

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan juga memiliki keterkaitan yang erat dengan sekolah, dimana sekolah merupakan wadah untuk melaksanakan proses pendidikan. Disekolah sendiri juga memberikan tingkatan-tingkatan kelas. Tingkatan kelas tersebut didasari pada tahapan perkembangan siswa yang memiliki ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Menurut Ramansyah (2012: 02) belajar merupakan kegiatan paling utama sebab belajar merupakan sebuah proses atau interaksi dalam diri individu atau orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan/ masyarakat untuk memecahkan masalah yang ada.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh keterlibatan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Rasyid dan Mujtahidin (2014:05) mengajar merupakan menyerahkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan atau keterampilan dan lain sebagainya kepada orang lain, dengan menggunakan cara-cara tertentu sehingga ilmu-ilmu tersebut dapat menjadi milik orang lain. Lain halnya dengan mendidik, mendidik tidak hanya cukup memberikan ilmu pengetahuan ataupun keterampilan,

melainkan juga harus ditanamkan pada anak didik nilai-nilai dan norma-norma susila yang tinggi dan luhur.

Metode dan pendekatan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran, sebab kedua unsur tersebut merupakan alat dan cara yang digunakan untuk menunjang kelancaran suatu pendidikan. Apabila dua unsur tersebut tidak ada maka proses kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan semestinya. Aktivitas belajar setiap individu tidak semuanya sama, sebab keadaan tersebut dipengaruhi cepat lambatnya daya tangkap seseorang terhadap suatu pelajaran dan cepat daya tangkap dipengaruhi oleh konsentrasi.

Menurut Slavina (dalam Isjoni, 2012:15) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kalaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pada pembelajaran kooperatif yang diajarkan berupa keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Berdasarkan pengamatan pada saat PPL II selama 2 bulan dan wawancara dengan guru pada tanggal 18 Oktober 2017 di SMK Agung Mulia, guru mengatakan bahwa pembelajaran masih didominasi menggunakan metode ceramah. Sedangkan menurut Hamdayama, (2015: 169) menyatakan bahwa metode ceramah akan membosankan apabila terlalu lama dan menyebabkan anak didik menjadi pasif. Jadi, metode ini kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dalam artian pembelajaran ini masih berpusat pada guru dan hal ini membuat peserta didik merasa bosan, rasa bosan yang dirasakan oleh peserta didik membuat

siswa menjadi malas-malasan ketika kegiatan pembelajaran dimulai. Akibat rasa malas dan bosan tersebut siswa sering mengalihkan perhatiannya dengan cara mengobrol dengan temannya, malas mengerjakan tugas saat diberikan oleh guru dan kegiatan-kegiatan lain. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya suasana kelas menjadi kurang kondusif. Siswa yang belajarnya bersungguh-sungguh sangat terganggu dengan suara teman-temannya.

Hal ini dibuktikan dengan diadakannya dilihat dari hasil UTS siswa yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Terkait dengan hal itu, perlu adanya suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Tindakan yang cocok adalah diterapkannya model pembelajaran yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa, sehingga siswa lebih paham. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Suprijono (2014,54) pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pembelajaran ini mempunyai banyak varian model, salah satunya yaitu TPS (*Think Pair Share*), *Jigsaw*, STAD (*Student Teams Achievement Division*), *Make A Match*, dll. Pada pembelajaran *troubleshooting* komputer peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match*. Model *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif dengan ciri khusus menggunakan kartu dalam pelaksanaannya. Dengan menggunakan model ini siswa di dalam kelas tidak hanya belajar dan memahami materi yang disampaikan guru tetapi juga sambil

bermain. Dengan menggunakan model ini siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sesuai dengan pendapat Ausubel (dalam Hamdayama, 2015:46) mengatakan bahwa belajar akan bermakna jika peserta didik dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitifnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu langkah tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, didalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa model pembelajaran diantaranya yaitu TPS (*Think Pair Share*), *Jigsaw*, STAD (*Student Teams Achievement Division*), *Make A Match*, dll. Pada pembelajaran *troubleshooting* komputer peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match*. Model *make a match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif dengan ciri khusus menggunakan kartu dalam pelaksanaannya. Dengan menggunakan model ini siswa di dalam kelas tidak hanya belajar dan memahami materi yang disampaikan guru tetapi juga sambil bermain. Dengan menggunakan model ini siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Menurut pendapat Ausubel (dalam Hamdayama, 2015:46) mengatakan bahwa belajar akan bermakna jika peserta didik dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitifnya. Penelitian tersebut dilandasi dari penelitian Sirait dan Noer (2013) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa” volume 1 No.3 tahun 2013, menunjukkan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen (70,17) lebih tinggi daripada kelas kontrol (62). Aktivitas siswa kelas

eksperimen mengalami peningkatan dari pertemuan I adalah 72,84% (cukup baik) menjadi pertemuan II adalah 82,98% (baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok alat-alat optik di kelas VIII semester II SMP Swasta Budi Agung Medan.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Berlian, dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Di SMP Negeri 10 Palembang” menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang. Ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis didapatkan rata-rata 82, sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar yang didapatkan rata-rata 75. Aktivitas belajar siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan selama tiga kali pertemuan.

Dari kedua penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal sebab model *make a match* mengajarkan siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, serta persaingan yang sportif dalam keterlibatan belajar. Model *make a match* diterapkan dengan cara guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi jawaban dan soal, kemudian siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama berperan sebagai pemegang kartu soal dan kelompok kedua berperan sebagai pemegang jawaban. Setelah itu siswa diminta untuk berpikir dan mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya itu.

Berdasarkan keterangan diatas, peneliti dapat mengetahui masalah yang dialami oleh siswa. Sehingga peneliti memilih judul yang berkaitan dengan hal tersebut, yakni judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* pada Materi *Troubleshooting* Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Agung Mulia”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia?
3. Bagaimana respon siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia.
3. Mengetahui respon siswa kelas X TKJ di SMK Agung Mulia terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada materi *troubleshooting* komputer.

1.4. Batasan Penelitian

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, karena adanya pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, sumber, tenaga dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian akan dilakukan pada materi kesalahan dasar (*troubleshooting*) kelas X TKJ di SMK Agung Mulia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flashcard*.
2. Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.
3. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu memahami pencarian kesalahan dasar (*troubleshooting*) pada komputer.

1.5. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu ada manfaat yang diharapkan, karena manfaat memiliki nilai positif terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun dari manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat perbandingan bagi yang memerlukan sehingga dapat menambah wawasan dalam melakukan proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan referensi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang berbantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Perakitan Komputer.

b. Bagi siswa

Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran kesalahan dasar (*troubleshooting*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flashcard*.

c. Bagi peneliti

untuk menambah pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flashcard*.