

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 sangat penting bagi kehidupan untuk mensejahterakan kehidupan di masa depan atau masa yang akan datang. Pada dasarnya pendidikan adalah proses komunikasi atau interaksi dari seorang guru terhadap murid untuk mendapatkan informasi-informasi tentang pendidikan itu sendiri. Dengan adanya proses pendidikan seseorang bisa menggali potensi yang dimiliki dalam dirinya. Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan di masa sekarang dituntut untuk menciptakan siswa yang mempunyai kompetensi yang tinggi.

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan suasana yang tenang dan nyaman untuk kegiatan belajar. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Aunurrahman, 2016 : 35). Belajar bukan hanya tentang perilaku, tetapi juga mengenai pengetahuan. Dengan adanya kegiatan belajar, tingkah laku serta pengetahuan harus diasah supaya lebih baik lagi. Belajar tentang tingkah laku

melalui latihan dan pengalaman yang diperoleh supaya kedepannya tingkah yang kita lakukan lebih baik dari yang sebelumnya. Belajar tentang pengetahuan agar pengetahuan yang kita miliki atau kita peroleh selalu bertambah dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Kegiatan belajar mengajar pasti membutuhkan seorang pendidik untuk mengajar. Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik (Sardiman, 2012 : 47). Mengajar pada dasarnya merupakan usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Jika belajar dilakukan oleh peserta didik, maka mengajar adalah sebuah tugas yang harus dilakukan oleh guru atau pengajar. Kegiatan mengajar ini digunakan untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik supaya terjadi pemahaman ilmu pengetahuan lebih, sehingga peserta didik bisa menguasai pelajaran atau materi yang telah di sampaikan oleh guru atau pengajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu satuan pendidikan kejuruan menengah yang merupakan lanjutan dari sekolah SMP / MTs atau yang sederajat. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan sekolah SMK yaitu SMK Negeri 1 Kamal, sekolah ini memiliki beberapa kompetensi keahlian salah satunya adalah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yaitu Pemrograman Dasar. Mata pelajaran ini diajarkan selama satu tahun yaitu pada semester ganjil dan semester genap.

Hasil observasi yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Kamal. Narasumber mengatakan bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) selama ini untuk model pembelajarannya pada saat praktik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, dan untuk materi menggunakan model pembelajaran kooperatif. Sedangkan untuk metodenya beliau menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Narasumber mengajar sesuai dengan acuan belajar dari silabus. Beberapa peserta didik ada yang keras kepala, ada yang bertingkah laku menyimpang dari tata tertib sekolah, menurut hasil pengamatan yang peneliti peroleh, hal itu bisa terjadi terhadap peserta didik karena kurang adanya motivasi belajar terhadap peserta didik, sehingga peserta didik kurang semangat dalam melakukan pembelajaran. Dengan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik, hal ini dapat memicu hasil belajar yang diperoleh.

Menurut narasumber hal itu bisa juga terjadi karena faktor teman, ada beberapa siswa yang biasanya aktif namun setelah berteman dengan salah satu peserta didik yang keras kepala terkadang ikut terpengaruh kedalam hal yang tidak baik. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru ada juga yang tidak mengumpulkan meskipun sudah diberi waktu lebih, ada juga yang tidak langsung dikumpulkan tetapi masih tidak bersedia mengumpulkan tugas. Karena di SMK Negeri 1 Kamal peserta didik diperbolehkan membawa HP pada saat sekolah, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung pun terkadang masih ada peserta didik yang sibuk bermain dengan Hpnya sendiri meskipun sudah diperingatkan.

Pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah, terlihat beberapa peserta didik tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi.

Karena disekolah ini buku pegangan untuk peserta didik tidak ada, maka peserta didik seharusnya mencatat materi yang telah dicatatkan atau disampaikan oleh peserta didik, pada kenyatannya beberapa peserta didik tidak mencatat di buku, tetapi mereka lebih asik mengobrol dengan teman sebangku atau sibuk dengan kegiatan yang lainnya. Jika diberikan pertanyaan oleh guru hanya ada satu atau dua peserta didik saja yang bertanya, yang lain memperhatikan tetapi hanya diam. Pembelajaran dikelas memerlukan berbagai strategi, pendekatan, metode yang bisa mengakses perbedaan individual setiap peserta didik untuk mendorong berkembangnya kemampuan peserta didik sehingga terbentuknya kemauan untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan dapat membuat siswa terlatih dan aktif dalam melakukan pembelajaran.

Melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pemrograman dasar, peneliti mendapatkan info hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar ini juga jauh dari target yang diinginkan oleh guru. Karena dari satu kelas, jika dihitung dalam prosentase keberhasilan hanya $\pm 25\%$ yang mampu menghasilkan nilai yang diharapkan. Dari Ketentuan Kriteria Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, peserta didik yang mampu mencapai nilai tersebut hanya beberapa siswa saja, lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang

dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2013 : 202). Menurut Sanjaya (dalam Rusman, 2013 : 203) bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan media. Tipe pembelajaran ini juga mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan, sehingga peserta didik merasa senang dengan permainan yang dilakukan.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* oleh Utami (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media *Cisco Packet Tracer* terhadap Hasil belajar Kognitif pada Materi Pengalamatan IP Kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *quasi eksperimental design*. Instrumen yang digunakan adalah soal tes hasil belajar yang berupa *pretest* dan *posttest*, lembar pengamatan terhadap guru dan siswa. Dilihat dari hasil uji gain memperoleh nilai sebesar 0,36 yang termasuk dalam kategori sedang. Dari hasil penelitian menggunakan uji signifikan diperoleh $t_{hitung} = 3,87 > t_{tabel} = 2,08$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada pengaruh penggunaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan media *Cisco Packet Tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.

Adapun penelitian lain tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* oleh Hodijah (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make A Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,4135 yang artinya pada taraf positif yaitu cukup berarti atau sedang, positif yang artinya apabila variabel X dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang benar maka variabel Y akan meningkat. Besarnya keberartian *Kai Kuadrat* (X^2) menunjukkan x_{hitung}^2 14,267 > x_{tabel}^2 5,9991 yang berarti bahwa sebesar 95% variabel X ini dipercaya dapat meningkatkan variabel Y pada seluruh populasi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make A Match* (X) terhadap motivasi belajar (Y) Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, terutama pada motivasi belajar (Y) indikator adanya penghargaan dalam belajar.

Sehubungan dengan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Pengaruh

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal ?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal.

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal. Variabel yang dipengaruhi adalah motivasi belajar pada saat proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMK Negeri 1 Kamal adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar muncul kemauan untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif
 - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh bisa memenuhi bahkan melebihi KKM yang telah ditetapkan.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

3. Bagi peneliti

- a. Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman apabila nanti bertugas sebagai pendidik.
- b. Dapat digunakan sebagai wawasan untuk peningkat kualitas peneliti.