

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dalam bentuk meningkatnya kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Masalah yang dihadapi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas kehidupan sangat kompleks, banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena pengaruhnya pada kehidupan manusia tidak dapat diabaikan, yang jelas disadari bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas SDM suatu bangsa. Bagi suatu bangsa pendidikan merupakan hal yang sangat penting, dengan pendidikan manusia menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan, dengan pendidikan manusia juga akan mampu mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Oleh karena itu membangun pendidikan menjadi suatu keharusan, baik dilihat dari perspektif internal (kehidupan intern bangsa) maupun dalam perspektif eksternal (kaitannya dengan kehidupan bangsa-bangsa lain).

Menurut Undang-undang Sisdiknas No 20 tahun 2003:

“ 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari pengertian tersebut dapatlah dimengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional maupun spiritual, trampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam seluruh dimensinya, baik dimensi intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat.

Pengertian tersebut menggambarkan bahwa pendidikan merupakan pengkondisian situasi pembelajaran bagi peserta didik guna memungkinkan mereka mempunyai kompetensi-kompetensi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan, dirinya sendiri, maupun masyarakat. Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 Pasal 3).

Salah satu faktor yang amat menentukan dalam upaya meningkatkan kualitas SDM melalui Pendidikan adalah tenaga Pendidik (Guru/Dosen), melalui mereka pendidikan diimplementasikan dalam tataran mikro, ini berarti bahwa bagaimana kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran akan terletak pada bagaimana pendidik melaksanakan tugasnya secara profesional serta dilandasi oleh nilai-nilai dasar kehidupan yang tidak sekedar nilai materil namun juga nilai-nilai transenden yang dapat mengilhami pada proses pendidikan ke arah suatu kondisi ideal dan bermakna bagi kebahagiaan hidup peserta didik, pendidik serta masyarakat secara keseluruhan.

Dengan demikian, nampak bahwa Pendidik diharapkan mempunyai pengaruh yang signifikan pada pembentukan sumberdaya manusia (human capital) dalam aspek kognitif, afektif maupun keterampilan, baik dalam aspek fisik, mental maupun spiritual. Hal ini jelas menuntut kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik serta pendidik yang profesional, agar kualitas hasil pendidikan dapat benar-benar berperan optimal dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu pendidik dituntut untuk selalu memperbaiki, mengembangkan diri dalam membangun dunia pendidikan.

Dengan mengingat berat dan kompleksnya membangun pendidikan, adalah sangat penting untuk melakukan upaya-upaya guna mendorong dan memberdayakan tenaga pendidik untuk makin profesional serta mendorong masyarakat berpartisipasi aktif dalam

memberikan ruang bagi pendidik untuk mengaktualisasikan dirinya dalam rangka membangun pendidikan, hal ini tidak lain dimaksudkan untuk menjadikan upaya membangun pendidikan kokoh, serta mampu untuk terus menerus melakukan perbaikan kearah yang lebih berkualitas.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (Human Development Index), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala yang menunjukkan, bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia semakin menurun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999). Menurut survei Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Dan masih menurut survei dari lembaga yang sama Indonesia hanya berpredikat sebagai *follower* bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia. Yang kita rasakan sekarang adalah adanya ketertinggalan didalam mutu pendidikan. Baik pendidikan formal maupun informal. Dan hasil itu diperoleh setelah kita membandingkannya dengan negara lain. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia Indonesia

untuk pembangunan bangsa. Oleh karena itu, kita seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang tidak kalah bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain.

Setelah kita amati, nampak jelas bahwa masalah yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Dan hal itulah yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan yang menghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang.

Perkembangan zaman yang semakin maju, maka kualitas pendidikan perlu mendapat perhatian utama baik oleh pemerintah maupun orang tua atau masyarakat. Untuk memenuhi kualitas pendidikan tersebut ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi, yaitu sarana prasarana belajar. Namun tidak hanya masalah sarana prasarana saja motivasi belajar siswa pun sangat berpengaruh terhadap keberhasilan prestasi siswa. Karena tanpa adanya motivasi walaupun sarana prasarana belajar sangat mendukung maka prestasi belajarpun tidak akan bisa maksimal, begitu juga sebaliknya motivasi belajar tinggi tetapi kurangnya sarana prasarana belajar maka prestasi belajarpun kurang memuaskan.

Pendidikan pada jenjang menengah pertama diharapkan dapat mengimbangi kualitas pendidikan di era globalisasi ini. Sekolah

menengah pertama adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Murid kelas 9 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang mempengaruhi kelulusan siswa. Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (atau sederajat). Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun.

Sekolah menengah pertama diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah menengah pertama negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah menengah pertama negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota.

Saat ini penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan di Indonesia belum dapat berlangsung secara optimal. Hal ini antara lain disebabkan karena pemerintah selaku regulator belum

memiliki konsep yang jelas dalam merumuskannya. Penerapan TIK lebih dimaknai sebagai penyediaan sarana dan prasarana yang didistribusikan ke unit-unit pendidikan semacam perguruan tinggi atau sekolah.

Persoalan-persoalan intern pendidikan hingga saat ini masih menjadi titik sekaligus tantangan besar bangsa Indonesia. Mulai dari sistem kurikulum pendidikan yang diajarkan selama ini, menjadikan peserta didik sebagai obyek pasif yang senantiasa siap menerima segala yang diberikan oleh pihak pengajar. Metode pembelajaran semacam itu cenderung memosisikan peserta didik sebagai manusia yang hanya dapat diam tanpa memiliki kreativitas apapun.

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sangat berperan dalam teknologi pendidikan. Bagi dunia pendidikan berarti, tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pendidikan. Karena TIK itu dikembangkan untuk mengolah, membagi, mengembangkan, mendiskusikan dan melahirkan komunikasi. Pemanfaatan TIK di Indonesia baru memasuki tahap mempelajari untuk berbagai kemungkinan pengembangan dan penerapan TIK dalam pendidikan sekarang ini masih belum begitu dikuasai oleh sebagian orang. Dalam menelisik masalah pengintegrasian atau penyatuan TIK di sekolah, kita harus melihat beberapa peran yang dijalankan oleh pihak-pihak yang berkompeten di sekolah. Pertama peran sekolah sebagai institusi yang melahirkan kebijakan, kedua guru kelas sebagai aktor

utama di lapangan dan yang terakhir guru komputer sebagai orang yang mengajar mata pelajaran TIK.

Kebutuhan akan kemampuan para guru dalam peranan TIK dalam proses pembelajaran telah di respon sangat positif oleh beberapa sekolah. Kenyataan di lapangan ditemukan bahwa beberapa sekolah telah memberikan pelatihan dan mengirimkan para guru mengikuti pelatihan komputer dan internet. Ini dilakukan oleh pimpinan sekolah dengan maksud agar para guru tidak gagap terhadap pemakaian komputer dalam pemanfaatan TIK.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diintegrasikan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih perlu diperkenalkan kepada siswa agar mampu memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah suatu upaya yang sederhana, melainkan senantiasa memerlukan upaya perbaikan dan peningkatan sejalan dengan semakin tingginya kebutuhan dan tuntutan kehidupan masyarakat. Betapa pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga mendorong berbagai pihak untuk melakukan berbagai upaya dan perhatian terhadap pendidikan. Dalam mencapai

keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah memang menjadi tanggung jawab guru sebagai pengelola kelas. Namun keberhasilan berupa efektivitas kelembagaan (performance), sekolah secara keseluruhan sangat dipengaruhi oleh kelengkapan media.

Dalam kehidupan, pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk dapat lebih menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini mendapat respons adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun

sendiri oleh siswa dan mereka bertanggungjawab atas hasil pembelajarannya.

Anita Lie, dalam (Isjoni, 2009:23) menyebut “pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan”.

Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok, oleh banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam belajar bentuk kelompok, walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti dijelaskan oleh Abdulhak, dalam (Rusman, 2010:215) bahwa ”pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri”.

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dan siswa dengan guru (multi way traffic communication).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Agus Suprijono (2010:94) mengemukakan “hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”.

Kartu-kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik didalam kegiatan proses belajar-mengajar. Model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, hangat serta menciptakan suasana yang penuh dengan kerjasama.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu model pembelajaran kooperatif *Make A Match* cocok digunakan dalam proses pembelajaran TIK karena

model ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif sehingga termotivasi untuk belajar.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Tuti Mutia, diketahui bahwa sebagian besar kegiatan belajar mengajar (KBM) masih didominasi oleh guru atau dapat dikatakan guru aktif, sedangkan siswa hanya duduk, mendengarkan, mencatat bahkan ada sebagian siswa yang diam dengan keadaan mengantuk, sehingga motivasi belajar siswa rendah sebesar 32% pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match*. *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa untuk lebih aktif sehingga termotivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlibat langsung dalam seluruh proses penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga pelaporan data. Kegiatan pembelajaran terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Penelitian dilaksanakan di kelas VII E SMP Negeri 24 Malang

dengan jumlah siswa 42 orang, pada materi Kondisi Geografis dan Penduduk Indonesia.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyaningsih, dkk (2008) yang melakukan penelitian dengan judul *Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Penelitian Widyaningsih mengambil tiga tipe pembelajaran kooperatif yaitu STAD, Jigsaw, dan *Make a Match*. Penerapan Cooperative Learning menurut hasil penelitian Widyaningsih dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *cooperative learning* dalam pembelajaran matematika dapat menggunakan berbagai model serta efektif jika digunakan dalam suatu periode waktu tertentu. Suasana positif yang timbul dari *cooperative learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan guru matematika. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpikir. Namun tidak menutup kemungkinan keributan didalam kelas akan terjadi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran kooperatif menyediakan banyak contoh yang perlu dilakukan para siswa. *Make A Match* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat untuk penyampaian informasi. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta kritis. Hal yang mendasar didalam pembelajaran kooperatif ini adalah: *Pertama*, siswa terlibat dalam

tingkah laku mendefinisikan, menyaring, dan memperkuat sikap-sikap, kemampuan, dan tingkah laku-tingkah laku partisipasi sosial. *Kedua*, memperlakukan orang lain dengan penuh pertimbangan kemanusiaan, dan memberikan semangat penggunaan pemikiran rasional ketika mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. *Ketiga*, berpartisipasi dalam tindakan-tindakan kompromi, negosiasi, kerja sama, *consensus* dan pentaatan aturan mayoritas ketika bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, dan membantu meyakinkan bahwa setiap anggota kelompoknya belajar. Ketika mereka berusaha mempelajari isi dan kemampuan yang diharapkan, mereka juga menemukan dan memecahkan konflik, menangani berbagai problem dan membuat pilihan-pilihan yang merefleksikan situasi-situasi pribadi dan sosial yang mungkin mereka temukan dalam perkembangan dunia ini.

SMP Muslimin Cililin merupakan sekolah yang dijadikan tempat penelitian skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK”. Secara garis besar latar belakang mengadakan penelitian di SMP Muslimin Cililin yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Minimnya sarana pembelajaran menjadikan salah satu penghambat dalam berlangsungnya proses belajar-mengajar. Dimana, pada umumnya mata pelajaran TIK ini selalu ditunjang dengan media (komputer) sebagai alat yang digunakan dalam proses belajar-

mengajar. Sedangkan di SMP Muslimin ini hanya memiliki 3 unit komputer saja, sehingga menghambat proses belajar-mengajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti berniat mengadakan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK.

B. Perumusan Masalah

Umum:

“Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* pada aspek kognitif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Muslimin Cililin Kelas VIII ?”.

Khusus:

- a. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan (C1) siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK Pokok bahasan bekerja dengan dokumen word?.
- b. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan

siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar aspek pemahaman (C2) siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK pokok bahasan bekerja dengan dokumen word?.

- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar aspek penerapan (C3) siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK pokok bahasan bekerja dengan dokumen word?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk:

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Muslimin Cililin Kelas VIII.

Sedangkan tujuan khususnya adalah:

- a. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil

belajar aspek pengetahuan siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK.

- b. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar aspek pemahaman siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK.
- c. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar aspek penerapan siswa kelas VIII SMP Muslimin Cililin pada mata pelajaran TIK.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi guru

Bagi guru, dapat memanfaatkan model pembelajaran *Make A Match* ini dengan sebaik mungkin. Dijadikan sebagai strategi untuk menciptakan siswa yang aktif, kreatif, serta kritis, sehingga proses belajar mengajar pun berjalan baik.

- b. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, dapat memanfaatkan model pembelajaran *Make A Match* ini untuk dijadikan alat pendidikan, agar menjadi siswa-

siswi yang aktif, kreatif, serta kritis terhadap perkembangan pendidikan yang semakin maju.

c. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti, dapat dijadikan motivasi agar mampu menciptakan, merancang serta memanfaatkan model pembelajaran yang ada sebagai alat untuk mengembangkan pola pengetahuan, pemahaman, serta penerapan siswa terhadap bahan ajar.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini digunakan beberapa istilah untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan kata-kata maka dicantumkan definisi operasional. Istilah yang digunakan sebagai berikut:

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif dalam penelitian ini merupakan suatu strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

b. *Make A Match*

Make A Match merupakan salah satu pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa dengan mencari pasangan. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi dalam menelaah pelajaran yang telah disampaikan, serta siswa dapat lebih aktif dan tidak membosankan.

c. Hasil Belajar

Hasil Belajar dalam penelitian ini adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut.

d. SMP

SMP merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Dalam hal ini sekolah menengah pertama menjadi tempat peneliti untuk melakukan penelitian.

e. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Dalam penelitian ini Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMP Muslimin Cililin yang mempelajari tentang komputer, diantaranya yang mempelajari tentang pokok bahasan bekerja dengan dokumen word.