

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, memahami, menerapkan dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Pada era globalisasi sekarang ini yang diwarnai oleh revolusi teknologi informasi dan komunikasi mendorong setiap individu, lembaga dan institusi pendidikan untuk melakukan respon terhadap perubahan dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perubahan tersebut menjadi penting untuk pengembangan proses pembelajaran di sekolah, sehingga memperkaya kompetensi guru dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dari kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan akan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) sedini mungkin, terarah, terpadu dan menyeluruh melalui berbagai upaya. Dari tujuan tersebut, pelaksanaan pendidikan Indonesia menuntut untuk menghasilkan siswa yang memiliki kualitas SDM yang berkualitas melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi memberi banyak kemudahan dalam proses pembelajaran serta dalam memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) di Indonesia.

Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan materi pelajaran pada anak didiknya. Proses pembelajaran melalui interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, siswa dengan guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Siding pada tanggal 5 november 2019, beliau menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas sering menggunakan model pembelajaran *direct interaction* (pembelajaran secara langsung) dengan metode ceramah, pemberian tugas dan sedikit tanya jawab. Bahkan jika diberikan tugas yang tidak langsung dikumpulkan, ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugasnya. Guru pernah membuat materi dalam bentuk power point dan membagikan kepada siswa dengan memanfaatkan gadget/smartphone dengan tujuan agar siswa bisa belajar dirumah dan diperbolehkan siswa membawa smartphone pada mata pelajaran yang bersangkutan, namun hasilnya kurang maksimal justru menimbulkan dampak yang kurang baik. Siswa justru menggunakan kesempatan tersebut untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti bermain game, dan lain-lain. Guru juga merasa kesulitan dalam menyampaikan materi apalagi materi yang berkaitan dengan gambar dan praktek langsung karena sekolah belum mempunyai fasilitas yang mendukung seperti listrik, lcd proyektor, jaringan internet dan laboratorium komputer.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IX pada tanggal 6 november 2019 pukul 07.15-08.40 saat pembelajaran TIK, peneliti mengamati beberapa fenomena yang terjadi didalam kelas, siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana pembelajaran didominasi oleh guru sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran. Jika diberikan pertanyaan oleh guru, siswa akan menjawab jika di tunjuk oleh guru, jika dikasih kesempatan untuk bertanya hanya ada satu atau dua siswa yang mau bertanya sedangkan siswa yang lain hanya diam. Dalam hal ini interaksi dalam kegiatan pembelajaran hanya terjadi satu arah dimana siswa hanya menjadi pendengar dan guru yang lebih banyak menyampaikan materi saat diberikan tugas hanya sebagian kecil siswa

yang mengerjakan dengan serius dan banyak yang hanya menyalin dari pekerjaan temannya.

Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa, sehingga ketuntasan hasil belajar siswa tidak tercapai. Kesulitan siswa tampak pada materi dasar-dasar sistem jaringan komputer. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pra tindakan yang diberikan oleh guru sebelumnya. Hanya 14 orang siswa yang tuntas dari 36 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63,23 dengan persentase 38,89% yang sudah mencapai KKM pada mata pelajaran TIK yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru dalam melaksanakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas. Melalui penelitian tindakan kelas peneliti memberi sedikit perubahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan suatu model pembelajaran dan memanfaatkan media yang ada dengan tujuan meningkatkan mutu dan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam hal ini tidak berarti peneliti ingin merubah semua kebiasaan lama yang sudah berlangsung akan tetapi sedikit memberi perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model-model pembelajaran yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif selama pembelajaran di kelas namun juga tidak mengganggu kualitas pembelajaran itu sendiri.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *make a match*. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu oleh kartu Wahab (2007:59). Sedangkan menurut Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran

dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya materi jaringan komputer, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi jaringan komputer di kelas IX SMP Negeri 2 Siding kabupaten Bengkayang”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi jaringan komputer di kelas IX SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang tahun pelajaran 2019/2020?”

Agar pembahasan dapat dijabarkan secara terperinci, peneliti perlu membatasi beberapa fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam materi jaringan komputer di kelas IX SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang?
2. Apakah pemahaman siswa dalam materi jaringan komputer meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IX SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi jaringan komputer di kelas IX SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang”. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam materi jaringan komputer di SMP Negeri 2 Siding kabupaten bengkayang.
2. Peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam materi jaringan komputer di kelas IX SMP Negeri 2 Siding kabupaten bengkayang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 2 yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperatif tipe make a match* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan pengetahuan khususnya dibidang Pendidikan dan Model – Model Pembelajaran kooperatif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan peran guru sebagai tenaga pendidik, memberikan wawasan dan

keterampilan pembelajaran agar dapat meningkatkan aktifitas antara guru dan siswa dikelas dengan menggunakan model pembelajaran *cooperatif tipe make a match*.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa dikelas dengan suasana yang menarik dan menyenangkan, siswa mendapat layanan pembelajaran yang berkualitas, siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimilikinya, dimana guru melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi.

d. Manfaat bagi peneliti

Menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman apabila nanti terjun sebagai tenaga pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal ilmu yang diterima dibangku kuliah terutama mengenai model-model pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memperjelas batas – batas masalah yang hendak diteliti, yang meliputi dua hal pokok yaitu variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel penelitian

Menurut Darmadi, (2013:19) variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya

Adapun variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel tindakan

Nawawi (2010:56) mengatakan bahwa variabel tindakan adalah “sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang menentukan antara mempengaruhi ada atau muncul unsur lain. yang pada gilirannya

gejala atau faktor unsur yang kedua tersebut disebut dengan variabel tindakan”.

Variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

b. Variabel hasil

Variable hasil dalam penelitian ini adalah peningkatan proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan peningkatan pemahaman siswa dalam materi jaringan komputer setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IX SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memperjelas variabel dan aspek – aspek yang akan di teliti atau yang menjadi fokus penelitian. Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefisikannya.

a. Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan)

Merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

b. Pemahaman Siswa

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Dengan kata lain pemahaman dapat diartikan mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila dia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal yang dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri

c. Materi jaringan komputer dan komunikasi data

Materi jaringan komputer adalah materi yang diajarkan pada kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada materi ini terdapat sub pokok bahasan jaringan komputer dan komunikasi data.