

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah bagian yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Semakin maju pendidikan semakin tinggi suatu bangsa maka semakin tinggi pula sumber manusia. Permasalahan yang dialami oleh bangsa Indonesia saat ini adalah masih rendahnya mutu pendidikan, sehingga pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa indonesia. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan 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. Hal tersebut bisa diajarkan oleh guru dan dipelajari siswa pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menurut Herisnawati dkk (2015: 94) sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan yang jelas. Jadi sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertugas untuk mengantarkan siswa mengembangkan segala kemampuan yang dimilikinya, sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengembangan mutu pendidikan. Hal tersebut juga berkaitan dengan minat belajar siswa di sekolah, jika minat belajar siswa kurang pada saat proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar. Siswa

yang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan memiliki perasaan senang dan antusias memperhatikan pelajaran sehingga mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa yang minat belajarnya kurang biasanya tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran dan menganggap enteng pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Menurut Zamroni (dalam Ramansyah, 2012: 4) guru adalah kreator belajar mengajar. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma yang ditegakkan secara konsisten. Jadi guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, peran seorang guru dalam proses pembelajaran harus dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan menarik minat belajar siswa, baik interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus berusaha untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu cara bagi seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah menggunakan perangkat pembelajaran yang baik dan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran saat ini telah banyak dikembangkan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Majid (2017: 174) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dalam pembelajaran kooperatif akan terjadi suatu interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru,

karena siswa tidak hanya dapat memperoleh pengetahuan dari guru tetapi juga dapat memperoleh pengetahuan dari siswa lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ SMKN 1 Sampang tanggal 10 Maret 2020, didapatkan bahwa sekolah menerapkan kurikulum 2013 dimana pada kurikulum tersebut memiliki pola pembelajaran yang berpusat pada siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Pada proses pembelajaran teori guru juga masih menggunakan metode demonstrasi, di mana pada pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi guru hanya menyampaikan informasi dengan menggunakan media papan tulis yang membuat siswa tidak tertarik pada pelajaran, siswa mudah bosan dan cenderung hanya memperhatikan yang disampaikan oleh guru yang membuat siswa lebih pasif dan tidak terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang membuat siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Kurangnya fasilitas yang memadai dalam pembelajaran dasar desain grafis dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Guru juga mengatakan hasil belajar siswa berdasarkan nilai tugas masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM. Sebanyak 35 siswa atau 49% dari 72 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada kenyataannya masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru, saat ini masih ditemui proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak berbicara dan siswa hanya menyimak sehingga membuat siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu minat belajar siswa perlu ditingkatkan selama proses pembelajaran agar hasil belajar yang diperoleh juga maksimal dan meningkat. Jadi dalam proses

pembelajaran perlu ada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengetahui rencana kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran. RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan format kurikulum 2013 di mana proses pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya fasilitator.

Perangkat pembelajaran disusun oleh guru dengan melihat latar belakang siswa dari segi awal maupun dari segi budaya. Pada perangkat pembelajaran dapat dilihat rencana yang akan dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa menggunakan waktu sebaik mungkin dalam proses pembelajaran seperti yang ada dalam RPP di mana terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Siswa akan mudah bosan apabila materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tidak dikemas dengan semenarik mungkin, sehingga guru harus bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan LKPD dan mengadakan kuis pada akhir pembelajaran agar siswa dapat mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. RPP, LKPD dan Tes Hasil Belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan model atau metode yang akan digunakan. Pemilihan model atau metode pembelajaran harus dilakukan dengan tepat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan minat siswa untuk belajar tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan Tes Hasil Belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu disusun suatu rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja siswa dengan menggunakan model *make a match* yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran dasar desain grafis.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran menyenangkan dengan unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik secara kognitif maupun psikomotor. Selain aspek kognitif dan psikomotor, model pembelajaran *make a match* juga melatih siswa dalam hal afektif, yaitu melatih keberanian dan melatih kedisiplinan untuk tampil dalam presentasi dan melatih kedisiplinan untuk menghargai waktu (Huda, 2013: 253-254). Salah satu keunggulan teknik *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan (Rusman, 2012: 223).

Adapun penelitian yang relevan, yang hampir sama juga dilakukan oleh Sapitri, dkk (2019) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match* dalam Pembelajaran Tari di SMK Negeri 3 Padang” menunjukkan hasil belajar siswa lebih meningkat dari biasanya.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Isworo (2018) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Bojonegoro” menunjukkan bahwa hasil validasi perangkat pembelajaran secara umum yang dikembangkan

mendapatkan skor rata-rata 81,4 yang dikategorikan baik, sedangkan hasil belajar siswa meningkat dengan nilai KKM sebesar 80 dengan rata-rata 80,87.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Pelajaran Dasar Desain Grafis**”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran dasar desain grafis.
2. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran dasar desain grafis.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Tes Hasil Belajar.
2. Perangkat pembelajaran yang disusun dapat memenuhi kriteria penilaian sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang memiliki kualitas baik.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka batasan penelitian ini terfokus pada :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Tes Hasil Belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu pada Kurikulum 2013 revisi.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah Dasar Desain Grafis pada materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap kelas X TKJ SMKN 1 Sampang.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran dasar desain grafis adalah untuk membantu proses pembelajaran bagi guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.