

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berasal dari kata dasar "didik." Dalam Kamus Bahasa Indonesia, "didik" didefinisikan sebagai proses "memelihara dan memberikan latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran." Pendidikan merupakan proses yang melibatkan berbagai kegiatan yang sesuai bagi individu dalam kehidupan sosialnya serta berfungsi untuk mewariskan adat, budaya, dan struktur sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam bahasa Romawi, pendidikan dikenal sebagai "educate," yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Banyak pandangan berbeda mengenai pendidikan, namun pendidikan tetap berlangsung meskipun terdapat variasi dalam pengertian.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Terdapat banyak perhatian yang diberikan pada perkembangan dan kemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitasnya. Salah satu cara untuk mencapai peningkatan tersebut adalah melalui pembaruan sistem pendidikan. Pendidikan juga berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka, baik dari segi keterampilan maupun karakter, ke arah yang positif.

Pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan langkah penting untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Proses belajar mengajar melibatkan serangkaian interaksi antara guru dan siswa, antar siswa, serta siswa

dengan sumber belajar lainnya dalam satu waktu yang berlangsung dalam situasi edukatif, dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran di sekolah.

Proses belajar individu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar peserta didik dapat bervariasi, ada yang rendah, sedang, maupun tinggi. Keberhasilan seorang peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, tidak hanya berasal dari dirinya sendiri. Menurut Amri (2016:26), ada tiga jenis faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses tersebut, siswa kurang didorong untuk berpikir kritis. Guru sering kali berperan sebagai penyampai informasi secara banyak, sementara siswa diharapkan hanya menghafal informasi tersebut. Siswa berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Namun, mereka sering menghadapi hambatan, seperti kurangnya minat belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Saat ini, salah satu masalah dalam dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses tersebut, anak-anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran di kelas sering kali lebih fokus pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi tanpa mengharuskan mereka memahami dan mengaitkan informasi tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan kesiapan dan kemampuan

pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan cara untuk menilai pencapaian siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diraih. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru sebaiknya mengambil tindakan jika hasil belajar siswa rendah, meskipun telah menggunakan buku-buku penunjang dan model pembelajaran. Guru perlu cermat dan selektif dalam memilih model pembelajaran, karena model yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Hasil belajar yang baik ditentukan oleh penguasaan materi yang memadai. Siswa dapat menguasai materi pelajaran jika mereka memiliki motivasi yang tinggi selama proses pembelajaran. Selain itu, faktor lingkungan belajar, dukungan sekolah, dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai juga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Oleh karena itu, setiap sekolah perlu memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Model pembelajaran adalah faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Model yang menarik dan terasa baru bagi siswa dapat meningkatkan daya tarik terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model yang tidak sesuai dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi tidak optimal, bahkan membuat mereka merasa terpaksa dan tidak nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya motivasi belajar dan kurangnya variasi dalam model pembelajaran di kelas (Supardi, 2017). Mengingat hal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif seperti *Think-Pair-Share* (TPS) dan *Make a Match* menjadi salah satu pilihan yang sesuai untuk menerapkan kurikulum tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain mendorong mereka untuk berperan aktif, guru juga diharapkan berperan aktif dalam proses pendidikan. Guru perlu menerapkan pendekatan yang bijaksana agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, guru diharapkan dapat membimbing siswa agar aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya terbiasa menerima informasi, tetapi juga dapat mengembangkan pengetahuan yang diperoleh selama proses belajar. Selain itu, guru harus mencari penyebab kesulitan belajar siswa untuk mengatasi hambatan tersebut. Situasi ini mengharuskan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara yang tepat dan efektif, tidak hanya dengan menyampaikan materi secara lengkap, tetapi juga dengan mendorong perubahan positif dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan, diketahui bahwa kegiatan belajar masih berfokus pada guru dan menggunakan model pembelajaran konvensional yang identik dengan ceramah. Penggunaan model konvensional ini mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa

hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Dengan model konvensional, siswa tidak termotivasi untuk aktif berpartisipasi, yang berdampak pada rendahnya konsentrasi mereka dalam menerima materi dan kurangnya motivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Akibatnya, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai. Ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang tertera dalam tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan

Kelas	KKM	Nilai Rata-rata UAS		Jumlah Siswa
		Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM	
XI MPLB 1	75	77,7%	22,2%	36
XI MPLB 2	75	66,6%	33,3%	33
XI MPLB 3	75	91,4%	8,57%	35
XI MPLB 4	75	70,5%	29,4%	34
XI MPLB 5	75	80%	20%	35
XI MPLB 6	75	85,2%	14,72%	34
Jumlah		78,5%	21,3%	207

Sumber : Guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran SMK Negeri 7 Medan

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai hasil ujian akhir sekolah di kelas XI MPLB 1 hingga 6 dari 207 siswa menunjukkan bahwa 78,5% memenuhi KKM, sementara 21,3% mendapatkan nilai di bawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa di kelas XI SMK Negeri 7 Medan yang memperoleh nilai di bawah KKM, yang mengindikasikan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran teknologi perkantoran masih kurang optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran teknologi perkantoran dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru sering kali hanya mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan, yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi kurang aktif, tidak ada interaksi, dan akhirnya siswa hanya duduk termenung, mengantuk, atau membuat keributan di kelas. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, sikap, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian belajar yang lebih optimal, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model yang akan diterapkan dalam pembelajaran kooperatif ini adalah tipe *Think Pair and Share* (TPS) dan tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antar siswa, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar. Metode TPS dimulai dengan penyampaian materi secara klasikal, diikuti dengan pemberian masalah yang harus diselesaikan siswa secara berpasangan (*think-pair*). Selanjutnya, siswa melakukan presentasi kelompok (*share*). Metode ini pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman di Universitas Maryland pada tahun 1980-an. Strategi TPS berasal dari penelitian tentang pembelajaran kooperatif dan konsep waktu tunggu. Metode ini memperkenalkan gagasan tentang waktu berpikir (*wait or think time*) dalam elemen interaksi pembelajaran kooperatif, yang menjadi salah satu faktor efektif untuk meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan. Model pembelajaran kooperatif

Think Pair Share merupakan tipe yang sederhana namun memiliki banyak keuntungan, karena memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman, meningkatkan partisipasi siswa secara optimal, dan memberi mereka kesempatan hingga delapan kali lebih banyak untuk berkontribusi dibandingkan metode lainnya.

Menurut Rusman (2018, hlm. 223), model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Sementara itu, Komalasari (2017, hlm. 85) menjelaskan bahwa model ini mengajak siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan. Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan Rusman, namun lebih fokus pada aspek teknis pelaksanaannya. Selanjutnya, Tarmizi dalam Novia (2015, hlm. 12) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* melibatkan proses di mana setiap siswa mendapatkan kartu (baik soal maupun jawaban) dan kemudian dengan cepat mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah model kooperatif yang mengharuskan siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah disiapkan oleh pendidik sebelumnya, dengan batas waktu tertentu, untuk menciptakan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikannya secara kolaboratif.

Dalam pembelajaran, siswa juga perlu mampu berpartisipasi secara aktif. Salah satu metode pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa adalah model *Make a Match*. Model ini mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dalam

menemukan pasangan yang tepat untuk pertanyaan dan jawaban yang diberikan, serta mendorong mereka untuk berdiskusi aktif dengan kelompok guna mencari solusi atas permasalahan yang disampaikan oleh guru. Dalam model ini, digunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Model *Make a Match*, yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat mengatasi keterbatasan sarana dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model ini juga menumbuhkan kerja sama siswa saat mencocokkan kartu yang mereka pegang, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Melalui pembelajaran *Make a Match*, akan terjalin interaksi yang luas, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri, sehingga diharapkan dapat terwujud pemahaman yang lebih baik di antara peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model kooperatif yang mengharuskan siswa untuk mencari pasangan antara kartu soal dan jawaban yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya, dalam waktu yang telah ditentukan, untuk mendorong kerja sama antar siswa dalam menyelesaikannya secara kolaboratif.

Selain model *Make a Match* yang telah dijelaskan sebelumnya, model pembelajaran *Think Pair and Share* juga dapat meningkatkan cara berpikir siswa. Dalam tipe *Think Pair Share*, siswa diberikan lebih banyak waktu untuk berpikir dan saling membantu satu sama lain. "*Think*" berarti berpikir, "*Pair*" berarti berpasangan, dan "*Share*" berarti berbagi, sehingga metode ini menjadi efektif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tipe *Think*

Pair Share dilaksanakan secara kelompok yang terdiri dari 2-6 orang, dimulai dengan proses berpikir, diikuti dengan diskusi berpasangan tentang materi yang telah dipikirkan, dan diakhiri dengan berbagi informasi dengan seluruh kelas. Dengan cara ini, siswa terdorong untuk menganalisis dan mengevaluasi data atau argumen, sehingga aktivitas belajar mereka meningkat, karena mereka dapat mendiskusikan masalah bersama pasangannya. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* (TPS), diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair and Share* (TPS) dan *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI SMK Negeri 7 Medan.**"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan dalam mata pelajaran Teknologi Perkantoran masih rendah.
2. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar.
3. Proses pembelajaran Teknologi Perkantoran di kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan kurang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dalam penelitian ini, penulis akan membatasi fokus masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS dan *Make a Match*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian adalah :

1. Apakah model pembelajaran *Think Pair and Share* berpengaruh terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.P 2024/2025 ?.
2. Apakah model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.P 2024/2025 ?.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran tipe *Think Pair and Share* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB dalam mata pelajaran Teknologi

Perkantoran di SMK Negeri 7 Medan.

2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan

3.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai model pembelajaran Think Pair and Share dan Make a Match dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di kelas XI SMK Negeri 7 Medan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan penulis sebagai calon guru mengenai penerapan model pembelajaran Think Pair and Share dan Make a Match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

2) Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran Think Pair and Share dan Make a Match.



THE *Character Building*
UNIVERSITY