

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran dimaksudkan agar terjadi suatu interaksi, komunikasi dan hubungan timbal balik diantara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dengan siswa. Perilaku guru mengajar dan perilaku siswa belajar. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dan sumber belajar. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pendidikan dari hasil belajar dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Hasil belajar dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, “hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor” (Slametto, 2003:16). Dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Banyak guru menilai hasil belajar siswa dapat dilihat ketika bahan pelajaran terselesaikan dan siswa dianggap mengerti.

Para guru tersebut seakan tidak peduli kesulitan-kesulitan dan masalah-masalah yang dialami siswa pada saat belajar, ketika diadakan tes dan siswa tidak bisa menjawab guru menganggap bahwa siswa tersebut tidak pandai dan

malas belajar. Kesulitan ataupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang, tetapi ada faktor yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah metode pengajaran. Peran guru sebagai fasilitator dan sumber belajar harus dapat menganalisis dan memenuhi kebutuhan siswa dalam proses belajar dengan cara menentukan dan menggunakan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sampai saat ini masih banyak guru di sekolah-sekolah tertentu yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu guru membacakan atau memberi bahan yang disiapkannya sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan soal sebagaimana yang dicontohkan oleh guru. Guru kurang bisa mengeksplor kemampuan individu siswa karena banyak guru yang menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik sehingga hal tersebut menjadi pasif. Terdapat banyak strategi dan metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan utamanya agar pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan, antara lain pembelajaran Kooperatif.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu ke waktu bahwa mata pelajaran TIK tidak hanya dijadikan sebagai mata pelajaran keterampilan tetapi sudah dijadikan mata pelajaran inti, hal ini dilakukan untuk mengejar ketertinggalan dari pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi di negara-negara maju.

Herfika Oktaviana Dewi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK MAKE A MATCH TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH PSIKOMOTOR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), guru harus banyak mendemonstrasikan materi yang diajarkan karena dalam pelajaran TIK ini siswa harus dilibatkan langsung untuk melihat dan menggunakan peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak hanya dilihat dari aspek kognitif dan afektif saja tetapi aspek psikomotor sangat penting dalam mata pelajaran TIK.

Siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikannya agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja serta berbagai aspek kehidupan sehari-hari, bahkan bisa juga dikembangkan menjadi kegiatan wirausaha. Pada pelaksanaannya masih banyak siswa yang tidak dapat menggunakan perangkat TIK.

Keterbatasan jumlah sarana belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi kendala di beberapa sekolah. Sarana belajar pada mata pelajaran TIK ini didominasi oleh komputer sebagai sarana belajarnya. Masih banyak sekolah-sekolah yang sedikit sekali memiliki sarana belajar TIK bahkan ada beberapa sekolah yang tidak memiliki sarana belajar tersebut.

Dalam Lampiran Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar untuk TIK lebih banyak mengarah bagaimana mengoperasikan komputer, mengoperasikan internet, bahkan di sekolah-sekolah lebih spesifik terhadap suatu produk perangkat lunak tertentu.

Ketersediaan sarana TIK menjadi suatu keharusan mengingat mata pelajaran TIK bukan hanya teori saja yang paling penting yaitu dengan mempraktekannya. Kendala sarana dan prasarana belajar pada mata pelajaran TIK dapat diatasi salah satunya dengan penggunaan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari agar pelaksanaan proses belajar mengajar lebih menarik. Belajar TIK akan lebih menarik jika penyajiannya bersifat konkret dan melibatkan siswa secara aktif dari segi mental maupun fisik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2002: 152) bahwa “tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh pendekatan mengajar yang digunakan guru”. Sementara Hamdat (2003: 33) mengemukakan “guru harus mempergunakan banyak metode pada waktu mengajar”. Variasi metode pembelajaran tersebut menjadikan penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi lebih hidup, metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah melalui model *Cooperative Learning Teknik Make A Match*.

Model *Cooperative Learning Teknik Make A Match* dapat memupukan kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran ini tampak lebih menarik dan siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Kooperatif *Teknik Make A Match* ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa,

siswa dengan guru, sehingga proses pembelajaran akan dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.

Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya diantaranya adalah :

- a. Siti Kurnia Indasah, “Pengaruh Model Pembelajaran Teknik *Make a Match* Terhadap Kecepatan Pemahaman Siswa Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kanor Bojonegoro”, menarik kesimpulan bahwa “Penerapan model pembelajaran *Make a Match* adalah baik serta kecepatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong cukup.” (Skripsi Tarbiyah 2009, Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Romiyatun, “Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dan *Snow Ball Throwing* pada Kompetensi Dasar Gulma, Hama, dan Penyakit Tanaman dengan Memperhatikan Kemampuan ESQ Siswa (Studi Kasus Pembelajaran BIologi Kelas VIII MTs Negeri tanon Sragen)”, menarik kesimpulan bahwa “Prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Make a Match* lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Snow Ball Throwing*”. (Tesis 2008, Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perlu dilakukan penelitian untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK. Penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”**.

Herfika Oktaviana Dewi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH PSIKOMOTOR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa ranah psikomotor pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ?

Untuk lebih jelasnya, perumusan masalah dapat dirinci menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek respon terbimbing (*guided response*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek kemahiran (*complex overt respons*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Tujuan khusus dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek respon terbimbing (*guided respons*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek kemahiran (*complex overt response*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Penelitian secara teoritis

Sebagai bahan rujukan dalam menggunakan metode atau model pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Herfika Oktaviana Dewi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK MAKE A MATCH TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH PSIKOMOTOR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Pihak sekolah

Sebagai bahan rujukan untuk memperbaiki kualitas siswa, sehingga hasil belajar siswa tersebut sesuai dengan harapan dan target yang telah ditentukan oleh sekolah.

b. Pihak guru

Dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menggunakan model atau metode yang bervariasi seperti model pembelajaran Kooperatif yang dapat meningkatkan kualitas, motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai rujukan dan refensi untuk penelitian selanjutnya dan menjadi bahan untuk mempelajari Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match*.

E. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning* dalam penelitian ini merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.
2. Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu yang diberikan oleh guru baik itu berupa kartu soal ataupun kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

3. Model *Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh .
4. Hasil belajar domain psikomotor dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa pada ranah psikomotor yang berupa keterampilan, khususnya aspek mekanisme (*mechanism*), aspek respon terbimbing (*guided response*), dan aspek kemahiran (*complex overt respons*)) siswa dalam Mata Pelajaran TIK. Pada aspek mekanisme (*mechanism*) adalah mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh, sesuai dengan prosedur yang tepat. Pada respon terbimbing (*guided response*) mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi). Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh menurut contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan. Aspek kemahiran (*complex overt respons*) adalah mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat, dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan dan menggabungkan beberapa sub keterampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerik yang teratur.

5. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan Mata Pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan baik SD, SMP, dan SMA. Adapun materi TIK yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah untuk siswa SMP kelas VIII semester 1 yaitu materi menggunakan software pengolah kata untuk menyajikan informasi.

