

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses berkesinambungan yang seharusnya tidak boleh berhenti dan harus terus berjalan seiring dengan usia manusia. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang dapat mengoptimalkan potensi sumber daya lainnya yang ada di negaranya. Pendidikan diharapkan dapat menggerakkan setiap individu untuk meningkatkan kualitas keberadaannya serta mampu berpartisipasi dalam gerak pembangunan. Ingat bahwa pendidikan merupakan masalah yang amat kompleks dan teramat penting karena menyangkut macam-macam sektor kehidupan bagi pemerintah dan rakyat Indonesia, maka perlu ditemukan langkah-langkah pemecahan permasalahan secara terpadu.

Dunia pendidikan selalu dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara dan melalui pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat segera bangkit untuk membenahi negaranya. Sekarang ini dunia pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat, serta di tantang untuk dapat menjawab berbagai permasalahan lokal dan perubahan global yang terjadi begitu pesat. Perubahan dan permasalahan tersebut mencakup perkembangan masyarakat informasi, perkembangan ilmu pengetahuan,

teknologi, seni dan budaya yang sangat dahsyat. Bersamaan dengan itu bangsa Indonesia sedang dihadapkan pada fenomena yakni rendahnya daya saing sebagai indikator bahwa pendidikan belum mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Mempersiapkan sumber daya manusia pembangunan, pendidikan tidak bisa hanya terfokus pada kebutuhan material jangka pendek, tetapi harus menyentuh dasar untuk memberikan watak pada visi dan misi pendidikan yaitu memberi perhatian mendalam pada etika moral dan spritual. Pendidikan harus dapat meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia sehingga dapat lebih efektif dan efisien. Peningkatan daya saing suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan masyarakatnya.

Penyelenggaraan pendidikan dengan kualitas mutu yang baik salah satunya ditopang dengan memilih manakah yang paling dominan dalam mempengaruhi penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berperan penting bagi kehidupan setiap individu. Pendidikan dimaksudkan untuk membangun karakter, kepribadian, dan mendewasakan manusia yang berlangsung sepanjang hayat kapan pun dan dimana pun. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses mendidik, belajar dan mengajar di kelas atau lingkungan sekolah yang dilakukan oleh orang yang telah dewasa (khususnya guru) kepada orang yang hendak beranjak dewasa (siswa atau peserta didik). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003 bahwa:

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.

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.

Proses pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu: tujuan, materi, metode, organisasi kurikulum, dan evaluasi. Proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen tersebut merupakan suatu kesatuan atau mata rantai yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Terdapat banyak strategi dan metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan utamanya agar pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, diantaranya yaitu Pembelajaran Kooperatif, *Contextual Teaching Learning (CTL)*, PAKEM, metode ekspositori dan *inquiry*.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh guru saat mengajar di kelas dan merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan oleh pemerintah. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi model. *Make A Match* (Membuat Pasangan) ini merupakan salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif. Teknik ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam

suasana yang menyenangkan. Teknik *Make A Match* ini cocok untuk semua mata pelajaran, termasuk untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran baru yang mulai dikembangkan oleh pemerintah di lembaga-lembaga formal. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hadir dengan maksud dapat menyeimbangkan kebutuhan siswa akan perkembangan zaman yang semakin maju berkembang dan global. Oleh sebab itu, dengan adanya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa diharapkan dapat dengan mudah berinteraksi dengan lingkungan dan sesamanya.

Pustekkom (2009) menyebutkan beberapa potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran, yaitu bahwa:

TIK dapat memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan kualitas mengajar, memfasilitasi pembentukan keterampilan, mendorong belajar sepanjang hayat berkelanjutan, meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen, mengurangi kesenjangan digital.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin pesat, menuntut masyarakat untuk mengikuti perkembangannya. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan dan proses pembelajaran, dimana pada dasarnya pendidikan dan proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan.

Salah satu standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan standar isi 2006 di tingkat kelas VIII SMP/MTs adalah mampu mempraktekkan keterampilan

dasar komputer. Perangkat lunak yang biasa digunakan adalah Microsoft Word dan Microsoft Excel. Standar kompetensi tersebut berperan sebagai tujuan yang harus dicapai oleh siswa kelas VIII SMP/MTs.

Mengamati proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di beberapa sekolah, khususnya di daerah-daerah sungguh memprihatinkan. Kualitas pembelajaran yang diperoleh dan dicapai oleh siswa pada mata pelajaran TIK masih rendah dan kurang memuaskan. Salah satu faktor penyebabnya adalah fasilitas komputer yang masih kurang dan beberapa daerah diantaranya masih ada yang belum bisa terjangkau internet. Seperti yang dikemukakan oleh Irwana (2010) bahwa secara rasional, saat ini jumlah siswa dan jumlah fasilitas yang ada di sekolah pada level SD, SMP dan SMA masih rendah karena masih ada sekitar 182.500 sekolah yang belum terakses intrnet.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, secara umum, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya karena penggunaan strategi, model dan metode pembelajaran yang kurang variatif, proses pembelajaran yang dilaksanakan secara monoton, dan ranah kognitif yang dikembangkan sebagian besar hanya berkisar pada aspek ingatan (C1). Di dalam proses pembelajaran, siswa hanya diajari untuk ingatan dan menghafal materi pelajaran, tanpa diarahkan untuk pemahaman dan penerapan materi pelajaran yang diberikan.

Sebagian besar siswa menganggap bahwa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang menyenangkan karena siswa kurang dilibatkan secara aktif dan aplikatif. Seiring dengan perkembangan teknologi dan dengan

adanya internet di sekolah (khususnya di ruangan laboratorium), siswa lebih senang memanfaatkan fasilitas internet tersebut dengan membuka situs jejaring sosial dibandingkan untuk mencari bahan ajar. Peristiwa ini sangat memprihatinkan. Oleh karena itu, untuk menyiasati proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran yang diberikan.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, teknik *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan sebuah solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran mata pelajaran TIK. Pada penerapan teknik *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2010:215) bahwa, “Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.”

Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya yang diantaranya adalah :

- a. 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 *Make A Match* lebih baik dibanding model pembelajaran *Snow Ball Throwing*”. (Tesis 2008, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta).

- b. Siti Kurnia Indasah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe “*Make A Match*” Terhadap Kecepatan Pemahaman Siswa Bidang Study Pendidikan Agama Islam Di Smpn 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).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti ingin meneliti **”Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).”**

B. Rumusan Masalah

Permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran Kooperatif teknik *Make A Match* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTs Negeri Ciparay?”.

Secara lebih khusus permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa aspek ingatan (C_1) yang menggunakan teknik *Make A Match* dengan siswa yang menggunakan NHT pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTs Negeri Ciparay?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa aspek pemahaman (C_2) yang menggunakan teknik *Make A Match* dengan siswa yang menggunakan NHT pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTs Negeri Ciparay?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa aspek penerapan (C_3) yang menggunakan teknik *Make A Match* dengan siswa yang menggunakan NHT pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTs Negeri Ciparay?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran Kooperatif teknik *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *Make A Match* dibandingkan dengan *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek ingatan (C_1) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *Make A Match* dibandingkan dengan *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek pemahaman (C_2) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik *Make A Match* dibandingkan dengan *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek penerapan (C_3) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi:

1. Manfaat penelitian secara teoritis
Sebagai bahan masukan dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran TIK
2. Manfaat penelitian secara praktis
 - a. Pihak sekolah

Sebagai bahan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik. Sehingga proses pembelajaran berhasil, sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

b. Pihak guru

Sebagai masukan untuk dapat menentukan teknik pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan domain kognitif aspek ingatan (C1), aspek pemahaman (C2), dan aspek penerapan (C3) siswa pada mata pelajaran TIK.

c. Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai alternatif dalam penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan tingkat kebutuhan yang ada.

d. Pihak peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan bahan inspirasi bagi peneliti selanjutnya serta bagi yang berminat mempelajari model pembelajaran khususnya pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*.

E. Definisi Operasional

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

1. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini adalah kesesuaian antara hasil belajar yang dicapai dengan tujuan yang diinginkan dari penggunaan teknik pembelajaran yang digunakan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar serta bekerja sama dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

3. Teknik *Make A Match*

Teknik *Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Dalam teknik 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.

4. *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang tepat.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil belajar dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dicapai sesuai dengan

tujuan pendidikan adalah domain kognitif aspek ingatan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) siswa.

1. Aspek ingatan (C1) yang mencakup kemampuan mengulang.
 2. Aspek pemahaman (C2) yang mencakup kemampuan menjelaskan.
 3. Aspek penerapan (C3) yang mencakup kemampuan menjalankan.
6. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu Mata Pelajaran yang diberikan di MTs Negeri Ciparay. Mata Pelajaran TIK mempelajari materi-materi yang berhubungan dengan komputer pada jenjang pendidikan MTs khususnya materi software pengolah angka. Dalam penelitian ini akan menggunakan materi pelajaran TIK yang sesuai dengan KTSP untuk siswa MTs kelas VIII pada semester 2 yaitu materi software pengolah angka.