

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik. Tujuan pendidikan diarahkan empat sasaran yaitu : (1) pengembangan segi-segi kepribadian, (2) pengembangan kemampuan kemasyarakatan, (3) pengembangan kemampuan melanjutkan studi, dan (4) pengembangan kecakapan dan kesiapan untuk bekerja (Sukmadinata, 2008:24). Asumsi pokok pendidikan yaitu : (1) pendidikan adalah aktual, (2) pendidikan adalah normatif, dan (3) pendidikan adalah suatu proses pencapaian tujuan (Sugiyono, 2014:88). Dapat disimpulkan, pendidikan adalah dapat menjadikan manusia yang berguna baik dalam segi agama maupun masyarakat. Pendidikan dapat meningkatkan manusia yang berahlak, beriman, berilmu, dan beramal saleh.

Salah satu lembaga pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu wadah untuk menciptakan manusia yang berpendidikan tanpa melihat latar belakang dari peserta didik tersebut. Sekolah diharapkan mampu menciptakan *output* yang optimal yaitu sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing didunia global. Untuk mewujudkannya maka dalam pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi karena didunia internasional perkembangan teknologi semakin pesat.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan

pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar. KTSP memberikan kebebasan yang besar kepada sekolah untuk menyelenggarakan program pendidikan yang sesuai dengan 1) kondisi lingkungan sekolah, 2) kemampuan peserta didik, 3) sumber belajar yang tersedia, dan 4) kekhasan daerah. Program pendidikan melibatkan orang tua dan masyarakat secara aktif.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini telah berjalan dengan sangat pesat. Dengan berbagai macam fasilitasnya, informasi dapat diperoleh dengan mudah. Teknologi telah menyentuh diberbagai bidang. Dengan adanya teknologi manusia akan semakin mudah melakukan suatu pekerjaan dan sebagainya karena perkembangan TIK yang begitu pesat dari tahun ketahunnya dan telah membawa perubahan besar bagi segala bidang terutama didalam bidang Pendidikan.

Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Serta dapat memudahkannya untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja.

Berdasarkan Pra observasi yang dilakukan saat PPL dan KKM dari bulan agustus 2015 sampai januari 2016. Penulis melakukan observasi tentang kekurangan yang ada pada MTs Ushuluddin Singkawang pada model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru TIK yang menyebabkan

proses pembelajaran TIK menjadi kurang menarik. Adapun kelemahan dari metode konvensional adalah peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar sehingga kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya sedangkan kelebihan dari metode konvensional itu sendiri adalah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan, artinya guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang perlu ditekankan sesuai kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

Faktor-Faktor lain yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu datang dari segi *internal* (dalam diri siswa) dan segi *eksternal* (luar). Dari segi *internal* dapat berupa motivasi siswa yang kurang, sifat malas, minat, dan kebiasaan belajar siswa yang kurang. Sedangkan dari segi *eksternal*, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dari cara mengajar guru dan teman sekitar. Hal ini dapat dilihat dari kekurangannya guru dalam mengelola materi, menggunakan aplikasi pembelajaran dan kurangnya kepedulian guru dalam membantu kesulitan belajar siswa sehingga siswa pun kurang efektif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Disamping itu ada sebagian siswa yang kurang antusias atau kurang semangat dalam belajar, minat dan perhatiannya terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat atau kurang merespon pertanyaan dan penjelasan dari guru dan penulis juga melihat ada siswa yang tidak mau atau ragu-ragu untuk bertanya tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Tujuan utama dilakukan observasi adalah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa pada materi sejarah komputer pada mata pelajaran TIK yang masih

banyak dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran TIK yaitu 70.

Adapun yang melatarbelakangi penulis mengambil materi sejarah perkembangan komputer adalah berdasarkan wawancara penulis dengan guru bidang studi TIK di kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang bahwa dalam proses pembelajaran TIK masih belum maksimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru atau pembelajaran masih berpusat pada guru saja sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang, dalam proses belajar mengajar dikelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian yang kurang bersemangat dalam belajar, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Nilai siswa yang masih rendah disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif. Hal ini tentu saja sangat mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga siswa tidak memperhatikan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a match* karena model ini dianggap cocok untuk keadaan sekolah dan siswa yang belajar di MTs ushuluddin Singkawang khususnya dikelas VII D pada materi sejarah komputer. Menurut Rusman (2011: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru

menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Sedangkan menurut Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran *Make A Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan pertimbangan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Materi Sejarah Komputer Kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model kooperatif *make a match* untuk menambah pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, serta menambah wawasan siswa maupun guru.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Melalui Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat Meningkatkan hasil belajar Siswa pada materi sejarah komputer Kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang”. Adapun sub-sub masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi sejarah komputer kelas VII Mts Ushuludin singkawang dalam peningkatan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi sejarah komputer kelas VII Mts Ushuludin singkawang dalam peningkatan hasil belajar siswa ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi sejarah komputer kelas VII Mts Ushuludin singkawang dalam peningkatan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang pada materi sejarah komputer menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi sejarah komputer kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
3. Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang pada materi sejarah komputer menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai :

- a. Referensi bagi peneliti lanjutan yang sejenis khususnya kemampuan guru Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mengembangkan model pembelajaran dengan hasil belajar siswa di sekolah.
- b. Sebagai bahan referensi di perpustakaan sekolah, sehingga dapat digunakan oleh siswa dan guru TIK

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini bagi :

- a. Siswa, diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat.
- b. Guru, dengan mengetahui kemampuan yang seharusnya dimiliki dalam mengaktifkan siswa dalam pembelajaran akan lebih meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.
- c. Sekolah, menjadi motivasi kepada sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dalam menerima pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dibuat.

- d. Peneliti, menambah pengalaman peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini terbagi atas dua bagian, yakni variable penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014:61) “variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di terapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu karakteristik dari orang, subjek atau gejala yang apabila diukur akan memberikan nilai yang berbeda-beda atau bervariasi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel penelitian adalah “peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match”.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor, unsur variabel yang bisa diselesaikan dengan variabel tindakan. Hadari Nawawi, (2004:57) mengemukakan variabel masalah” sejumlah masalah atau faktor-fasktor atau unsur-unsur yang ada muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan” variabel masalah dalam penelitian adalah”hasil belajar siswa” dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar yang sangat baik
- 2) Hasil belajar baik
- 3) Hasil belajar cukup
- 4) Hasil belajar yang gagal

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan yang mempengaruhi variabel yang lain. Hadari Nawawi, (2010:56) mengatakan variabel tindakan adalah "sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor unsur lain, yang pada gilirannya gejala atau faktor unsur kedua tersebut disebut dengan variabel tindakan. Hamid Darmadi, (2011:21) menyatakan variabel tindakan adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel masalah. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan aspek-aspek sebagai berikut:

1) Pencanaan

Hal-hal yang dilakukan adalah :

- a) Merumuskan tujuan yang jelas baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat ditempuh setelah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berakhir
- b) Menetapkan garis-garis belajar langkah-langkah-langkah *make a match* yang akan dilaksanakan
- c) Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan
- d) Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan siswa

2) Pelaksanaan

Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a) Memeriksa hal-hal diatas kesekian kalinya
- b) Memulai *Make a match* dengan menarik perhatian siswa
- c) Mengingat pokok-pokok materi *make a match* agar mencapai sasaran
- d) Memperhatikan keadaan siswa, apakah semuanya mengikuti *make a match* dengan baik
- e) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif memikirkan lebih lanjut tentang apa yang dilihat dan didengarkan dalam bentuk mengajukan pertanyaan
- f) Menghindari ketegangan oleh karena itu guru hendaknya selalu menciptakan suasana yang harmonis

3) Evaluasi

Hal-hal yang perlu dilakukan adalah:

- a) Kegiatan ini dapat berupa pemberian tugas, seperti membuat laporan, menjawab pertanyaan, mengadakan pertanyaan lebih lanjut. Selain itu guru dan siswa mengadakan.

- b) Evaluasi terhadap *make a match* yang dilakuka, apakah sudah berjalan dengan efektif sesuai yang diharapkan. Syaiful Sagala (Sagala:210).

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan variable dan aspeknya, maka diperlukan definisi operasional.

a. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan dari kartu soal atau jawaban yang telah disiapkan guru dan diduplikannya secara acak sebelum batas waktu yang ditentukan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima proses atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar juga dapat dikategorikan sebagai berikut yaitu :

- 1) Belajar mandiri
- 2) Belajar secara berkelompok

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini antara lain :

Berdasarkan uraian masalah dan pemecahan masalah diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar siswa akan meningkat

setelah guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi sejarah komputer dikelas VII MTs Ushuluddin Singkawang”.

