

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sengaja juga terencana guna mewujudkan proses pembelajaran serta lingkungan belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dalam mencapai kecerdasan, keterampilan pengendalian diri, kepribadian, dan kekuatan spiritual, serta akhlak mulia, yang diperlukan dirinya maupun bangsa dan negara, sesuai Undang-Undang Republik Indonesia NO. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sangat diperlukan guna mencapai keberhasilan pembangunan, dan hal ini bisa dilakukan dengan penyediaan pendidikan yang berkualitas tinggi. Dengan demikian, pembangunan intelijen nasional dapat berjalan.

Menurut kajian Buchori yang dirujuk oleh Trianto (2007: 1), pendidikan unggul didefinisikan sebagai pengajaran yang membekali peserta didik dengan informasi dan keterampilan yang diperlukan guna mengatasi berbagai permasalahan yang muncul pada keseharian kehidupan, bukan hanya menginstruksikan mereka untuk memperoleh satu bakat atau kompetensi. Definisi pendidikan ini menyatakan bahwa itu dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari sesuatu dengan benar sehingga mereka dapat menyadari potensi mereka sepenuhnya. Akibatnya, pendidikan menentukan keberhasilan suatu negara, terutama dalam hal memastikan ketersediaan sumber daya manusia yang unggul.

Pemerintah melakukan sejumlah perubahan kurikulum saat ini dalam upaya untuk meningkatkan standar pendidikan. Modifikasi awal dilakukan terhadap kurikulum 1994 menjadi kurikulum 1999, yang setelahnya diganti menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) atau kurikulum 2004. Kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang juga mengakibatkan perubahan KBK. Kurikulum KTSP dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kekhasan masing-masing satuan pendidikan, potensi daerah ataupun sekolah, tatanan budaya lingkungan, serta individualitas siswa. Pemerintah kemudian membuat Kurikulum 2013 dengan premis mendasar bahwa informasi tidak dapat ditransfer dari instruktur ke siswa secara langsung. Kemudian, dilakukan revisi pada kurikulum 2013 pada tahun 2017, yang lebih fokus pada perubahan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru, tanpa mengubah banyak aspek dari sistem pembelajaran itu sendiri.

Nasib suatu negara sangat ditentukan oleh sistem pendidikan yang menjadi tulang punggungnya. Kesejahteraan dan pertumbuhan suatu bangsa akan sulit dicapai tanpa sistem pendidikan yang efektif. Mulai sekolah dasar (SD), sampai sekolah menengah atas (SMA), dan sekolah menengah atas yang telah memperoleh akreditasi positif dari badan akreditasi nasional, pendidikan formal dapat ditempuh.

Salah satu lembaga pendidikan formal, sekolah menengah kejuruan, adalah mempersiapkan para profesional tingkat menengah untuk berkarir sebagai penerjemah teknis di industri teknik. Landasan bagi lulusan SMK untuk memasuki dunia kerja terdiri dari pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Strategi

ini sejalan dengan tujuan SMK yang ditetapkan dalam Kurikulum 2013 (K13):

(1). membekali lulusan dengan keterampilan yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan dunia usaha dan industri baik skala nasional maupun internasional. (2). menghasilkan lulusan dengan kompetensi teknis yang dibutuhkan untuk bersaing dalam ranah keinsinyuran yang relevan, serta standar kompetensi dan sertifikasi yang diminta oleh dunia kerja dan organisasi profesi.

Kesulitan belajar adalah tantangan utama yang dihadapi dalam pembelajaran di SMK. Para pendidik harus mengatasi masalah ini agar tujuan pendidikan SMK tercapai. Kesulitan belajar ini memiliki signifikansi yang tinggi dan membutuhkan penanganan serius. Sebab, ketika siswa SMK lulus SMA, diharapkan mereka memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja.

Salah satu sekolah yang menekankan pengajaran informasi yang bermanfaat berupa kemampuan khusus adalah SMK Negeri 5 Medan. Tujuannya adalah agar siswa dapat menggunakan dan memajukan pengetahuan mereka setelah mereka lulus di tempat kerja. Program Keahlian Teknik Instalasi Listrik, Teknik Mesin, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, dan Teknik Otomotif merupakan empat program keahlian utama yang dimiliki SMK Negeri 5 Medan.

Peserta didik kelas XI SMK Negeri 5 Medan dapat mengambil topik Konstruksi Jalan dan Jembatan (KJJ) sebagai bagian dari Program Keahlian Pemodelan Desain dan Informasi Bangunan. KJJ adalah ilmu yang berguna yang memberi siswa informasi dan kemampuan mendasar untuk memahami bagaimana jalan dan jembatan dibangun. Kurikulum SMK Negeri 5 Medan tahun 2013

memasukkan topik ini. Materi pembelajaran KJJ cukup lengkap dan mencakup dua topik besar yang saling berhubungan: jembatan dan jalan raya. Namun, informasi yang dipelajari di bidang ini masih penting. Tujuan pembelajaran KJJ adalah agar siswa mampu memahami kategorisasi jembatan dan jalan, macam-macam drainase jembatan dan jalan, persyaratan material perkerasan jembatan dan jalan, serta spesifikasi jembatan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2023 di SMK Negeri 5 Medan, diidentifikasi hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan (KJJ) siswa kelas XI DPIB masih kurang kompetensi. Pengamatan yang dilakukan pada kunjungan awal ke SMK Negeri 5 Medan, dan hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1: Perolehan Nilai Ujian Harian KJJ kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan

Tahun	Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi (%)	Predikat
2022/2023	90 – 100	3	9,09%	Sangat Kompeten
	80 – 89	8	24,24%	Kompeten
	75 – 79	10	30,30%	Cukup Kompeten
	<75	12	36,36%	Tidak Kompeten
Jumlah		33	100%	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran KJJ SMK Negeri 5 Medan)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh 28 siswa berdasarkan tabel nilai ujian harian tersebut didapat temuan: Tiga siswa (9,09%) memiliki skor 90 atau lebih dalam kategori sangat kompeten, delapan (24,24%) memperoleh

skor 80 hingga 89 dalam kategori kompeten, sepuluh (75,7%) memperoleh skor 75 hingga 79 dalam kategori cukup kompeten, dan dua belas (36,36%) menerima skor yang turun di bawah 75 pada kelompok tidak kompeten. Angka tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum meraih syarat KKM mata pelajaran. Maka, diperlukan suatu upaya guna meningkatkan standar pendidikan.

Rendahnya hasil belajar siswa bisa dipengaruhi banyak faktor. Menurut Hamiyah (2004), hasil belajar dipengaruhi faktor: (1) Faktor internal mencakup kondisi rohani dan jasmani siswa. Misalnya, kesehatan fisik dan mental yang buruk dapat mempengaruhi kemampuan belajar. Selain itu, motivasi, minat, dan kemampuan kognitif siswa juga memainkan peran penting dalam hasil belajar. (2) Faktor eksternal mencakup keadaan lingkungan di sekitar siswa. Tidak kondusifnya lingkungan belajar, seperti fasilitas yang kurang memadai, gangguan dari lingkungan sekitar (suara bising, gangguan visual), atau dukungan sosial yang minim, dapat memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar siswa. (3) Faktor pendekatan belajar: Faktor ini mencakup macam usaha belajar yang diterapkan oleh peserta didik, termasuk yang digunakan dalam proses belajar. Pendekatan belajar yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat menghambat pemahaman serta pencapaian hasil belajar yang optimal.

Metode pembelajaran merujuk pada pendekatan yang diterapkan guru guna berinteraksi kepada siswa selama proses pengajaran (Nana Sudjana, 2005). Beberapa contoh metode pembelajaran meliputi diskusi, Tanya jawab, latihan (penugasan), eksperimen, debat, dan sebagainya. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru mata pelajaran KJJ, guru tersebut menggunakan metode diskusi dan

penugasan. Namun, selama proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik mengalami kesulitan menyerap dan memahami materi pembelajaran serta tugas dari guru. Sehingga, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang efektif serta efisien guna mencapai tujuan belajar secara optimal.

Suyitno (2006:1) mendefinisikan model pembelajaran sebagai pola atau prosedur tertentu yang diterapkan guna mencapai kompetensi ataupun tujuan belajar secara efisien dan efektif. Dalam memastikan peserta didik terlibat dan termotivasi pada pembelajaran, pengajar pertama-tama harus memilih model pembelajaran yang cocok untuk kelas atau populasi siswa. Menurut temuan penulis, instruktur mata pelajaran telah menggunakan tutor sebaya sebagai paradigma pembelajaran yang sukses. Berikut langkah-langkah dalam model pembelajaran tutor sebaya: 1) Membuat rencana perlakuan, 2) Memilih tutor, 3) Mempraktikkan, dan 4) Mengevaluasi.

Schram (1997) menjelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada teknologi yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Media memiliki peran dalam memperjelas, mempermudah, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Kesesuaian antara media yang digunakan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai merupakan salah satu kriteria penting untuk memilih media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 5 Medan selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada penggunaan papan tulis dan spidol yang merupakan media umum. Akibatnya, variasi media pembelajaran menjadi terbatas.

Menurut Wina Sanjaya (2010:175) sumber belajar dapat didefinisikan sebagai segala hal yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari isi dan mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Cetakan, video, perangkat lunak, dan berbagai format lainnya adalah jenis alat pembelajaran yang dapat diterima yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Menurut pengamatan penulis di SMK Negeri 5 Medan, pengajar mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan memanfaatkan baik buku cetak maupun internet sebagai bahan pembelajaran.

Guru harus menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif, dan menarik untuk menjaga minat siswa dan menjamin tujuan pembelajaran tercapai dengan tepat. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Model pembelajaran merujuk pada kerangka teoritis yang menggambarkan prosedur sistematis yang digunakan untuk memberikan kesempatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi instruktur dan perancang pembelajaran dalam merancang kursus dan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran memberikan instruktur struktur dan rangkaian pelajaran yang dibutuhkan untuk mengajar dengan efektif (Shoimin, 2016).

Kemampuan seorang siswa untuk menjadi mandiri dalam pemecahan masalah sangat penting. Selain itu, dapat berkolaborasi dalam kelompok atau pasangan adalah suatu keharusan bagi siswa. Siswa yang saling bekerjasama dapat saling membantu serta mempercepat dalam menyelesaikan tugas dari guru. Siswa

akan lebih terlibat dalam pembelajarannya dan lebih aktif dalam aktivitas mental dan fisiknya berkat penerapan model pembelajaran yang tepat. Alhasil, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga hasil belajar bisa maksimal.

Penulis berpendapat bahwa pendidik memerlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang sukses mempromosikan komunikasi dua arah pendidik dengan siswa, baik bagaimana siswa belajar maupun apa yang dipelajari. Pendekatan pembelajaran *Make a Match* diduga memiliki kemampuan untuk mempengaruhi seberapa baik peserta didik belajar. Metode pembelajaran *Make a Match* diciptakan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Lie, 2002:55). Metode ini memiliki manfaat yaitu memungkinkan siswa untuk berpasangan sambil mempelajari suatu konsep atau mata pelajaran dengan cara yang ringan.

Melalui permainan yang meliputi kartu jawaban dan soal, metodologi pembelajaran *Make a Match* terbukti cukup berhasil membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Dari menerapkan model ini, pembelajaran menjadi menyenangkan daripada membosankan. Selain itu, metode pengajaran ini telah berhasil mempersiapkan siswa untuk berbicara dengan berani dan aktif. Mereka menerima pelatihan tentang bagaimana membangun komunikasi yang efektif di dalam ruang kelas. Paradigma pembelajaran khusus ini mempunyai berbagai hal untuk ditawarkan kepada mereka yang mempelajari konstruksi jalan dan jembatan. Dengan bertukar pikiran dan keahlian dengan rekan-rekan mereka, siswa dapat memperluas dan mendiversifikasi pemahaman mereka. Hasilnya, teknik pembelajaran *Make a Match* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran, namun bisa membantu dalam perkembangan keterampilan sosial dan pengetahuan mereka.

Pendekatan pembelajaran *Make a Match*, terdiri dari delapan tahapan, antara lain: 1) persiapan kartu: Instruktur membuat sejumlah kartu dengan ide atau mata pelajaran yang tepat dalam bagian review. Ada bagian pertanyaan dan bagian jawaban di kartu. 2) Pembagian kartu: Satu kartu diberikan kepada setiap siswa. 3) Pemikiran individu: Berdasarkan kartu yang mereka pegang, setiap siswa merumuskan pertanyaan atau tanggapan. 4) Mencari pendamping: Setiap siswa mencari pasangan yang memegang kartu (soal dan jawaban) yang tepat dengan kartunya. 5) Memberikan poin: Poin diberikan kepada setiap peserta didik yang menyesuaikan kartu dengan benar dalam waktu yang ditentukan. 6) Pengocokan kartu: Kartu dikocok ulang setelah satu putaran sehingga setiap siswa menerima. 7) langkah berikutnya: proses permainan berlanjut dengan mengulang langkah-langkah sebelumnya. 8) kesimpulan dan penutup: sesuai dengan fase terakhir, kesimpulan atau penutup diberikan untuk menyelesaikan permainan (Komalasari, 2010). Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran ini akan memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik menjalankan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Jalan dan Jembatan Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat ditemukan berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diungkapkan sebelumnya, diantaranya:

1. Hasil belajar siswa kelas XI KJJ DPIB SMK Negeri 5 Medan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75.
2. Pendekatan ceramah banyak digunakan oleh guru yang mengontrol proses belajar mengajar.
3. Siswa cenderung individualistik dan malas berkerja dalam secara kelompok
4. Siswa sering melakukan kegiatan pembelajaran secara pasif. Ini layak mengingat betapa tidak efektifnya paradigma pembelajaran.
5. guru belum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di mata pelajaran KJJ Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan.
6. Teknik *Make a Match* sangat berhasil dalam memastikan bahwa siswa memahami mata pelajaran dan bahwa proses pembelajarannya menyenangkan tidak membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini menjadi lebih terfokus dan memberikan ruang lingkup yang jelas, maka riset akan dibatasi pada permasalahan-permasalahan berikut:

1. Penelitian akan dilaksanakan pada kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan

2. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini ialah model pembelajaran *Make a Match*.
3. Penelitian akan difokuskan pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan.
4. Hasil belajar yang akan diteliti akan terfokus hanya ranah kognitif siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan.
2. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan pada SMK Negeri 5 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar Konstruksi Jalan dan Jembatan pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan".

F. Manfaat Penelitian

penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1. **Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian diharapkan bisa menjadi masukan yang berharga dalam menerapkan variasi model pembelajaran guna memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keaktifan.

2. Bagi Guru

Penelitian diharapkan bisa menjadi acuan dalam penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Dengan memanfaatkan model tersebut, guru bisa menciptakan inovasi pada proses belajar, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* akan memberikan manfaat yang signifikan, diantaranya bisa meningkatkan semangat serta minat siswa pada proses pembelajaran, dikarenakan model ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menarik. Siswa akan lebih aktif dan terlibat pada proses belajar mengajar, sehingga siswa bisa memperoleh pemahaman materi belajar yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi informasi mengenai berbagai model pembelajaran, khususnya model *Make a Match*, serta pengalaman penting bagi para peneliti yang berkecimpung di bidang pendidikan.