

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika guru dapat memahami dan menguasai kondisi, suasana, strategi, dan materi yang akan diajarkan kepada siswanya. Guru juga harus bisa dalam mengelola kelas dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan siswa. Guru merancang kegiatan pembelajaran harus dengan pembelajaran bervariasi dan terfokus pada siswanya. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kegairahan dan semangat belajar yang tinggi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Malahayati et al., 2020). Sebelum itu, hal yang perlu dilakukan dalam pembelajaran agar dapat dikatakan berhasil seorang pengajar harus mampu menciptakan suasana yang tenang dan nyaman dalam kegiatan belajar. Apabila seorang pengajar telah berhasil menciptakan kondisi yang mendukung dan memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar. Akibatnya, ini akan berdampak semangat belajar siswa.

Semangat belajar tersebut dapat terjadi dalam pembelajaran karena adanya komponen yang mendukung. Peran guru adalah komponen yang sangat dianggap penting dalam mempengaruhi proses pendidikan. Karena guru merupakan hal terpenting dalam berinteraksi dengan siswa sebagai subjek maupun objek belajar.

Sebagus apapun kurikulumnya, sarana dan prasarana pendidikan tanpa kemampuan guru kurang bermakna. Menurut (Sanjaya, 2014) tidak semua orang dapat dikatakan sebagai guru, asal paham materi yang akan diajarkan. Karena

pembelajaran bukan hanya penyampaian materi namun dapat mengubah perilaku siswa sesuai tujuan yang diharapkan. Guru harus dapat mencocokkan dengan minat dan bakat siswa dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran dibantu dengan sumber dan media pembelajaran guna mendukung efektivitas pembelajaran.

Tugas guru juga menyiapkan generasi manusia yang berperan aktif dalam masyarakat maka pekerjaan guru mempunyai dampak sosial terhadap kehidupan masyarakat. selain itu, pekerjaan guru harus mengikuti kemajuan pengetahuan dan teknologi, yang terus berkembang (Sanjaya, 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru berpengaruh penting dalam pencapaian proses pembelajaran dalam peningkatan dan perbaikan seorang guru serta juga harus mengikuti kemajuan pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Tidak semua orang dapat dikatakan guru karena tidak mudah menjadi seorang guru yang harus dapat mengubah perilaku siswa. Seorang guru harus memiliki latar belakang pendidikan yaitu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih bukan hanya pemahaman materi yang disampaikan. Seperti perkembangan manusia, memahami teori perubahan tingkah laku, memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, membuat strategi pembelajaran serta evaluasi pembelajaran proses dan hasil kerja. Proses pembelajaran bisa berjalan dengan menggunakan model pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut proses pembelajaran bisa berjalan seiring dengan menerapkan model-model pembelajaran. Model memiliki dampak terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta tercapainya penyampaian materi

kepada siswa (Lestari, 2018). Guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Guru dapat membuat rancangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran juga memperhatikan situasi siswa dan keadaan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika salah dalam membuat model pembelajaran maka hasil belajar siswa kurang maksimal. Model pembelajaran inilah yang akan menjadi pedoman seorang guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajarannya masih belum efektif dikarenakan guru kurang tepat memilih model pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Sekolah SMK nurul hidayah salah satu sekolah swasta yang cukup favorit di kabupaten bangkalan. Kompetensi keahlian yang ada di SMK Nurul Hidayah bangkalan adalah Teknologi dan Jaringan dasar (TKJ). Kelas X TKJ terbagi menjadi dua kelas yang dipisah antara laki-laki dan perempuan yaitu kelas X A (Kelas Wanita) yang terdiri dari 16 siswa dan B (Kelas Laki-laki) yang terdiri dari 34 siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada guru produktif yaitu bapak Nafiul Amli, S.H.I. yang mengajar mata pelajaran Desain grafis di SMKS Nurul Hidayah pada hari senin tanggal 3 November 2021 dan bapak Muhtar Hadi, S.H.I. pada tanggal 9 november 2021 yang hampir sama dengan bapak Nafiul Amli, S.H.I. mengatakan bahwa

Masih banyak nilai siswa yang dibawah KKM. Serta siswa yang masih ada beberapa yang tidak menyukai bidang IT yang mengakibatkan hasil belajar menurun. Kegiatan belajar mengajar selama ini menggunakan model pembelajaran ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Namun beliau mengatakan masih banyak guru yang sering menggunakan metode ceramah. Beliau

mengatakan bahwa metode ceramah kurang efektif karena menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar serta membuat siswa menjadi mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Pada saat mengajar Guru berpatokan pada LKS yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran. Guru juga mengatakan bahwa metode ceramah kurang efektif karena menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa hanya dapat mempelajari sebagian dari materi yang diajarkan oleh guru menggunakan metode ini. Menurut beliau hal tersebut terjadi karena siswa kurang mencintai bidang IT (Ilmu Teknologi). Dalam pembelajaran guru sering memotivasi siswa dengan cara mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tetapi hal tersebut kurang mendukung terhadap semangat belajar siswa. Metode ceramah masih kurang efektif digunakan yang mengakibatkan siswa menjadi bosan, mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran. Suasana dalam kelas juga kurang kondusif dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan membosankan. Hal tersebut berdampak kepada hasil belajar terhadap beberapa KD dan beberapa KD lainnya juga masih banyak yang kurang maksimal.

Hasil observasi ketiga yang dilakukan salah satu siswa Smk Nurul Hidayah yang bernama Aisyah pada tanggal 3 November 2021 dan Anis pada tanggal 3 November 2021, siswa tersebut mengatakan

Kegiatan pembelajaran masih kurang efektif karena guru masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa merasa tidak mempunyai semangat dan siswa tidak paham dengan materi yang menggunakan IT. Perkembangan hasil belajar siswa naik turun, terkadang naik dan bisa turun bergantung materi yang diajarkan serta penyampaian materi yang diberikan. hasil pembelajaran terkadang berkembang dan terkadang tidak berkembang. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak berkembang ialah penyampaian materi yang kurang mengena dapat mengakibatkan siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Tabel 1. 1 UTS Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Persentase nilai

Kelas	DiatasKKM	Dibawah KKM	Persentase DiatasKKM
X TKJ A	16	0	100%
X TKJ B	18	16	47,05%

Berdasarkan data persentase nilai Ujian Tengah Semester menyatakan bahwa hasil nilai UTS komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ A yang mencukupi diatasKKM sebanyak 16 siswa dan dibawah KKM sebanyak 0 maka diperoleh

persentase sebesar 100%. Dan kelas X TKJ B yang mencukupi diatasKKM sebanyak 18 siswa dan yang di bawah KKM sebanyak 16 dengan persentase 47,0%.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa mendapatkan fakta bahwa di SMK nurul hidayah salah satu sekolah yang proses pembelajarannya masih kurang efektif. Dikarenakan guru kurang tepat memilih model pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif khususnya pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X. Permasalahan tentang pembelajaran di sekolah dikarenakan siswa masih belum sepenuhnya terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan tersebut adalah siswa yang masih sedikit yang bertanya tentang materi yang disampaikan dan siswa yang kurang terampil menjawab pertanyaan. Banyak siswa yang cenderung bertanya kepada teman sebangku dari pada gurunya. Juga didukung oleh faktor kondisi sekolah, dimana sekolah tersebut adalah sekolah yang gabung dengan pondok pesantren, sehingga siswa dilarang membawa HP. Kendala tersebut juga membuat siswa terbatas dalam mencari informasi tentang pembelajaran. Nilai UTS mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMKS Nurul Hidayah menyatakan hasil belajar siswa kelas X khususnya siswa laki-laki dibawah KKM. Sebaliknya siswa perempuan lebih aktif daripada siswa laki-laki. Rata-rata nilai siswa perempuan beberapa telah mencukupi nilai yaitu diatasKKM. Jika nilai dibawah KKM, guru menambahkan nilai hasil belajar dengan nilai harian. Hal tersebut dikarenakan guru memberikan materi dengan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan yang membuat siswa menjadi bosan. Siswa tersebut juga masih belum mencintai bidang IT (Ilmu Teknologi) yang mengakibatkan siswa kurang begitu memahami materi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka peneliti menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa agar dalam proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Maka peneliti memilih model pembelajaran yang menarik yang belum pernah diterapkan dalam kelas agar materi yang disampaikan dapat diterima, juga dapat meningkatkan hasil belajar, suasana dalam kelas menjadi aktif dan siswa merasa semangat untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif siswa merasa lebih senang dikarenakan terdapat permainan di dalam pembelajaran. Siswa juga lebih mendalami materi, suasana dalam kelas tidak lagi jenuh, siswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menguatkan kerja sama antara siswa.

Menurut (Purwanto, 2013) hasil belajar merupakan proses interaksi dalam diri seseorang dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan. Hasil Pembelajaran adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari siswa yang menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai ukuran terhadap siswa sejauh mana mereka menguasai materi atau ilmu pengetahuan yang didapat. Dengan diadakannya penilaian hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru. Ada dua kemungkinan untuk hasil penilaian hasil belajar siswa, yaitu untuk memaksimalkan dan meminimalkan. Agar mengetahui hasil tersebut diperlukan alat ukur melalui proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* di khususkan kepada siswa kelas X. Guru akan dapat mengetahui siswa-siswi yang mana sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

kompetensi yang diharapkan, maupun mengetahui siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh (Malahayati et al., 2020) penelitian ini yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran menggambar teknik di SMK Negeri 4 Banda Aceh”. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* data kuantitatif analisis dengan mengumpulkan hasil melalui lembar tes dan lembar kuesioner. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest yaitu $(31,11 < 68,89)$. Model pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa pada pembelajaran menggambar dengan menggunakan tipe *make a match* terbilang baik yang dilihat dari respon siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Sungai Raya”. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pendekatan quasi eksperimen dengan menggunakan dua kelas sampel sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar sebelum diterapkannya *metode make a match* adalah $70,36 < 76$ (KKM). Sehingga dapat dikatakan skor tersebut masih tergolong rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan *metode make a match* adalah $80,85 > 76$ (KKM).

Menurut (Rusman, 2014) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran membentuk siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif ini menciptakan sebuah interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru yang cukup luas. Pembelajaran ini memiliki dua tanggung jawab, seperti mereka belajar sendiri dan membantu sesama teman kelompok. Penerapan metode Kooperatif Tipe *Make A Match* dilakukan dengan teknik siswa mencari pasangan kartu yang terdapat jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan dengan mencocokkan kartu dan diberikan nilai jika kartu sudah sesuai dengan pasangannya. Tipe pembelajaran seperti ini membuat siswa lebih mengutamakan kerjasama, berpikir cepat mencari pasangan, dan membuat siswa merasa senang karena terdapat permainan di dalam pembelajaran.

(Huda, 2014) menyatakan model pembelajaran *make a match* yaitu salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif yang memiliki tujuan pendalaman materi, penggalan materi dan keberlangsungan dalam penyampaian materi yang menyenangkan. Menurut (Shoimin, 2014) *Loma Curran* adalah orang yang mengembangkan model *make a match*. Model tersebut memiliki ciri utama yaitu siswa mencari pasangan dari media kartu disesuaikan dengan jawaban kartu. Kelebihan *Make A Match* yaitu siswa mencari pasangan sembari belajar dengan suasana menyenangkan. (Rusman, 2014) menyatakan bahwa selain menggunakan metode pembelajaran yang menarik, juga perlu media yang menarik sehingga dapat meningkatkan gairah belajar dan kemampuan visual agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran tipe *make a match*

adalah siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu atau soal yang dipegang masing-masing siswa dengan batasan waktu yang ditentukan.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make a Match* Pada Materi Komputer dan Jaringan Dasar Terhadap Hasil Belajar”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kelas X TKJ Nurul Hidayah?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar pada materi perakitan komputer dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a* kelas X TKJ Nurul Hidayah.
2. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

D. Manfaat Penelitian

manfaat penelitian terhadap pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* pada hasil belajar siswa kelas X SMK Nurul Hidayah adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai acuan para guru untuk variasi model pembelajaran

2. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa agar hasil belajar bisa memenuhi bahkan melebihi KKM yang telah ditetapkan dan meningkatkan suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar siswa