperatif antara guru dan siswa?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini mencakup banyak hal. Agar permasalahan tidak meluas maka perlu adanya batasan masalah yang dibahas adalah antara lain:

1. Soal-soal dibuat secara manual sebelum masuk ke dalam sistem.
2. Materi pengajaran berupa teks.
3. Diskusi dilakukan melalui *chat*.
4. Sistem hanya meliputi sistem pembelajaran.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan faktor-faktor di atas adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi *cooperative learning* tipe STAD berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP yang dapat memenuhi kebutuhan belajar.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi dunia pendidikan, dapat membantu penerapan perkembangan ICT ke dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan dunia pendidikan berbanding lurus dengan perkembangan ICT.
2. Bagi pengajar, dapat membantu pengajar untuk memantau perkembangan para siswanya.
3. Bagi siswa, dapat membantu perkembangan proses pembelajaran kooperatif yang digeluti murid-murid agar memperoleh nilai yang memuaskan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut.

## Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

## Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi landasan teori mengenai *Cooperative Learning*, *Student Teams-Achievement Divisions*, *Web*, dan *PHP*.

## Bab III Perancangan aplikasi

Berisi perancangan kebutuhan sistem dan desain keseluruhan sistem.

## Bab IV Pengujian dan Pembahasan

Berisi penjelasan mengenai implementasi dan hasil uji coba sistem

## Bab V Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

UMMN