

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL MAKE A MATCH DAN MEDIA
GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VIII SMPN 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh:

NURMILA PARSI
83090/2007

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

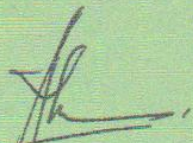
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH* DAN MEDIA
GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VIII SMPN 5 PADANG

Nama : NURMILA PARSI
NIM/BP : 83090/2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

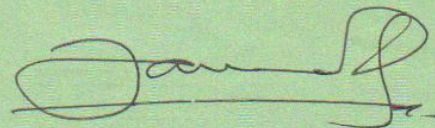
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Azman, M.Si
NIP. 195709191980031004

Pembimbing II



Dr. Darmansyah ST, M.Pd
NIP. 195911241986032001

HALAMAN PENGESAHAN

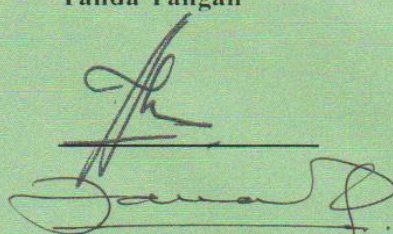
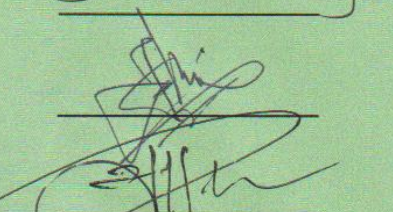
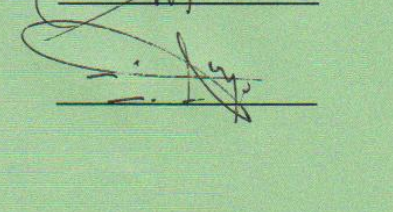
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH* DAN MEDIA
GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VIII SMPN 5 PADANG**

Nama : NURMILA PARSI
NIM/BP : 83090/2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disahkan oleh Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Drs. Azman, M.Si NIP.195709191980031004	
Sekretaris : Dr. Darmansyah, ST,M.Pd NIP.195911241986032002	
Anggota : 1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP.195104011979032001	
2. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP.195907161986021001	
3. Dra. Eldarni, M.Pd NIP.196101161987032001	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011

Yang menyatakan,



NURMILA PARSI



"Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendakinya. Barang siapa yang mendapatkannya sungguh ia telah mendapatkan kebajikan....."(Q.S. Al-Baqarah: 269)

Alhamdulillah, akhirnya 12 Agustus 2011 perjuangan panjang ku ini menemukan titik terangnya..... Ujian ini adalah bagian awal dan alamiah dari keindahan dinamika hidup ku..... Ucapan syukur akan kebesaran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan pada diri ku untuk menjalani dan merasakan semua ini.....

**Atas ridhomu ya Allah
Hari ini telah kuraih sesuatu yang kudambakan
Secercah harapan telah kucapai
Namun semua itu
Bukanlah akhir dari segalanya
Berbagai cobaan masih menghadang didepanku
Berkatilah langkahku dengan rahmadmu
Tunjukilah aku jalan yang benar
Agar harapan dan impian ku tercapai
Ya allah
Hamba menyadari sepenuhnya
Apa yang telah hamba perbuat sampai detik ini
Belum mampu untuk membayar cucuran keringat
Kedua orang tua hamba, karenanya ya allah.....
Hamba memohon kepada mu
Jadikanlah tetesan keringat mereka
Sebagai mutiara yang berkilau
Menerangi hamba dalam kegelapan
Keletihan mereka sebagai motor penggerak
Sewaktu hamba dalam kesukaran
Dan setetes air mata mereka
Sebagai embun penyejuk dikala dahaga
Dengan izinmu ya allah setitik karyaku ku persembahkan
Kepada kedua orang tua yang tercinta dan kuhormati
Yang tak pernah berhenti Mendo'akan perjuanganku
Dan mengiringi langkahku dalam meraih cita-citaku.....**

Kedua orang tua ku terkasih dan tersayang Ibunda YURNITA, yang telah mengandung ku selama Sembilan bulan, yang telah memperjuangkan hidup dan matinya hingga aku dapat terlahir ke dunia ini, juga yang telah merawat ku dengan penuh kelembutan dan kasih sayang hingga aku seperti sekarang. Tanpa dirimu aku bukan apa-apa, air mata mu mengingatkan aku pada

kebesaranNya..... Ayahanda ALFARIS, yang mendidik ku, yang rela bekerja banting tulang, ikhlas mengeluarkan keringatnya agar aku dapat menikmati hidup detik demi detik, hari demi hari, bahkan tahun demi tahun, hingga sekarang...

Juga pada adik-adik ku tersayang SRIWAHYUNI, yang rajin2 kuliah y diak, jan kareh kapalo jo lai dan AFIT OKTA YUNUS, yg rajin sekolah_y, cari juara satu lai, kalau kakak alah karajo, kak balian Kawasaki ninja yoo!!!Mak Itam, Ibuk n Apak, perhatianmu menjadikanku yakin tuk tapaki kehidupan. Tak lupa juga kepada semua keluarga yang tak bisa disebutkan namanya satu-persatu yang telah memberikan motivasi n semangat.

Bapak Drs. Azman, M.Si dan Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd terimakasih atas kesediaan waktu membimbing dan berbagi ilmu dengan saya. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd, Bapak Zelhendri Zen, M.Pd, dan Ibu Dra. Eldarni, M.Pd yang telah berkenan hadir di ruang sidang dan memberikan masukan serta mendiskusikan tentang tulisan ini.....

Thank's to My Best Friend...

Buat sobat2ku Yuni (akhirnya kita wisuda bareng juga, semoga dengan berakhirnya kuliah ne tak kan mengakhiri persahabatan kita) Cuwid(semangat ya say, kami kan slalu ada untuk mu) Rahmi (akhirnya samo jo wak wisuda), Ririn moga cepat menyusul y, Ilham makasi yo alah minjaman printer_y ka emil, moga cepat menyusul yo. Raci, Siska A, Siska M yg semangat y buk,usahoan wisuda maret y. Jujuk (yang sabar y, jan sadiah lo,bulan maret sabanta lai mah) dan semua anak kos Pinang Sori 2 no 18(tetap kompak selalu yooowwww).

Buat Teman-Teman C Angkatan, TP_R 07...

Ika, icha(kere), hata, rio, cawe, ija, diah, devin, cici, riri, dede, nana, wei, teti, yuni, endi, maya, n zaet (akhirnyo wisuda bareng juo wak nyo). Iwid, ijef, cici ndut, oyin, ririn, raci, siska m, siska anwar, riska, echa, ade, dani, putra, nongki, andrizal, nila, nisa, sari, nini, randi, ijun, rajab N smua rekan-rekan TP 07 yang tidak bisa disebutkan satu per satu (Sabar ya friends smngat trus pantang mundur...)

Buat Teman-Teman yang Senasib Seperjuangan yuni, bang riko, bang tile, ami, dila, zoni (hahahaaaaa,,kalua juo nilai wak jadinya, lai tapakai jo kebaya t nyo...). Dan tak lupa juga buat orang-orang yang pernah memberi warna dalam hidup ku.

By

NURMILA PARSI

ABSTRAK

Nurmila Parsi (83090) : Pengaruh Penggunaan Model *Make a Match* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 5 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat dan motivasi dalam memahami pelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru. Untuk mengatasi hal itu maka digunakan model *Make a Match* yang digabung dengan media gambar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan *Make a Match* dan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMPN 5 Padang

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat pada *quasy eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Padang yang berjumlah 302 orang yang terdiri dari delapan kelas. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, dengan alat pengumpul data yaitu lembaran soal tes. Alat pengumpul data digunakan lembaran tes dan lembar jawaban siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-tes)

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan model *Make a Match* dan media gambar sebesar 73,55 dan SD 8,59, nilai rata-rata kelompok kontrol 67,24 dan SD 8,79. Hasil perhitungan t-tes diperoleh t_{hitung} 3,12 sedangkan taraf kepercayaannya 0.05 t_{tabel} 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan media gambar (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dan media gambar berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK di SMPN 5 Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model *Make A Match* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 5 Padang”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Darmansyah, ST, M.Pd selaku Pembimbing II yang memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.

5. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
6. Ibu Kepala Sekolah SMPN 5 Padang beserta majlis guru, karyawan dan karyawan SMPN 5 Padang
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teoretis	9
1. Proses Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	11
3. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	13
4. Media Gambar.....	15
5. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	17
6. Hasil Belajar.....	21
7. Penggunaan Model <i>Make a Match</i> dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa	22
B. Kerangka Konseptual.....	23
C. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel.....	29

C. Desain Penelitian	31
D. Jenis dan Sumber Data.....	31
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	32
F. Teknik Analisis Data	33
G. Prosedur Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
B. Analisis Data.....	43
C. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Siswa Kelas VIII SMPN 5 Padang.....	29
2. Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII SMPN 5 Padang	30
3. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	34
4. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran pada Kedua Kelas Sampel.....	37
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	41
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	42
7. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan Model <i>Make a Match</i> dan Menggunakan Pembelajaran Konvensional.....	44
8. Hasil Perhitungan Pengujian Lilifors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	45
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
11. Hasil pengujian dengan t-test	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	26
2. Nilai rata-rata Siswa Kelas Eksperimen.....	39
3. Nilai rata-rata Siswa Kelas Kontrol	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	57
2. RPP	60
3. Kisi-kisi Soal Tes	80
4. Soal Tes	81
5. Kunci Jawaban	84
6. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMPN 5 Padang berdasarkan Nomor Urut Siswa	85
7. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VIII ⁸) dan Kelas Kontrol (VIII ⁵) di SMPN 5 Padang.....	86
8. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Eksperimen	88
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Kontrol.....	90
10. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlett.....	92
11. Tabel Nilai z.....	94
12. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Lilifors	95
13. Tabel Nilai Chi Kuadrat	96
14. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini pendidikan sudah menjadi sorotan utama yang perlu diperhatikan karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang cukup strategis untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pengembangan bidang pendidikan ini dilakukan untuk mengimbangi laju pertumbuhan dan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan teknologi dan informasi kian pesat memberikan dampak yang sangat besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, baik dibidang ekonomi, politik, budaya, sosial, dan tak terkecuali pendidikan. Akibat arus globalisasi ini tidak hanya memberikan dampak positif namun juga menimbulkan dampak negatif yang harus segera diantisipasi dan dicarikan solusinya.

Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai penerus bangsa, harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar bisa meminimalisir berbagai dampak negatif.

Sebagaimana yang tertuang dalam undang undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 bab 11 pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalm rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman

dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan yang begitu besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas membuat pemerintah Indonesia sangat memperhatikan pendidikan bagi warga negaranya, semua itu dapat kita lihat dengan di adakannya sekolah gratis dan diberinya bantuan beasiswa bagi siswa-siswa yang kurang mampu. Perhatian pemerintah yang cukup besar tersebut tidak bisa di abaikan begitu saja, karena tanpa kerjasama dari kita maka usaha pemerintah untuk menjadikan kualitas sumber daya manusia meningkat tidak akan tercapai walaupun mereka sudah berupaya keras.

Salah satu cara pemerintah mengenalkan teknologi kepada masyarakat terutama siswa adalah dengan dimasukkannya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kedalam kurikulum pendidikan Indonesia. Dengan harapan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar disekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki siswa.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang membutuhkan praktek yang harus didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap supaya kompetensi yang diharapkan tercapai, namun ada juga materi yang memang tidak harus dipraktekkan tapi cukup dijelaskan didepan kelas oleh gurunya. Walaupun demikian hasil

belajar siswa pada mata pelajaran ini masih rendah (belum memuaskan). Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat digolongkan pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*external factor*).

Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Banyak siswa yang masih belum mengerti konsep materi yang telah dipelajari karena siswa cenderung menghafal materi, sehingga ketika diberikan tes oleh guru, siswa kebingungan dalam menjawab soal. Jawaban tes siswa hanya berdasarkan pendapatnya sendiri. Siswa tidak mengerti dengan materi yang telah dibahas dan kebanyakan dari siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami materi pelajaran. Siswa juga cenderung mengantuk, dan meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar serta strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang bagus sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif belajar. Seorang guru yang bertanggung jawab terhadap pendidikan dituntut dalam berbagai tugas yang harus dilaksanakan sesuai dengan profesinya, seperti membimbing, mendorong dan memberi fasilitas belajar bagi siswa agar dapat mencapai

tujuan pengajaran dan mampu menerapkan pengetahuan yang didapat tersebut.

Guru sebagai salah satu kunci penentu berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang dijalani tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi lebih dari itu di mana siswa dan guru sama-sama melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar mengajar agar dapat efektif dan efisien. Semakin banyak keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang menggairahkan, maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan oleh guru saja, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi aktif.

Guru juga senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya adalah dengan menggunakan media belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Media merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Media belajar juga merupakan sarana bagi siswa untuk mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Media belajar yang tepat akan membuat peserta didik lebih termotivasi, lebih aktif dan lebih mudah mencerna ilmu pengetahuan yang diberikan gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi disampaikan guru dengan metode ceramah dan praktek, namun metode ini belum dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan sepenuhnya.

Hal ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar, siswa lebih cenderung mendengarkan saja, meribut dan keluar kelas, walaupun guru sudah memperingatkan dan memarahi, mereka tidak tertarik untuk belajar karena pelajaran TI&K yang seharusnya praktek dilabor.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi belum terlaksana secara efektif dan efisien karena permasalahan sarana dan prasarana yang tidak mendukung pencapaian hasil belajar optimal yaitu masih mengalami kendala karena masih terbatasnya jumlah komputer dengan jumlah siswa. Akibatnya terjadi pembagian jadwal kelas yang seimbang bertujuan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya pembagian tersebut mengakibatkan proses belajar mengajar tidak efektif karena waktu yang terpakai sedikit dalam menyampaikan materi dan praktek. Dan juga model pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi dan kurang tepat membuat siswa kurang aktif dan kurang bergairah untuk melakukan kegiatan belajarnya terutama sekali bagi siswa yang berkemampuan rendah. Sehingga apa yang diharapkan tidak terlaksana dengan baik, hal inilah yang penulis temukan pada siswa kelas VIII di SMPN 5 Padang selama Praktek Lapangan Kependidikan.

Untuk menghadapi permasalahan ini penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien walaupun dengan kondisi sarana dan prasarana seadanya yaitu dengan cara menggunakan model *Make a Match* dan media gambar yang bertujuan merangsang siswa untuk dapat terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan

belajar mengajar dan juga membantu guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan juga dapat memantau perkembangan siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model *Make A Match* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 5 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan pada SMPN 5 Padang sebagai berikut :

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam memahami pelajaran serta siswa lebih cenderung mendengarkan saja, meribut dan keluar kelas.
2. Siswa kurang aktif dalam belajar pada mata pelajaran TIK di SMPN 5 Padang khususnya kelas VIII.
3. Sarana dan prasarana yang tidak mendukung yaitu terbatasnya jumlah komputer dengan jumlah siswa akibatnya terjadi pembagian jadwal.
4. Metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMPN 5 Padang semester I.
2. Model pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar adalah model *Make a Match*.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Padang dengan sampel siswa kelas VIII semester I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan media gambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *Make a Match* dan media gambar.
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan media gambar dengan yang tidak menggunakan model *Make a Match* dan media gambar.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMPN 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bahan masukan bagi guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berupa alternatif cara mengajar yang dapat dipakai untuk mengajarkan materi pembelajaran TIK di SMP/MTs guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, terutama pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu pada jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoretis

1. Proses Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar bukan merupakan tingkah laku yang nampak tetapi merupakan proses yang terjadi secara internal pada diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan yang baru. Hubungan baru tersebut dapat berupa reaksi-reaksi dan rangsangan-rangsangan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sudjana (2002:28):

Belajar adalah proses yang aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila kita berbicara tentang belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang.

Dari pengertian belajar menurut Sudjana tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perolehan dan pengembangan ilmu pengetahuan bagi diri individu dalam kehidupannya yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu tersebut. Selain itu, Nana Sudjana (1991:6) juga mengungkapkan belajar adalah:

Belajar adalah suatu proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman dan belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami suatu yang dipelajari. Apabila kita berbicara tentang belajar, maka kita berbicara tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya.

Jadi pada hakekatnya belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan integratif untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup.

Pembelajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seseorang agar orang lain melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang merupakan kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2004:10). Tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai apabila anak didik berusaha aktif untuk mencapainya. Dalam proses belajar mengajar baik murid maupun guru seharusnya menciptakan interaksi yang edukatif. Interaksi edukatif adalah interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa yang sama-sama ingin mencapai tujuan pendidikan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus aktif menciptakan kondisi belajar seperti, memotivasi, memfasilitasi, memberi arahan dan bimbingan agar peserta didik dapat melakukan perubahan tingkah laku. Kondisi yang diciptakan oleh guru dapat melalui kreativitas anak melalui strategi dalam pembelajaran

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative learning adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Etin Solihatin (2007:4) bahwa:

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Cooperative learning akan dapat memberikan nuansa baru di dalam pelaksanaan pembelajaran oleh semua bidang studi atau mata pelajaran. Karena *cooperative learning* dan beberapa hasil penelitian baik pakar pendidikan dalam maupun luar negeri telah memberikan dampak luas terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dampak tersebut tidak saja kepada guru akan tetapi juga pada siswa, dan interaksi edukatif muncul dan terlihat peran dan fungsi dari guru maupun siswa.

Peran guru dalam *cooperative learning* sebagai fasilitator, moderator, organisator dan mediator terlihat jelas. Kondisi ini peran dan fungsi siswa terlihat, keterlibatan semua siswa akan dapat memberikan suasana aktif dan pembelajaran terkesan demokratis, dan masing-masing siswa punya peran dan akan memberikan pengalaman belajarnya kepada

siswa lain. Disamping itu, Roger dan David Johnson (dalam Anita Lie, 2002:31-34) mengemukakan lima unsur model *cooperative learning* sebagai berikut

- a. Saling ketergantungan positif
Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pendidik perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.
- b. Tanggung jawab perseorangan
Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pendidik yang efektif membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota harus melaksanakan tanggung jawab sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.
- c. Tatap muka
Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Para anggota kelompok diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.
- d. Komunikasi antar anggota
Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.
- e. Evaluasi proses kelompok
Waktu evaluasi tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali pembelajaran terlibat dalam kegiatan pembelajaran *cooperative*.

Dengan adanya lima unsur model *cooperative learning* tersebut jelaslah bahwa dalam pembelajaran kelompok sangat membutuhkan ketergantungan positif peserta didik agar dapat melaksanakan tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok dalam berdiskusi dengan komunikasi yang baik.

3. Model Pembelajaran Make a Match (Mencari Pasangan)

a. Pengertian *Make a Match*

Salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif ini adalah menggunakan teknik *Make a Match*. Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*Make a Match*) dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Current (1994). *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Tarmizi Ramadhan dalam blognya, ciri utama teknik *Make a Match* ini adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Penerapan Model *Make a Match*

Menurut Tarmizi Ramadhan dalam blognya langkah-langkah penerapan *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.

- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi nilai.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Tata cara pelaksanaan teknik *Make a Match* menurut Anita Lie

(2002 : 55) adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari, guru bisa memilih dan juga memodifikasi sendiri teknik-teknik belajar mengajar agar lebih sesuai dengan situasi dalam kelas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make a Match*

1) Kelebihan

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- b) Materi pembelajarn yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa

2) Kekurangan

- a) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- b) Guru perlu mempersiapkan bahan dan alat yang memadai

4. Media Gambar

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Disamping sebagai sistem penyampain atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

b. Ciri-Ciri Media

Ciri-ciri umum media pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan yang dapat diamati melalui panca indera kita.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang bias dilihat dan didengar.
- 3) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara guru dan siswa.

- 4) Media pendidikan adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik diluar maupun didalam kelas.
- 5) Pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- 6) Media pendidikan mengandung aspek sebagai alat dan sebagai teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Jadi media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

c. Media Gambar

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hamalik (1994) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor.

Gambar dapat membuat murid menjadi semangat. gambar ini dapat menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih realistis dan berwujud, sehingga murid tidak hanya dapat membayangkan saja. Dengan mengambil gambar-gambar dari surat kabar, majalah dan kalender tentu

tidak membutuhkan biaya mahal. Disamping itu suasana pembelajaran menjadisemakin menyenangkan.

Ini dapat dilakukan disemua tingkatan sekolah. Jadi media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk 2 dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.

5. Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

a. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Menurut Sulistyio Basuki (1998:15) :

Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengaduan, penyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi serta informasi dalam bentuk data numerik, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam TI terdapat dua komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

b. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

1) Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas.

Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut :

- a) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- b) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c) Tema-tema essensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

2) Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:7) TIK secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*).

Menurut Depdiknas (2003:7) Secara khusus, tujuan mempelajari TIK adalah:

- a) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan TIK yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TIK sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b) Memotivasi kemampuan siswa untuk biasa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan TIK untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
- e) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan TIK untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

3) Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama terdiri atas beberapa aspek yaitu :

- a) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
- b) Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas
Aspek ini meliputi memodifikasi dokumen program pengolah kata, menggabungkan dokumen pengolah kata, demonstrasi akses WEB dan e-mail. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
- c) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Aspek ini meliputi pembuatan karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

4) Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:12) Standar Kompetensi TIK di Sekolah Menengah Pertama sebagai berikut:

- 1) Mengenal perangkat TIK serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) selama menggunakan perangkat TIK.
- 2) Memiliki sikap (etika dan moral) positif dalam menggunakan perangkat TIK.
- 3) Menggunakan *Operating System* (OS) untuk manajemen file.
- 4) Menerapkan perangkat lunak pengolah kata (*word processing*) untuk menghasilkan informasi.
- 5) Mengintegrasikan perangkat lunak pengolah angka untuk membuat informasi.
- 6) Mengenal perangkat keras dan system yang digunakan dalam akses internet. Menerapkan internet untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi.

6. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Sebagaimana hal yang dikemukakan oleh Hamalik (2001:21) bahwa “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani”. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

Motivasi dalam belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran. Adapun salah satu bentuk motivasi yang dapat diberikan adalah latihan-latihan, ulangan atau ujian. Pada umumnya siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan atau ujian. Hal ini berarti pemberian ujian merupakan salah satu sarana motivasi dalam belajar. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi, perlu diadakan evaluasi. Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan sejauh mana tingkat pencapaian para siswa terhadap tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan utama evaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah

mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol. Evaluasi hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang disajikan dalam proses belajar dan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka dan huruf.

7. Penggunaan Model *Make a Match* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk tingkat SMP Kelas VIII Semester I, lebih banyak bersifat praktek langsung setelah guru menjelaskan teori. Siswa dituntut untuk dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari tersebut. Materi mengenai Microsoft Word akan sangat membantu siswa nantinya dikehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk aktif dan kreatif mengembangkan metode pembelajaran yang ada, agar aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Penggunaan model *Make a Match* dapat diterapkan oleh guru dalam menerangkan pelajaran mengenai Microsoft Word, diawal pelajaran, guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan menerangkan dengan model *Make a Match*, model ini Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik

perhatian siswa, dimana pada model ini guru menyediakan kartu yang berisi beberapa topik, satu bagian kartu soal, dan bagian lainya kartu jawaban.

Namun, dalam penerapannya dikelas, ternyata model ini memiliki beberapa kekurangan. Maka dari itu, guru diharapkan mampu menggabungkan antara model *Make a Match* dengan media gambar, agar tujuan yang dicapai lebih optimal. Menggabungkan model *Make a Match* dengan media gambar yaitu kartu yang disediakan guru yang berupa soal, yang biasanya soal tersebut berupa pertanyaan diganti dengan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran. siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai derngan persyaratan yang baik, tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan memberikan nilai yang lebih kepada siswa

B. Kerangka Konseptual

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran ketrampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama-sama dengan mata pelajaran ketrampilan lainnya. Alokasi waktu pembelajarannya secara keseluruhan untuk jenjang SMP/MTs adalah 72 jam pelajaran untuk selama 3 tahun, atau ekuivalen dengan 2 jam pelajaran per minggu untuk waktu 1 tahun, jika mata pelajaran ini dibelajarkan secara terpisah dan mandiri.

Selama ini dalam melakukan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru masih menggunakan model pembelajaran

konvensional, yaitu metode ceramah yang sekali-kali divariasikan dengan metode lain, seperti metode tanya jawab dan pemberian latihan soal. Model ini memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Model pembelajaran ini cenderung menjadikan suasana menjadi kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model konvensional dalam proses belajar mengajar tidak selalu jelek, jika penggunaan model ini dipersiapkan dengan baik dan didukung dengan alat dan media yang baik pula tidak menutup kemungkinan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan kemajuan dan semakin perkembangnya dunia pendidikan, muncul banyak model-model pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

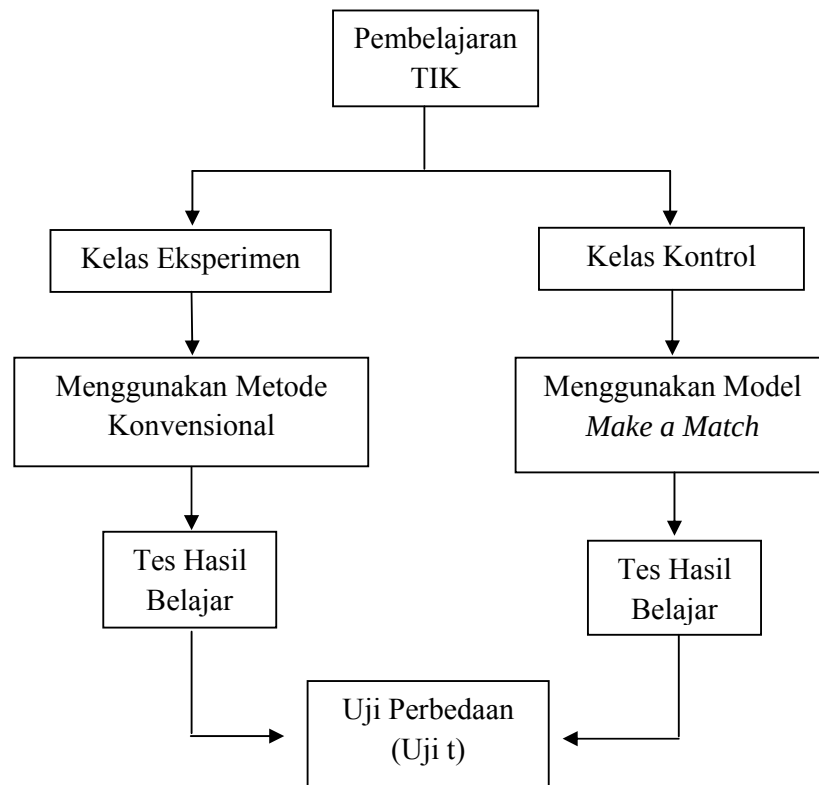
Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar adalah model *Make a Match*. Model *Make a Match* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dan akan lebih menarik jika digabungkan dengan media gambar, karena gambar yang menarik akan membuat siswa termotivasi dan bersemangat untuk belajar. yaitu kartu yang disediakan guru yang berupa soal.

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Make a Match* dan media gambar ini guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik pelajaran, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, yang biasanya soal dan jawabannya tersebut berupa pertanyaan diganti dengan gambar yang berhubungan dengan materi

pelajaran. Siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan memberikan nilai yang lebih kepada siswa

Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin, dengan demikian siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran TIK memberikan motivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar dibandingkan penerapan model konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Keaktifan ini merupakan keinginan siswa dalam mencari, menemukan dan memahami jawaban atau materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dalam materi perangkat lunak pengolah kata (Microsoft Word), sehingga siswa tersebut dapat menyimpulkan tentang pelajaran itu sendiri. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual tersebut dapat dilihat pada gambar skema kerangka konseptual berikut ini



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

C. Hipotesis

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan yang tinggi antara hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan metode Konvensional pada mata pelajaran TIK di Kelas VIII SMPN 5 Padang.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran TIK di Kelas VIII SMPN 5 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP N 5 Padang serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan media gambar yaitu 73,55 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model konvensional yaitu 67,24. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas kontrol.
2. Hasil uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,12 > 2,00)$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan media gambar dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.
3. Pembelajaran menggunakan model *Make a Match* dan media gambar memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP N 5 Padang dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian ini, tidak seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, oleh karena itu penulis menyarankan untuk menghadirkan observer pada penelitian dimasa yang akan datang, agar dapat terciptanya kelas yang kondusif dan terkontrol.
2. Penggunaan model *Make a Match* dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang panjang, jadi guru harus bisa membatasi waktu jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Dalam meningkatkan hasil belajar TIK, ada baiknya guru bidang studi memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Model *Make a Match* dan media gambar.
4. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran TIK di sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan model pembelajaran *Make a Match* dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang Kelas*. Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Etin Solihatin, dkk. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyasa. E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta:Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sulistyo Basuki. 1998. *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumadi Suryabrata. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syafril. 2010. *Statistik*. Padang: Sukabima Press