

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi ini mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan teknologi ini dimulai dari negara maju, sehingga sebagai negara berkembang perlu mengsejajarkan diri. Dengan perkembangan teknologi ini pemerintah perlu meningkatkan dibidang pendidikan yang dilihat dari segi kualitas maupun kuantitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan tenaga profesionalisme, tenaga pendidik, dan peningkatan mutu anak didik. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, penguasa materi merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhatikan guru dan siswa.

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya dan untuk meningkatkan harkat martabat manusia, sehingga manusia mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi, menuju arah yang lebih baik. Oleh karena itu suatu tuntunan bagi bangsa Indonesia untuk tumbuh kesadaran yang makin kuat dikalangan dunia pendidikan, bahwa proses belajar mengajar akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi siswa akan mengalami, menghayati dan menarik pelajaran dari pengalaman itu, sehingga hasil belajar merupakan bagian dari dirinya, baik perasaannya, pemikirannya, pengalaman dan lainnya. Hasil belajar yang demikian akan lebih baik, disamping itu tentu saja keaktifan siswa dibina dan dikembangkan.

Untuk mengetahui definisi pendidikan dalam perspektif kebijakan, peneliti telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana termaktub dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni:

“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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan pada dasarnya berpatokan pada proses pembelajaran, bukan terpatok pada sistem yang lama yakni: proses pengajaran yang dianggap kurang efektif dewasa ini. Didalam proses pembelajaran itu tidak dapat

terlepas dari proses belajar yang mana, guru di tuntut untuk menyampaikan materi kepada peserta didiknya, dan sangat diharapkan siswa dapat aktif.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam mencapai sasaran yang telah ditentukan. Bila dihubungkan dengan, Rusman dan Laksmi Dewi (2011:195) mengemukakan bahwa “Strategi Pembelajaran adalah pola umum rencana interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Beberapa cara dapat dilakukan guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang efektif dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Rusman (2013 :133) berpendapat bahwa : “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Pembelajaran yang efektif tersebut harus di imbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang diajarkan. Banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah JIGSAW, NHT, MAKE A MATCH, TGT, dan lain sebagainya. Diantara beberapa tipe model pembelajaran tersebut, peneliti memilih model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, di harapkan dapat melatih kerja sama dan juga membuat siswa aktif dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah teknik mencari pasangan dimana setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Perkembangan berikutnya, para pengguna metode ini berusaha memodifikasi dan mengembangkannya sesuai dengan kreativitas guru sehingga memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Anita Lie (2011:112) *Make a Match* adalah teknik dimana 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.

Robert. E Slavin (2008:9) menyatakan bahwa “ Bekerja sama atau saling membantu dalam pelajaran sangat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan pembelajaran karena siswa mampu menjelaskan gagasan-gagasan yang sulit satu sama lain dengan

menerjemahkan bahasa yang digunakan oleh guru kedalam bahasa anak-anak”. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi perangkat keras akses *Internet*.

Demikian, guru diharapkan mampu mencoba dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk dapat mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang diterapkan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan hasil praobservasi di Sekolah Menengah Pertama Berbasis Pesantren (SMP BP) HARUNIYAH Pontianak diperoleh data mengenai hasil belajar siswa kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tahun 2014. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya pada materi perangkat keras akses *internet* yang rendah dan masih banyak siswa yang belum tuntas.

Berikut ini adalah daftar nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak tahun 2014.

Tabel 1.1
Nilai rata rata ulangan Harian Siswa Materi Perangkat Keras Akses *Internet*
Kelas IX
SMP BP HARUNIYAH PONTIANAK

| KELAS | NILAI |
|-------|-------|
| IX A | 60 |
| IX B | 61 |
| IX C | 61 |

*Sumber :Guru Mata Pelajaran TIK SMP BP HARUNIYAH Pontianak
TA 2014/2015*

Berdasarkan uraian tabel nilai rata-rata ulangan harian siswa, salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah siswa kurang menyenangi pelajaran TIK dalam materi perangkat keras akses *Internet* dan sering mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif, sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Maka diperlukan suatu model pembelajaran

yang dapat mendorong siswa menjadi aktif atau *student centered* dan guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat pembelajaran karena suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan langkah awal keberhasilan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengkaji uraian tabel, maka peneliti tertarik menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* untuk mengadakan penelitian lebih lanjut terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak khususnya pada materi perangkat keras akses *Internet*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak?”.

Masalah tersebut dirumuskan kedalam sub masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dan sub masalah di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak.

Secara khusus tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak sebelum dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perangkat keras akses *Internet*
2. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perangkat keras akses *Internet*
3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperoleh suatu pengalaman sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran yang lainnya, dalam usaha untuk meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi, informasi dan referensi bagi rekan mahasiswa program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (P.TIK)
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. Siswa

Dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan sikap siswa untuk bekerja sama dan percaya diri.

b. Guru

Sebagai model pembelajaran alternatif yang diharapkan menambah wawasan bagi guru untuk melakukan variasi dan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model kooperatif *Make A Match*.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat dan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif di SMP BP HARUNIYAH Pontianak.

d. Peneliti

Sebagai penerapan teori yang diperoleh selama perkuliahan serta memperkaya wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas batasan dalam penelitian ini maka perlu adanya ruang lingkup penelitian dengan menetapkan variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut.

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2010:3) menyatakan bahwa “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang keberadaannya menjadi penyebab perubahan variabel terikat. Sugiyono (2010: 4) menyatakan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Husna Asmara (2011: 33) mengungkapkan bahwa: “variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat”. Demikian juga diungkapkan oleh Martono (2011: 57) yang menyatakan bahwa : “variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel

lain atau menghaikan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu”.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Make A Match*. Adapun aspek-aspek pembelajaran ini adalah:

- 1) Menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri
- 3) Siswa dapat menemukan pasangan dari kartu yang mereka dapat

b. Variabel terikat

Variabel terikat muncul karena ada pengaruh dari variabel bebas. Definisi tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010: 4) yang menyatakan bahwa: “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Husna Asmara (2011:33) menjelaskan yang dikatakan variabel terikat adalah yang munculnya karena pengaruh variabel lain yang disebut variabel bebas. Kedua pendapat di atas sejalan dengan pendapat Martono (2010:57) yang mengungkapkan bahwa: “variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”.

Dengan demikian variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses *Internet* kelas IX SMP BP HARUNIYAH Pontianak yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya, dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar sangat baik,
 - 2) Hasil belajar baik,
 - 3) Hasil belajar cukup,
 - 4) Hasil belajar kurang,
 - 5) Hasil belajar gagal.
- “Ngalim Purwanto (2009:86)”

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat variabel dan aspek-aspek yang perlu di definisikan secara operasional agar jelas data-data yang akan dikumpulkan, sehingga memuaskan peneliti dalam menyusun instrumen penilaian. Adapun definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut:

a. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai dan tepat

dengan batas waktu yang ditentukan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Adapun aspek-aspek pembelajaran ini adalah:

1) Menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan

Dalam proses pembelajaran guru harus bisa mengemas materi agar lebih dipahami siswa, menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih aktif bertanya dan mengemukakan gagasan.

2) Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

3) Siswa dapat menemukan pasangan dari kartu yang mereka dapat

Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk nilai setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai setelah diberikan tes setelah selesai pembelajaran.

Adapun aspek-aspek hasil belajar antara lain:

1) Hasil belajar sangat baik

Merupakan hasil belajar yang mencapai nilai (90-100) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

2) Hasil belajar baik

Merupakan hasil belajar yang mencapai nilai (80-89) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

3) Hasil belajar cukup

Merupakan hasil belajar yang memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (70-79) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

4) Hasil belajar kurang

Merupakan hasil belajar yang berada di bawah nilai ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (50-69) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

5) Hasil belajar gagal

Merupakan hasil belajar yang kurang 50 berkisar (0-49).

F. Hipotesis Penelitian

Zuldafril (2009:309) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan oleh peneliti. Suharsimi Arikunto (2006:17) Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sugiyono (2011:64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan jawaban dari masalah. Sebagai jawaban sementara atau dugaan, sudah pasti jawaban tersebut belum tentu benar, dan karenanya perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap rata-rata hasil belajar siswa di SMP BP HARUNIYAH PONTIANAK pada materi Perangkat Keras Akses *Internet*.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap rata-rata hasil belajar siswa di SMP BP HARUNIYAH PONTIANAK pada materi Perangkat Keras Akses *Internet*.

