

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini teknologi informasi tidak asing lagi bagi masyarakat baik itu di negara maju maupun negara berkembang, karena tidak asing lagi bagi masyarakat maka teknologi tersebut berkembang pesat dan mempengaruhi kehidupan masyarakat. Untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi tersebut dibutuhkan masyarakat atau Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat menguasai teknologi.

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas masyarakat atau SDM. Hal ini sesuai dengan pendapat Gaffar (Ala, 1996:48) bahwa peningkatan kualitas SDM dapat dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan saat ini.

Menurut Undang-Undang No. 2 Tahun 2004, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan mengembangkan segala potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Ada beberapa jenis pendidikan, diantaranya adalah pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan

yang dilaksanakan di sekolah. Pendidikan formal merupakan salah satu wadah agar terwujudnya tujuan pendidikan tersebut. Dalam pendidikan formal siswa mendapatkan berbagai macam pelajaran, diantaranya pelajaran teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Mata pelajaran TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak bergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi.

Mengutip apa yang disampaikan oleh Setiawan (2004:1) yang menyatakan bahwa: Penguasaan bahasa dan komputer merupakan kriteria utama yang umum dijadikan syarat untuk memasuki dunia kerja (di Indonesia dan diseluruh dunia). Dengan adanya komputer yang telah merambah disegala bidang kehidupan manusia, maka merupakan tanggung jawab yang besar dari sistem pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan komputer bagi para siswa.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran TIK menjadi mata pelajaran wajib yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Mata pelajaran TIK masih baru dibandingkan mata pelajaran lainnya. Proses pembelajaran di kelas masih banyak dilaksanakan secara teori ataupun klasikal, apalagi di sekolah tersebut sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran TIK belum tersedia. Adapun beberapa sekolah telah memiliki sarana prasarana untuk proses

pembelajaran TIK tetapi jumlah komputer yang tersedia tidak sama dengan jumlah siswa yang ada.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa pembelajaran TIK dengan menggunakan perangkat komputer yang tersusun dalam ruangan khusus (laboratorium komputer). Di dalam laboratorium komputer ini terpasang perangkat komputer dengan jumlah antara lima belas sampai dua puluh perangkat komputer. Namun dalam pelaksanaannya terkadang ada beberapa komputer yang tidak bisa digunakan pratikum siswa. Sehingga satu perangkat komputer harus digunakan oleh tiga siswa atau lebih. Karena siswa berkumpul di depan satu perangkat komputer mengakibatkan kelas tidak kondusif.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas secara biasa, guru TIK merasa kewalahan dalam melaksanakan pembelajaran karena dalam melaksanakan pembelajaran siswa banyak memberikan pertanyaan. Selain itu siswa akan mengalami kesulitan memahami apa yang disampaikan oleh guru karena mereka tidak melihat secara nyata dan dapat mempraktekkan sendiri.

Dari beberapa keterangan yang didapatkan di lapangan, hal ini memunculkan beberapa masalah dalam pembelajaran TIK yaitu kekurangan perangkat komputer dalam pembelajaran sehingga siswa terpaksa menggunakan komputer secara bersama-sama atau dengan kata lain satu komputer digunakan oleh tiga atau lebih. Dengan keadaan seperti ini, pembelajaran akan mengalami hambatan, karena siswa akan kehilangan

konsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran TIK. Selain itu masalah yang dialami guru adalah materi pembelajaran tidak akan tersampaikan secara penuh karena guru akan merasa kewalahan untuk memberikan penjelasan kepada siswa karena siswa sulit memahami materi yang disampaikan karena tidak mempraktekkan langsung.

Melihat kondisi proses pembelajaran yang tidak kondusif dan guru kelelahan menghadapi siswa, beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match*. Dengan diterapkannya *cooperative learning* tipe *make a match* akan merasa terbantu dalam melaksanakan pembelajaran karena materi pembelajaran didistribusikan kepada siswa dan siswa dituntut bertanggung jawab terhadap materi yang sudah diberikan kepadanya. Hal ini akan memberikan keleluasaan kepada guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang belum menguasai materi, sehingga materi pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru.

Mata pelajaran TIK dapat dipelajari pada jenjang pendidikan SMP, tetapi ada juga SD telah mempelajari TIK tapi hanya sekolah-sekolah tertentu dan hanya sebagian SD saja. Karena belum pernah mempelajari sebelumnya siswa merasa asing dengan mata pelajaran TIK. Untuk menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK, meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa maka diterapkanlah *cooperative learning* tipe *make a match*.

Sebagai contoh hasil penelitian Ramadhan (2008) yang menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada hasilnya diperlihatkan bahwa dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* hasil belajar siswa meningkat dan dapat terlihat jelas pada tes akhir. Begitu juga persentase ketuntasan belajar siswa terlihat bahwa dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dan dapat dikatakan berhasil.

Selain dari penelitian Ramadhan, *cooperative learning* tipe *make a match* juga sudah dilakukan oleh Nadjamudin diakhir tahun 1999. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat peningkatan prestasi belajar siswa. Dan penelitian ini juga membuktikan keberhasilan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match*, yang dituangkan dalam judul “Penerapan *Cooperative learning* tipe *make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam skripsi ini adalah “Apakah model

pembelajaran dengan *cooperative learning tipe make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?”

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 15 Bandung pada Tahun Pelajaran 2009-2010 dengan materi yang diberikan pada pembelajaran TIK adalah pokok bahasan pengolahan kata. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif aspek pemahaman dan penerapan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan *cooperative learning tipe make a match*”

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Sekolah tempat penelitian

Dengan hasil penelitian diharapkan sekolah dapat menerapkan *cooperative learning tipe make a match* agar hasil belajar siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan membantu guru dalam proses menentukan model pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran TIK dan sebagai bahan masukan untuk guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya

3. Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa bahwa dengan ikut berpartisipasi dan aktif belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ukuran ketercapaian tujuan pembelajaran yang tercermin dari peningkatan kualitas *out put* sekolah yang bersangkutan. Dengan ini, masyarakat bisa membedakan antara sekolah yang berkualitas dengan sekolah yang tidak berkualitas.

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Terjadi peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran TIK dengan menggunakan pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* daripada siswa yang mengikuti pembelajaran TIK dengan pembelajaran biasa.”

G. Defenisi operasional

1. *Cooperative learning tipe make a match* atau mencari pasangan adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari

pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

2. Model pembelajaran biasa (disebut juga sebagai model pembelajaran tradisional) adalah proses pembelajaran yang dimulai dengan guru menerangkan materi disertai pemberian contoh kemudian memberikan soal-soal kepada murid-muridnya sebagai latihan. Aktivitas siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal-soal latihan.
3. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar berupa kemampuan kognitif yang dibatasi pada jenis hasil belajar aspek pengetahuan (C_1), aspek pemahaman (C_2), dan aspek penerapan (C_3).

