

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapat hasil yang baik. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibatnya pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hal penting dalam pembelajaran, baik itu hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil belajar yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri ketidakberhasilan pembelajaran ditandai oleh siswa yang cenderung hanya menghafal tidak memahami makna dari materi yang diajarkan, bahkan tidak tahu bagaimana penerapannya di dunia nyata. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis diperoleh hasil belajar berdasarkan nilai ulangan harian sebagaimana terlihat pada table 1.1 dan 1.2.

Table 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X Akuntansi 1
SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis

No	Kelas	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	72	11	36,66	19	63,33
2	UH 2	72	13	43,33	17	56,66
Jumlah			24	80	36	120
Rata-Rata			12	40	18	60

(Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X Akuntansi 1 SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P. 2019/2020)

Table 1.2
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X Akuntansi 2
SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis

No	Kelas	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	72	10	33,33	20	66,66
2	UH 2	72	13	43,00	17	56,67
Jumlah			23	23	76,67	37
Rata-Rata			11,5	11,5	38,33	18,5

(Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X Akuntansi 2 SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P. 2019/2020)

Berdasarkan tabel 1.1 dan 1.2 dapat diketahui bahwa siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 yang tidak mencapai KKM tergolong masih tinggi, yaitu diatas 50%. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Slameto (2015), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua antara lain: faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal dibagi menjadi tiga faktor antara lain faktor jasmaniah, faktor fisiologis dan kelelahan, dalam hal faktor psikologis yang berasal dari dalam siswa salah satunya adalah motivasi berprestasi siswa mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal terdapat faktor lingkungan dan faktor instrumental yang berasal dari guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai sehingga siswa merasa tertarik dan memahami materi proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan potensi siswa tentu dibutuhkan hubungan yang baik antara guru dengan siswa, dengan adanya hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam belajar maka diharapkan pelajaran yang diterima oleh siswa dapat lebih bermakna sehingga pembelajaran yang telah diterima oleh siswa mudah diterima dan membekas diingatan siswa. Kenyataan di lapangan, untuk membuat hubungan belajar yang baik antara siswa dengan guru dalam belajar sangatlah sulit. Pembelajaran yang harusnya dilakukan oleh guru dan siswa hanya bisa dilakukan oleh guru saja dikarenakan kurang motivasi berprestasi siswa dalam belajar.

Motivasi berprestasi siswa yang rendah dapat ditandai dengan kurangnya perhatian siswa dalam belajar, siswa pada saat belajar kurang fokus dan sesekali mengobrol dengan temannya saat pembelajaran sedang berlangsung, melamun, atau bahkan ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat pembelajaran sedang berlangsung (Wirawan,2015). Tingkah laku siswa

tersebut dapat berdampak buruk pada hasil belajar siswa, dikarenakan saat peserta didik tidak memperhatikan pelajaran maka materi pelajaran akan sulit diterima oleh siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan materi yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam belajar (Utami, 2014).

Dalam hal ini guru dituntut lebih aktif untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, guru merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena guru harus mampu mengarahkan siswa dalam belajar dan merupakan fasilitator siswa dalam belajar, maka guru harus memiliki kompetensi dan keterampilan yang baik dibidangnya (Wau, 2018). Untuk dapat memperoleh perhatian siswa dalam belajar guru haruslah mempunyai keterampilan dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias siswa dalam belajar sehingga peserta didik senang dalam belajar.

Di era global ini banyak media pembelajaran menarik yang bisa digunakan guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar dan guru haruslah bisa menggunakan dan memanfaatkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang telah tersedia. Pada proses pembelajaran peserta didik dituntut aktif dalam belajar, ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan, dalam kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator belajar siswa. Maka untuk mengaktifkan siswa dalam belajar guru haruslah memilih model-model yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu yang menuntut keaktifan dan berprestasi siswa dalam belajar.

Banyak model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, tetapi model tersebut haruslah sesuai dengan materi, keadaan dan situasi kondisi siswa. Dalam memilih model pembelajaran guru haruslah memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien serta melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya, karena jika siswa terlibat dalam proses belajar mengajar ilmu yang telah diterima siswa akan lebih mudah diserap siswa dan membekas diingatan. Sehingga siswa akan terus mengingat apa yang telah siswa pelajari di sekolah. Media pun dapat digunakan pada proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Media pembelajaran pun banyak jenisnya diantaranya media visual, audio, maupun audio visual yang dapat dimanfaatkan oleh guru, berbagai model pembelajaran dapat digunakan dalam menerapkan pembelajaran aktif di sekolah sesuai dengan jenis materi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* artinya pembelajaran mencari pasangan, setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang, suasana pembelajaran dalam model pembelajaran *Make A Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan (Rusman, 2016).

Dengan adanya model tidaklah cukup untuk mendukung proses pembelajaran maka perlunya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan disini ialah media *powtoon*. Media *powtoon* adalah sebagai alat bantu

dalam pembelajaran yang berupa software video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara (Dianawati, 2018).

Sejalan dengan penjelasan tersebut maka salah satu teori belajar yang mendukung hal tersebut adalah teori konstruktivisme yang di pelopori oleh Jean Piaget Dan Vygotsky, merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan). Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui aktivitas seseorang. Teori belajar konstruktivisme biasanya dimulai dari karakteristik manusia masa depan yang diharapkan, kostruksi pengetahuan, proses belajar menurut teorikonstruktivisme (Sumarsih 2009).

Implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran dimana belajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru atau pengajar kepada siswa, melainkan suatu penciptaan suasana yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Belajar berarti partisipasi guru dan siswa dalam membangun pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Guru atau pengajar berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan semestinya.

Dengan penggabungan model pembelajaran *Make A Match* dan media *powtoon* dan motivasi berprestasi diharapkan siswa akan lebih antusias dalam belajar sehingga siswa tersebut akan terus belajar yang mengakibatkan hasil

belajar siswa yang naik dari pada sebelumnya. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fauzi dan Tambunan (2016) yang berjudul ” Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar TIK sub Jaringan Komputer Siswa Kelas XI SMP Negeri 1 Pengajahan Kabupaten Serdang Berdagai” terdapat perbedaan yang sangat signifikan yang diajarkan hasil belajar TIK siswa yang diajar dengan media 3D lebih tinggi daripada hasil belajar TIK siswa yang diajar dengan media 2D, hasil belajar TIK siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar TIK yang mempunyai motivasi berprestasi, terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media *Powtoon* Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Kelas X Akuntansi Di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P. 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang fokus pada saat pembelajaran
2. Pembelajaran yang belum berorientasi pada pengembangan dan peningkatan dalam motivasi berprestasi.

3. Guru masih belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
4. Terbatasnya pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran dan berbantu media sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
5. Hasil belajar pada mata pelajaran perbankan dasar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, diperlukan batasan-batasan masalah agar terhindar dari pengumpulan data yang tidak diperlukan. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar mata pelajaran dengan pokok pembahasan jenis-jenis Bank dan jenis-jenis Kantor Bank semester genap tahun pelajaran 2019/2020 siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran berbantu media dan motivasi berprestasi.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran berbantu media yang dimaksud adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* dan model pembelajaran konvensional. Sedangkan motivasi berprestasi dibatasi pada dua tingkat yaitu motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah yang sangat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran perbankan dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki motivasi berprestasi baik rendah maupun tinggi lebih tinggi apabila diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang maka dapat diketahui tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran perbankan dasar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memiliki motivasi berprestasi baik rendah maupun tinggi lebih tinggi apabila diajarkan dengan menggunakan

model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Powtoon* dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *powtoon* dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *powtoon* dikelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.