

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah membawa perubahan besar pada segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan TIK dapat memudahkan kita untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan siapa saja. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran di kelas. Rusman (2012: 131)

mengemukakan bahwa “Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar”. Di masa sekarang kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat model pembelajaran yang berkualitas. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, guru dapat berupaya menemukan suatu model pembelajaran yang baik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Joyce (Hamruni, 2012: 5) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”. Selanjutnya Joyce (Hamruni, 2012: 5) menyatakan bahwa “Setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”. Slameto (2010: 96) mengemukakan bahwa “Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat membosankan dan kurang tertariknya perhatian siswa pada pelajaran, sehingga dengan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa”. Pendapat di atas dapat dinyatakan pengertian dari model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajarnya di kelas.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2016 di kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa rendah, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak memenuhi nilai KKM untuk mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi adalah 70,00. Rendahnya hasil belajar siswa ini berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yaitu bapak Hamdan dikarenakan dalam pembelajaran di kelas siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa cepat merasa bosan dalam belajar sehingga siswa mengobrol dengan teman sebangku. Untuk itu, untuk mengatasi hal tersebut guru hendaknya cukup cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Make A Match*. Shoimin Aris (2016: 98) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran”. Isjoni (Shoimin Aris, 2016: 98) mengemukakan bahwa “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia”.

Model pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Harapan lainnya yaitu kebosanan siswa dapat dikurangi atau dihilangkan, dapat menarik perhatian siswa, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Alasan penulis mengambil materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas pada materi tersebut. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru bidang studi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu bapak Hamdan kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas bahwa diketahui nilai rata-rata hasil ulangan harian kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70,00 pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata untuk tahun ajaran 2015/2016 ditunjukkan pada tabel berikut 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas VIII
Pada Materi Fungsi Menu dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata
SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten sambas

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
VIII A	34	63
VIII B	34	68
VIII C	34	68
VIII D	35	66
VIII E	33	65
Jumlah	170	66

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Karena dengan model ini guru membuat siswa lebih aktif sehingga siswa dapat termotivasi dan siswa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran. Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas”.

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini ada dua, yaitu masalah umum dan masalah khusus. Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Pada Materi Fungsi Menu dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas”. Masalah khusus dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas?

3. Apakah terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi serta kejelasan yang objektif mengenai pengaruh model pembelajaran *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Sedangkan tujuan secara khusus dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berkaitan dengan kontribusi tertentu yang diberikan dari penyelenggara penelitian terhadap obyek penelitian, baik individu, kelompok, atau organisasi. Manfaat praktis penelitian ini antara lain bagi:

a. Penulis

Dengan penelitian ini diharapkan penulis dapat lebih memahami dan memaknai bagaimana proses model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk kemudian dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran selanjutnya.

b. Siswa

Manfaat yang diharapkan diperoleh siswa adalah dapat membuka wawasan dan pengetahuan bagi siswa, menjadi bekal siswa mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan memperoleh pengalaman yang berarti dalam proses kegiatan pembelajaran.

c. Guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru-guru, baik guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi maupun guru mata pelajaran lainnya sebagai salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dan dikembangkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

d. Kepala Sekolah

Manfaat yang diharapkan diperoleh Kepala Sekolah adalah dapat menjadi bahan kajian dan referensi dalam memberikan bimbingan kepada guru-guru yang ada di sekolah tersebut untuk dapat membantu berjalannya proses pembelajaran dengan baik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penulis tetap terfokus kepada obyek penelitian, maka penulis perlu memperjelaskan dan mempertegas ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah aspek-aspek penelitian untuk memperjelas masalah penelitian. Sugiyono (2011: 38) mengemukakan bahwa “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Hamid Darmadi (2011: 21) mengutarakan “Variabel Penelitian adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulanya”. Sedangkan Purwanto (Jakni, 2016: 47) juga mendefinisikan “Variabel adalah gejala yang dipersonalisasi. Gejala bersifat membedakan satu unsur populasi dengan unsur yang lain”. Pengertian tersebut dapatlah dijelaskan variabel penelitian itu meliputi faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Dengan demikian penelitian ini menggunakan 2 (dua) variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat yaitu sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas biasa disebut juga dengan variabel independen. Variabel independen ini disebut juga sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Variabel bebas dapat diartikan sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Zulfadrial, (2010 : 14) mengemukakan bahwa: “Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”. Sugiyono (2009: 39) mengatakan variabel bebas adalah “Variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Sedangkan Purwanto (Jakni, 2016: 49) mendefinisikan “Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat”. Jadi, variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat. Dikatakan variabel

bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain. Dari beberapa pengertian di atas yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*”.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat biasa disebut sebagai variabel dependen. Variabel dependen ini juga disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, *konsekuensi*. Variabel terikat dapat diartikan sebagai fokus atau titik perhatian yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Sugiyono (2009: 39) mengatakan bahwa “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Sedangkan menurut Purwanto (Jakni, 2016: 49) “Variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas”. Zulfadrial, (2010: 14) mengemukakan bahwa “Variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”. Dari pendapat tersebut yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolahan kata”.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dituliskan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu ada penjelasan sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Shoimin Aris (2016: 98) mengemukakan bahwa “Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran”.

b. Fungsi Menu dan Ikon dalam *Microsoft Word*

Menu adalah bentuk perintah yang ditampilkan dalam bentuk simbol teks pada perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*). Menu di dalam *word* terdiri atas submenu *File, Edit, View, Insert, Format, Tools, Table, Window, dan Help*. Di dalam menu-menu tersebut terdapat banyak perintah yang sudah terkategori menurut menu di atasnya.

Ikon adalah bentuk perintah yang ditampilkan dalam bentuk simbol gambar yang mewakili operasi tertentu. *Microsoft Word* lebih banyak menekankan kemudahan pengguna dengan memberikan bentuk ikon yang mudah di atur (*customize*) sesuai dengan kebutuhan pengguna agar layar tidak dipenuhi dengan ikon-ikon yang tidak dipakai.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan diberikan evaluasi berupa tes

formatif. Dimiyati (2002: 3) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri”. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan proses belajar adalah hasil belajar yang biasa diukur melalui tes. Agus Suprijono, (2011: 5) mengemukakan bahwa “ Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dirumuskan setelah penulis mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Husna Asmara (2011:35) mengemukakan bahwa: “hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah sebelum penelitian, pengolahan, dan analisis data yang dilakukan”. Sejalan dengan pendapat di atas, Sugiyono (2012:96) menyatakan bahwa: “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas.

