

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjadi orang cerdas dan memiliki kapasitas adalah harapan semua orang yang bergelut dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan oleh pendidikan itu sendiri mampu menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan dalam keberhasilan pembangunan bangsa. Mengacu pada keberhasilan pembangunan, dewasa ini pendidikan semakin prioritas seluruh negara untuk terus menerus ditingkatkan bahkan setiap tahun selalu diadakan perbaikan baik dari sistem dan mekanismenya.

Mengingat pentingnya masalah pendidikan di Indonesia itu sendiri pemerintah tak henti-henti memikirkan dan menentukan berbagai kebijakam dalam memicu pelaksanaan pembelajaran. Oleh adanya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada masa sekarang sekolah merupakan salah satu komponen belajar bagi peserta didik karena di sekolah terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Setiap siswa di sekolah dasar memiliki perbedaan antara satu dan yang lainnya. Perbedaan tersebut menyangkut kapasitas intelektual, keterampilan, motivasi, persepsi, sikap, kemampuan, dan minat, perbedaan ini mengakibatkan adanya perbedaan dalam belajar setiap siswa, baik dalam kecepatan belajarnya maupun keberhasilan yang di capai siswa itu sendiri.

Siswa datang ke sekolah dengan harapan agar bisa mengikuti pendidikan yang baik tetapi tidak selamanya demikian. Ada beberapa bagian masalah yang mereka hadapi, terutama pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) di setiap sekolah, setiap siswa berhak menerima pelajaran yang akan di berikan oleh guru, tetapi pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) ini di setiap sekolah masih sangat kurang, sedangkan di Era Globalisasi ini penggunaan dunia Teknologi sangat di harapkan. Teknologi yang semakin canggih di dunia ini sangat perlu di kalangan sekolah dasar, karena sekolah dasar itu sangat baik untuk berlakukan pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK).

Salah satu faktor penentu atau menjadi tolak ukur tinggi rendahnya kualitas pendidikan sekolah adalah kreaktifitas atau peran dari seorang guru. Peran guru sangatlah bergantung bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang sangat efektif terutama pada pembelajan Teknologi Informatika dan Komputer (TIK). Apa bila seorang guru tidak begitu berperan aktif pada pambalajaran secara otomatis siswa akan jenuh akan proses pembelajaran. Dalam hal ini mengatasi pambalajaran seperti itu kita harus memilih metode pembelajaran yang menarik, memberi penguatan kepada siswa, serta memiliki tradisi media yang menarik dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan dan sebagainya, dengan adanya metode atau model yang efektif maka siswa tidak akan bosan dengan proses pambalajaran tersebut.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk perubahan pola pikir dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Guru tidak lagi

mendominasi kegiatan pembelajaran. Guru banyak menjadi fasilitator dan mediator dan proses itu sendiri, model pembelajaran kooperatif di rancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa secara bersama-sama untuk membangun pengetahuannya.

Pembelajaran kooperatif mendasarkan kepada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompoknya. Sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pembelajaran yang sangat baik. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan mampu mengantisifasi kelemahan model pembelajaran konvensional adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Pembelajaran model ini lebih banyak meningkatkan kerjasama antar siswa. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang bekerjasama dalam suatu perencanaan kegiatan. Dalam pembelajaran ini setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling bekerja sama dan bertanggung jawab kepada dirinya maupun kepada kelompoknya. Oleh karena itu pembelajaran kooperatif ini sangat bagus apa bila di pakai dalam proses pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK), karena pelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) ini sangatlah penting masa masa sekarang ini untuk siswa sekolah dasar.

Sekolah dasar adalah sekolah yang tepat untuk awal mengatasi pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK). Pada dasarnya siswa sekolah dasar

proses belajarnya sangatlah penting karena siswa sekolah dasar awal pemaham siswa dalam belajar, oleh karena itu proses pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) ini sangatlah penting diterapkan pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian guru sangatlah penting memegang peranan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar maupun dalam mengelola administrasi, Peran guru dalam kelas sangat dituntut untuk bagaimana menciptakan suasana yang membuat siswa proaktif dalam proses belajar mengajar.

Tinggi rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain, faktor intrinsik seperti minat dan kemampuannya maupun faktor ekstrinsik seperti lingkungan,fasilitas yang dimiliki,serta model dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Oleh itu karenanya pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) di SD menekankan pada keaktifan siswa atau siswa harus mempraktekan langsung dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya pembelajaranm Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) ini siswa akan lebih senang karena pembelajaran ini selain bisa menggunakan secara langsung siswa juga dapat menikmati aplikasi aplikasi yang terdapat pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) ini lebih khususnya pada Microsoft Word, karena pembelajaran Microsoft Word ini sangatlah menarik selain membuat dokumen, surat atau sebuah cerita yang mempunyai gambar, dengan adanya microsoft word ini siswa akan lebih senang dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Dengan kemampuan yang dimiliki siswa menggunakan dunia teknologi terutama pada Microsoft Word akan terciptanya karya karya anak bangsa

yang sangat bagus dalam membuat dokumen, surat dan karaya tulis lainnya dengan menggunak teknologi yang canggih.

Tetapi masalah pendidikan diakui sangat penting dan juga sangat strategis karena hanya melalui pendidikan, program mencerdaskan bangsa dapat ditingkatkan dan dikembangkan. (Ahmad Sonhadji, 2006 : 24) Segala kebijakan yang ditempuh untuk peningkatan dan pengembangan pendidikan tersebut telah dilakukan oleh pemerintah maupun lembaga-lembaga yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan. Namun secara umum, masih dirasakan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan belum mencapai mutu atau kualitas yang kompetitif yang secara efisien.

Salah satu tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki keterampilan dan pengetahuan yang bagus, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap serta bertanggung jawab.

Bila masalah yang telah dipaparkan diatas terus dibiarkan, maka jelas akan berakibat rendahnya pemikiran siswa terhadap dunia teknologi terutama pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) tentang Microsoft Word dan secara tidak langsung akan menyebabkan rendahnya mutu sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Salah satu alternatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan paradigma yang telah dikemukakan diatas, penulis merasa terpanggil untuk melakukan suatu perbaikan pembelajaran yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan siswa dalam mengoperasikan program Microsoft word pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas IVa SDN NO 30 Kota Selatan Kota Gorontalo ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- 1 Belum optimalnya proses pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) pada siswa kelas IVa
- 2 Kurangnya keterampilan siswa dalam mengoperasikan program Microsoft Word.

1.3 Pembatasan masalah

Dari indentifikasi masalah yang ada, peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan program Microsoft Word pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas IVa SDN NO 30 Kota Selatan Kota Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) dalam mengoperasikan program Microsoft Word di SDN No 30 Kota Selatan ?

1.5 Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah ini, bagaimana seorang guru bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan program Microsoft word pada pembelajaran Teknologi Infomatika dan Komputer (TIK) dengan menggunakan model pemebelajaran kooperatif tipe Jigsaw kelas IVa SDN No 30 Kota Selatan. dapat di capai dengan langkah – langkah sebagai berikut

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran Jigsaw
2. Penggunaan berbagai metode pembelajaran
3. Guru dapat menggnakan media yang menarik sehingga salah satunya yaitu komputer

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan program Microsoft Word pada pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di kelas IVa SDN No 30 Kota Selatan Kota Gorontalo.

1.7 Manfaat Penelitian

- Bagi Guru : 1. Untuk meningkatkan potensi Guru dalam mengajarkan pembelajaran Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- Bagi Siswa : 1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses Pembelajarann Teknologi Informatika dan Komputer (TIK) agar lebih aktif
2. Sebagai wahana untuk menumbuhkan kreativitas atau kemampuan siswa.
- Bagi Sekolah : 1. Sebagai acuan oleh semua pihak yang ada di sekolah terutama guru.
- Bagi Penulis : 1. Untuk memperoleh pengalaman dan menambah wawasan serta pengetahuan yang akan diteliti.