

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kewajiban seluruh warga negara dan setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan. Menurut Danim (2014 : 4) pendidikan adalah suatu proses pengembangan potensi dasar manusia yang berkaitan dengan moral, intelektual, dan jasmaninya untuk mencapai tujuan hidup dalam kerangka sistem nasional. Saat ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia karena pendidikan merupakan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia, dengan adanya pendidikan seseorang akan bisa mempelajari sesuatu hal yang baru untuk menambah pengetahuan mereka agar pengetahuannya lebih baik lagi.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan tentu tidak terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut Rusman (2012 : 132) untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yaitu komponen tujuan, materi, metode dan evaluasi, keempat komponen ini pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran terdiri dari berbagai macam, yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berdasarkan hasil observasi ke SMK Negeri 1 Arosbaya pada tanggal 10 oktober 2017 ternyata guru-guru pengajar di SMK tersebut, terutama yang mengajar produktif 75% memiliki bidang keahlian non pendidikan (Sarjana Komputer), karena itu guru-guru disana kurang memahami tentang macam-macam model pembelajaran, akibatnya proses belajar mengajar berlangsung secara konvensional. Menurut Sukandi (dalam Afriani, 2013 : 8) pembelajaran secara konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan.

Selain data observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru produktif mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Arosbaya pada Sabtu tanggal 21 oktober 2017, dilihat dari kondisi siswa dalam proses belajar-mengajar peneliti mendapat gambaran bahwa selama pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan diskusi. Hal itu juga diperkuat dari hasil penyebaran angket kepada 16 siswa, bahwa: (1) 72% siswa menyatakan materi yang diajarkan oleh guru dalam mengajar sulit dipahami oleh siswa, (2) 76% siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan metode dan strategi pembelajaran, dan (3) 76% siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Arosbaya pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan jumlah siswa kelas X sebanyak 63 siswa, jumlah siswa yang tuntas hanya 26 dari 63 siswa atau (41,26%), dan jumlah siswa yang tidak tuntas yaitu 37 dari 63 siswa atau (58,73%). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas dengan cara kooperatif. Salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afriani tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Lubuklinggau”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *make a match* lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji-t mengenai kemampuan akhir kelas eksperimen secara signifikan sudah baik pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, yaitu $t_{hitung} = 2,330$ dan $t_{tabel} = 1,670$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan, sebaliknya diterima H_a . Jadi dapat disimpulkan “Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 9 Lubuklinggau”.

Penelitian Maulidiyah tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup (Penelitian Kuasi Eksperimen di MI Raudatul Jannah). Berdasarkan hasil

penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup di kelas V MI Raudlatul Jannah, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi adaptasi makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan *uji-t* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,12 > 1,706$. Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup kelas V MI Raudlatul Jannah.

Shoimin (2014 : 98) mengemukakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan *Loma Curran*. Ciri utama model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan model ini siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran serta untuk semua tingkatan usia.

Menurut Rusman (dalam Budiyanto, 2016 : 156) dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini

dapat merangsang aktivitas semua siswa di kelas sehingga hasil belajar siswa lebih bagus pemahamannya dan siswa menemukan solusi masalah pada mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya

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 ini dilakukan pada materi algoritma pemrograman dan *flowchart* pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan ranah kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah peneliti dilaksanakan, hasil peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teori

Memberikan paradigma baru terhadap pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru: untuk memperoleh variasi dalam menentukan model pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran.
- b. Bagi siswa: Untuk mengaktifkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada pelajaran Pemrograman Dasar.
- c. Bagi sekolah: Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan membantu sekolah untuk memperbaiki kualitas pendidikan dan profesioalitas guru dalam mengajar.