

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Mujtahidin (2014: 4) pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar. Mengajar adalah guru dan belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Pembelajaran yang menganut sistem kompetensi menuntut pendidik agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*). Mampu mendorong minat belajar dan mampu memberdayakan peserta didik dalam artian peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan yang diajarkan tetapi pengetahuan tersebut menjadi muatan nurani peserta didik, dihayati, diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan yang lebih penting mereka mampu belajar dan mengembangkan diri secara optimal.

Guru dan siswa merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat membimbing siswa sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang studi yang dipelajari. seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Menurut Baharuddin & Wahyuni (2015: 23) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal meliputi fisiologis dan psikologis. Contoh faktor fisiologis adalah menjaga pola makan dan rajin berolahraga agar tubuh tetap sehat dan segar sedangkan psikologis yakni seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial, lingkungan sosial yakni seperti lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga sedangkan lingkungan nonsosial yakni seperti lingkungan alamiah.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dipilih satu faktor yang memengaruhi belajar yaitu minat. Minat merupakan sesuatu yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Dengan adanya minat tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka ia akan mendapatkan kepuasan batin dengan hasil belajar yang baik yang telah dicapai. Sebaliknya suatu kegiatan yang tidak dilakukan sesuai dengan minat akan menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Tanpa minat yang kuat, sangat sulit bagi seorang siswa untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Reber (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 29) minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran produktif materi simulasi dan komunikasi digital kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar, didapatkan informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut memiliki pola pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMKN 1 Kwanyar pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang memang lebih banyak materi dari pada praktikum,

masih terdapat beberapa masalah baik dari segi sarana dan prasarana, pendidik hingga peserta didik. Kurang lengkapnya fasilitas yang dimiliki juga menjadi salah satu masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Sekolah tidak memiliki bangku kelas untuk siswa sehingga bisa dibilang sekolah lesehan. Sedangkan pembelajaran teori siswa kurang tertarik dan karena tidak ada bangku dikelas jadi siswa yang ada hanya bisa ramai dan banyak yang tidur sehingga kelas tidak kondusif. Selain itu saat guru memberikan materi masih menggunakan metode ceramah. Siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya hal itu menyebabkan beberapa siswa merasa bosan dan sangat jarang ada yang mendengarkan menjadikan siswa tidak bisa mendapatkan nilai yang maksimal dan semua hal itu yang menyebabkan kurang minatnya siswa pada mata pelajaran produktif materi simulasi dan komunikasi digital. Padahal untuk menghadapi ujian akhir semester siswa harus menghadapi dalam bentuk teori atau ujian tulis. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengamatan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peran serta (keaktifan) siswa masih rendah Siswa cenderung tidur dan hanya bisa ramai dalam kelas. Pada saat guru memberikan pertanyaan kebanyakan siswa hanya ramai dan jarang menjawab, siswa akan menjawab apabila guru menunjuk salah satu siswa.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu metode atau model yang digunakan guru. Seorang guru harus pintar-pintar memilih metode atau model pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dan materi yang diajarkan bisa tersampaikan. Menurut Djamarah & Zain (2010: 46) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan

model pembelajaran menurut Arends (dalam Suprijono, 2012: 46) yaitu mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menyikapi permasalahan tersebut maka perlunya metode atau model pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2012: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe salah satunya *Make a Match*. Menurut Kurniasih & Sani (2015: 55) model Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan timbul perasaan senang dan juga kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis serta materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menimbulkan minat siswa terhadap Mata Pelajaran produktif materi simulasi dan komunikasi digital.

Hal ini dibuktikan dengan penelitian Hardiyansyah (2016) menyatakan bahwa minat belajar sejarah sebesar 0,57 yang berarti cukup oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dikatakan cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya Rachmawati (2016) mengatakan berdasarkan dari perhitungan minat belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match*. Untuk menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran adalah dengan menyajikan pelajaran yang menarik dan inovatif. Siswa pada saat ini dituntut untuk aktif jadi apabila proses pembelajaran yang terjadi hanya didominasi oleh guru tanpa adanya timbal balik dari siswa tentu membuat siswa jadi pasif.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menganggap penting untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan komunikasi digital Kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ pada materi simulasi dan komunikasi digital SMKN 1 Kwanyar Tahun Ajaran 2017/2018 ?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar materi simulasi dan komunikasi digital Tahun Ajaran 2017/2018 ?
3. Bagaimana respon siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi simulasi dan komunikasi digital Tahun Ajaran 2017/2018 ?

1.3. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar pada materi simulasi dan komunikasi digital kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar materi simulasi dan komunikasi digital Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi simulasi dan komunikasi digital Tahun Ajaran 2017/2018.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran produktif simulasi digital dengan materi komunikasi dan kolaborasi jaringan dalam jaringan .
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar.
3. Penelitian ini melihat minat belajar siswa.
4. Penelitian ini melihat pada ranah kognitif.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah; hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan dapat dijadikan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Guru; hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau wacana guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
- c. Bagi Siswa; menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran produktif simulasi dan komunikasi digital.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya/pembaca; menambah pengetahuan yang dimiliki peneliti selanjutnya/pembaca dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya menyangkut penelitian ini. Serta dapat menambah wawasan dan sarana tentang berbagai model pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas peserta didik.