

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena untuk mencetak kader-kader pemimpin dan ilmuan-ilmuan yang profesional harus melalui program pendidikan. Jadi pada hakekatnya dunia pendidikan ini menyiapkan anak didik agar mampu memecahkan masalah kehidupan oleh karena itu, perbaikan dan pengembangan-pengembangan demi terciptanya mutu pendidikan mutlak diperlukan. Keberhasilan pendidikan harus ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengajar. Dalam proses pengajaran seorang guru harus mengembangkan strategi mengajar yang mengarah keaktifan optimal belajar siswa. Dengan demikian maka seorang guru tidak hanya dituntut untuk mampu menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi juga dituntut untuk mampu mengembangkan metode-metode mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan metode mengajar yang dimaksud agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jalur pendidikan formal tingkat menengah yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sifat spesialis kejuruan dan persyaratan dunia industri dan dunia usaha.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi industri dan teknologi informasi, dimana tenaga mesin mulai menggantikan tenaga manusia. Tenaga kerja yang dibutuhkan industri adalah mereka yang mampu bekerja dengan produktif, terutama untuk memanfaatkan dan menggunakan alat serta mesin perusahaan dengan efektif. Keadaan ini merupakan tantangan berat bagi dunia pendidikan di Indonesia, terutama SMK yang mempunyai peran besar dalam penyiapan tenaga kerja.

SMK Negeri 2 Binjai merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang terletak di Jl. Bejomuna No. 20, Timbang Langkat, Binjai, Kota Binjai, Sumatera Utara. SMK Negeri 2 Binjai memiliki visi terwujudnya lembaga yang menghasilkan tamatan yang terampil, mandiri, memiliki etos kerja yang tinggi, dan berbudi pekerti yang baik dalam menyongsong era otonomi daerah dan era global. Kompetensi keahlian/jurusan SMK Negeri 2 Binjai terdiri atas: Teknik Konstruksi Batu dan Beton (TKBB), Teknik Pengelasan (TP), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Perbaikan Bodi Otomotif (TPBO), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Bidang teknik bangunan disini terdiri dari program keahlian Teknik Konstruksi Batu Beton (TKBB) dan program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

DPIB adalah sebuah program keahlian dalam bidang teknik bangunan yang terdapat di SMK Negeri 2 Binjai, dan menjadi salah satu jurusan yang terbilang baru diadakan di SMK Negeri 2 Binjai mulai tahun 2017. Program keahlian DPIB bertanggung jawab membina peserta didik untuk dapat kompeten, kreatif dan pandai dalam mendesain suatu bangunan. Penelitian yang hendak dilakukan akan berfokus pada program keahlian DPIB khususnya pada mata

pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan (KJJ). KJJ adalah mata pelajaran yang mempelajari dan memahami mengenai konstruksi penyusun, alat dan bahan yang digunakan dalam merancang jalan dan jembatan.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari sekolah, yakni; observasi dokumen, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan observasi di ruangan kelas yang telah dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019 di kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai. Hasil observasi didapatkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional yaitu berpusat pada guru/*teacher center*, dimana guru menjelaskan di depan kelas dengan metode ceramah, dan siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru, sehingga siswa tidak termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar, bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran KJJ pada program Keahlian DPIB, masih ada beberapa nilai siswa yang bahkan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75.

Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran KJJ kelas XI pada program Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Binjai yaitu pada tabel 1.1 berikut :



Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan Kelas XI DPIB 1 Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2018/2019.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2018/2019	90 – 100	0	0 %	Sangat Kompeten
	81 – 89	5	15.2 %	Kompeten
	75 – 80	20	60.6 %	Cukup Kompeten
	< 75	8	24.2 %	Tidak Kompeten
Jumlah Siswa		33	100%	

(Sumber: Guru Mata Diklat SMKN 2 Binjai)

Berdasarkan tabel diatas dan disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah, maka dari 33 siswa didalam kelas tersebut didapatkan : 24,2 % (8 orang) siswa belum mencapai KKM (tidak kompeten), 60,6% (20 orang) siswa mendapatkan nilai antara 75-80 (cukup kompeten), 15,2 % (5 orang) siswa mendapatkan nilai antara 81-89 (kompeten), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (sangat Kompeten). Ketuntasan klasikal dapat dikatakan tuntas jika dalam kelas tersebut dapat $\geq 85\%$ siswa/i telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2011), jadi dari nilai diatas dinyatakan belum tuntas secara klasikal. Berdasarkan ketuntasan klasikal yang disyaratkan belum tercapai pada kelas XI DPIB mata pelajaran KJJ. Ketuntasan klasikal mata pelajaran KJJ yaitu sebesar 75,8 % yang mana masih dibawah 85 %. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan klasikal.

Hasil pengamatan di kelas XI DPIB pada mata pelajaran KJJ tampak siswa tidak berperan aktif didalam proses pembelajaran, siswa kebanyakan diam saat guru memberikan pertanyaan dan hanya beberapa yang bisa menjawab, bahkan

hanya beberapa peserta didik yang bertanya kepada guru mengenai materi yang baru saja disampaikan. Dikarenakan kurang aktifnya peran siswa dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan tidak efektifnya proses pembelajaran dan akibatnya beberapa siswa tampak bosan, tidak fokus, mengantuk, melamun, dan ada beberapa yang bercanda dan mengganggu teman yang lain saat pembelajaran. Dampak yang diakibatkan adalah siswa tidak mengerti dan menguasai materi pembelajaran sehingga beberapa tidak mampu menjawab saat guru bertanya dan saat dilakukan ujian siswa tidak dapat menjawab dan akhirnya mendapatkan nilai yang rendah/dibawah KKM.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran juga harus dibuat bervariasi dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi. Oleh karena itu penulis memilih model pembelajaran *Cooperative Learning* model *Make A Match* dikarenakan model pembelajaran *Make A Match* ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa didalam kelas agar siswa tidak monoton didalam kelas, model pembelajaran ini juga menyenangkan bagi siswa karna ada unsur permainannya, meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang

dipelajari, meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dalam kelas besar yang berjumlah 30 atau 40 orang. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model pembelajaran *Make A Match* ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan baik teori maupun praktek. Hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang telah dilakukan oleh Nurma Irofah (2017), Dhestha Hazilla Aliputri (2018), dan Elvian Togagu dkk (2014). Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Aris Shoimin, 2016). Salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan kekurangannya adalah suasana kelas yang menjadi tidak kondusif sehingga dapat mengganggu kelas lainnya.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran *Cooperative Learning*. Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara fisiologis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong (Muhammad Fathurrohman, 2015). Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat menghasilkan peningkatan

nilai siswa dari tiap siklus (didukung oleh penelitian Elvian Togagu dkk, 2014). Menurut Ella Susanty dkk (2014) bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dan kemandirian belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap peningkatan Prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai upaya melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran *Cooperative Learning* model *Make A Match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berniat mengadakan penelitian dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Konstruksi Jalan Jembatan Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 2 Binjai**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru atau *teacher center*, dan siswa pasif serta tidak termotivasi melakukan pembelajaran.

2. Model pembelajaran yang diterapkan masih konvensional yaitu guru menggunakan metode ceramah dan siswa diarahkan untuk mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *Make A Match* didalam proses pembelajaran mata pelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.
4. Hasil belajar siswa kelas XI DPIB yang belum mencapai KKM dan belum tuntas secara klasikal pada mata pelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang berhubungan dengan model pembelajaran *Make A Match* cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti agar penelitian lebih terarah, efektif dan efisien, maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020.
2. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.
3. Parameter dari penilain ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas XI program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai, terutama mata pelajaran KJJ pada pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut “Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan pada siswa kelas XI program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas XI program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Untuk mengetahui secara nyata peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, sehingga kelak kedepannya dijadikan sebagai salah satu acuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.

1. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali metode pembelajaran yang efektif.
- 2) Menambah alternatif metode pengajaran yang meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.
- 3) Memberikan pengalaman pembelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan yang efektif dan memotivasi siswa untuk aktif bekerjasama dalam kelompok.

b) Bagi siswa peserta didik

- 1) Dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match*, hasil belajar siswa meningkat.
- 2) Lebih mudah memahami pelajaran.
- 3) Semangat dan aktif didalam kelas.
- 4) Melatih kekompakan dan kerjasama dalam kelompok.

c) Bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan acuan dalam meningkatkan dan mengembagkan hasil pembelajaran KJJ pada KD 3.4. memahami spesifikasi bahan perkerasan jalan.
- 2) Dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.

d) Bagi Penulis

- 1) Penulis sebagai calon guru memiliki bekal agar kelak dapat menggunakan metode pengajaran yang tepat sesuai dengan yang dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.
- 2) Menambah pengalaman penulis dalam membuat karya ilmiah.
- 3) Menambah wawasan penulis dalam bidang pendidikan.

