

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sulit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, akan tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan melalui peningkatan proses pembelajaran di sekolah, menuntut setiap guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, seperti dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak dari realita hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan dikarenakan masih menggunakan metode konvensional yang masih didominasi oleh guru didalam kelas pada proses pembelajaran.

Kualitas pembelajaran yang sesuai dengan harapan, diperlukan sebuah model pembelajaran yang diberikan kepada siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sutirman (2013:22) model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan

membantu berhasilnya proses pembelajaran dikelas. Strategi pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang sudah tertentu. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.

Penggunaan model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan harapan agar siswa lebih aktif belajar, seperti aktif bekerjasama dalam belajar dengan teman-temannya, dan aktif melakukan tanya jawab dengan kelompok-kelompok lain. Sehingga pendekatan pembelajaran kooperatif dipandang dapat membimbing siswa dalam belajar bersama dan menyelesaikan soal-soal latihan atau praktikum dalam suatu materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Rusman (2011: 136) Model pembelajaran memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi, dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa dengan suatu pelajaran kepada hasil belajar yang baik.

Menurut Teori John Dewey dan Herbert Thelan Menurut Dewey (Aresnds, 1997), kelas seharusnya merupakan cermin dari masyarakat luas

dan berfungsi sebagai laboratorium belajar dalam kehidupan nyata. Dewey menegaskan bahwa guru perlu menciptakan sistem sosial yang bercirikan demokrasi dan proses ilmiah dalam lingkungan belajar peserta didik dalam kelas. Tanggung jawab utama guru adalah memotivasi peserta didik untuk belajar secara kooperatif dan memikirkan masalah-masalah sosial yang penting setiap hari. Berdasarkan dalam aktivitasnya memecahkan masalah di kelompoknya, peserta didik belajar prinsip-prinsip demokrasi melalui interaksi dengan peserta didik lain. Berdasarkan dari teori diatas peningkatan pemahaman, minat dan hasil belajar siswa , perlu dilaksanakan dengan memberikan solusi yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran, strategis dan pendekatan yang sesuai untuk siswa dalam pembelajaran TIK. Penerapan model pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran TIK yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam suatu pembelajaran agar suatu pembelajaran terlihat menarik dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* ini merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencari pasangan. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model Pembelajaran

Make a Match merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Model Pembelajaran *Make a Match* sangat cocok digunakan oleh guru untuk melakukan *review* terhadap konsep yang telah diajarkannya dengan tujuan dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas.

Sehingga siswa belajar tidak hanya secara pasif mendengarkan penjelasan guru didepan kelas saja namun siswa diajak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang mendasari untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 sekadau hilir tahun ajaran 2015/2016, tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada Materi Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir. Adapun yang melatar belakangi mengambil Materi Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah rendahnya rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir dan kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah seperti laboratorium komputer sehingga sulitnya menyampaikan pembelajaran efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sekadau Hilir, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Diketahui bahwa hasil ulangan harian siswa teridentifikasi bahwa pada pokok bahasan Materi Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, nilai ulangan harian siswa masih banyak kurang memenuhi standar KKM dan rata-

rata hasil belajar siswa 57 sedangkan KKM yang di tentukan oleh sekolah yaitu 75.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Ulangan harian siswa
Mata pelajaran TIK pada Materi Sejarah Perkembangan
Teknologi Informasi dan Komunikasi

TAHUN	KELAS	NILAI RATA-RATA
2014/2015	VII A	32
	VII B	33
	VII C	31

Sumber Data : VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir tahun pelajaran 2014/2015

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa siswi SMP Negeri 2 Sekadau Hilir, sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa TIK merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti, karena pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanya mencatat materi, menjelaskan materi, memberikan tugas dan ulangan harian dan tanpa menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Membuat siswa dalam mengatasi masalah tersebut sebaiknya guru memiliki model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu guru dapat membuat siswa lebih aktif dalam suasana menyenangkan sehingga siswa

dapat termotivasi dan lebih semangat untuk mengikuti pelajaran terutama pelajaran TIK.

Nana Sudjana (2014:22) "hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar". hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau sikap siswa akibat belajar perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan hasil yang akan dicapai manusia dari pengalaman belajar. Setiap kegiatan yang dilakukan manusia selalu mencapai keberhasilan. Begitu juga pada kegiatan belajar mengajar disekolah, seorang siswa melakukan kegiatan belajar selalu menginginkan keberhasilan didalam belajarnya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan dengan penelitian dengan mengangkat judul "Perenapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dikelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah : "Bagaimanakah Penerapan Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ?"

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir?.
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir ?
3. Apakah terdapat perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pembelajaran konvensional pada materi Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.

Ada pun tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi sejarah

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.

3. Perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pembelajaran konvensional pada materi Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat penelitian, adapun manfaat penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberi informasi yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan, menambah pengetahuan Guru dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Dapat dijadikan bahan acuan referensi bagi lembaga IKIP PGRI Pontianak sehingga menjadi informasi penting bagi pembaca untuk dijadikan sebagai bahan kajian ilmu dalam rangka kemajuan ilmu teknologi informasi dan komputer serta penerapannya di masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan tentang model kooperatif tipe *make a match*.
- b. Bagi guru mata pelajaran teknologi informasi dan komputer, yaitu dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam menggunakan

model pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

- c. Bagi siswa, yaitu untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama, memahami dan menyelesaikan soal-soal pada materi TIK dan dampak positif dan negatif dari teknologi informasi dan komunikasi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut :

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014:38) Menyatakan “Variabel penelitian pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Menurut Hartch dan Farhady (Sugiyono,2014:38) “variabel penelitian sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan orang lainnya atau obyek dengan obyek lainnya”. Sedangkan menurut Kerlinger (Sugiyono,2014:38) “menyatakan bahwa variabel penelitian sebagai konstruk (*contracts*) atau yang bersifat akan dipelajari.” Variabel dalam penelitian ini dikelompokkan kedalam dua jenis variabel berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Menurut Zuldafrial (2012:14) “variabel bebas adalah variabel yang mengandung segala

atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”. Sedangkan Sugiyono (2014:39) menyatakan “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti sehingga terdapat hubungan dan pengaruh dalam penelitian tersebut. Sugiyono (2014: 39) menyatakan , “variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Kemudian menurut Zulfadrial (2012:14) “variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Menurut Pedoman operasional IKIP-PGRI Pontianak (2014:92) menyatakan bahwa “definisi operasional adalah yang diangkat oleh penulis dengan merujuk pada argumentasi dan atau indikator yang dikemukakan di landasan teori’. Menjelaskan variabel, aspek-aspek dan indikator penelitian yang digunakan.

Definisi operasional juga dibuat dengan tujuan agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda dan memudahkan dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka berapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Sejalan dengan pernyataan tersebut, definisi operasional juga dibuat untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini.

Agar tidak terdapat perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Tipe *make a match*

tipe *make a match* adalah model pembelajaran kelompok dengan menggunakan kartu atau kertas berwarna untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban. Siswa dibagi dalam tiga kelompok. Yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai. Setiap kartu jawaban dan kartu pertanyaan dibuat menggunakan kertas berwarna. Kemudian posisi ketiga kelompok tersebut berbentuk U, dimana kelompok pemegang pertanyaan dan pemegang jawaban diusahakan berhadapan pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

b. Hasil belajar siswa

Sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif di lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai perubahan sikap itu bersifat konstan dan membekas. Hasil belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (*pretest*) dan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (*posttest*) pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pertanyaan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel. Nazir (2014:132) menyatakan bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris”. Sedangkan Arikunto (2013:110) mengatakan bahwa “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai

terbukti melalui data yang terkumpul”. Kemudian Sugiyono (2014:63) mengemukakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. “Hipotesis itu terdiri dari dua yaitu:

A. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pembelajaran konvensional pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.

B. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pembelajaran konvensional pada materi sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sekadau Hilir.