

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak

akan maju dan berkembang. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik harus ada semangat belajar dan cara belajar siswa serta strategi belajar yang baik. Pendidikan tentunya memberikan kontribusi terhadap pengembangan diri siswa, termasuk potensi, keterampilan dan karakteristik pribadinya, untuk menjadikan diri dan lingkungan sekitarnya menjadi lebih baik.

Dalam rangka mendukung terselenggaranya pendidikan nasional, Undang – Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat mengatur bahwa Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) menetapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan pendidikan juga ditentukan bilamana pendidikan tersebut mampu mengubah diri siswa dan juga dipengaruhi oleh siswa, masyarakat ataupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas untuk tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem

pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk mau mempelajari dengan seksama terhadap pembelajaran.

Menghadapi tantangan abad 21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan terobosan- terobosan dalam peningkatan kualitas pendidikan guna melatih lulusan yang berdaya saing global di masa depan. Salah satu terobosan pertama adalah implementasi kurikulum 2013 dibentuk sebagai respon terhadap era pendidikan, yaitu melatih lulusan yang berdaya saing, inovatif, kreatif kolaboratif dan berkarakter. Untuk mencapai orientasi tersebut, akhirnya disadari bahwa pendidikan tidak hanya mengembangkan pengetahuan berdasarkan mata pelajaran inti pembelajaran, tetapi juga berorientasi pada siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif dan berkarakter. Untuk menjawab tantangan abad 21, setiap guru harus memiliki kualitas dan profesionalisme yang tinggi.

Dalam kegiatan mengajar, guru harus berusaha menyampaikan materi dan menerapkan strategi pembelajaran kegiatan belajar mengajar. Selain itu, setiap siswa juga perlu memperoleh informasi. Jika interaksi guru dan siswa terjalin sehat dan bersahabat, informasi dapat diperoleh dengan baik sehingga melibatkan siswa dalam menentukan pembelajaran, metode pembelajaran, dan kriteria keberhasilan.

Pembelajaran yang diperlukan bukan hanya tentang mendengarkan, menyerap dan memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru. Suasana dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian guru, karena suasana

yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat dari hasil belajar siswa pada setiap ulangan harian ataupun saat ujian yang sudah memenuhi ketuntasan KKM. Hal ini sangat berdampak besar terhadap peran guru dan penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran kearsipan. Pembelajaran kearsipan mengutamakan pada kegiatan memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan konseptual, factual, prosedural dan metakognitif terkait penyebab fenomena dan kejadian untuk memecahkan masalah. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka dirasa perlu untuk menyusun rencana pembelajaran Kearsipan yang sesuai dan bisa memudahkan guru secara individual atau kelompok dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran dalam berbagai cara dan metode untuk mata pelajaran Kearsipan.

Metode yang digunakan ialah menerapkan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran jenis *Numbered Head Together* (NHT) ini ialah suatu model pembelajaran kooperatif, yang bersifat berkelompok. Setiap anggota kelompok hendak bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak terdapat pemisahan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam satu kelompok tersebut. Dalam tiap-tiap kelompok akan saling memberi dan menerima suatu perihal. Dalam penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dilaksanakan dengan cara

membagi siswa menjadi beberapa kelompok, memberi nomor pada tiap - tiap anggota kelompok, menjelaskan materi pembelajaran, memberikan kuis beberapa butir soal, memberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas bersama kelompoknya, memanggil salah satu nomor untuk melaporkan dan kelompok lain akan menanggapi dan dilanjutkan dengan menyimpulkan pelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) ini sangat mengutamakan kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Fitriani Lubis,(2019) menerangkan bahwa dengan memakai model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) hingga siswa akan mengalami perbedaan saat belajar dan tidak lagi berpusat pada guru, sehingga siswa yang takut bertanya akan menjadi lebih berani karena pembelajaran dilaksanakan dengan berdiskusi dengan teman kelompok. Tentunya ini akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Eka Trisnawati (2018) yang menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dibandingkan dengan nilai ulangan sebelum diterapkannya model pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran kedua ialah Model *Make A Match* yang juga merupakan metode pembelajaran kooperatif, memiliki sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman keterampilan sosial terutama keahlian kolaborasi atau kerja sama, keterampilan berinteraksi dan keterampilan berpikir siswa. Salah satu kelebihan teknik ini adalah siswa dapat mencari pasangan sambil mempelajari

mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Dengan demikian akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan hasil belajar kearsipan akan lebih tinggi.

Menurut Suyatno (2009:72) “model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya”. Selaras dengan penelitian Siska Tarigan (2018) bahwa ketika penerapan model Pembelajaran *Make A Match* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa yang juga tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum diterapkannya model pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, kegiatan pembelajaran yang sering terjadi ialah tidak dilaksanakan sesuai dengan kondisi yang direncanakan, terkadang guru tidak terbiasa menggunakan strategi pembelajaran kurikulum 2013 revisi. Oleh karena itu, muncullah beberapa permasalahan yang dihadapi pendidik maupun peserta didik diantaranya, guru yang menyangka kemampuan semua peserta didik sama, guru terkadang masih menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga peserta didik cepat merasa bosan, siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan atau tidak peduli terhadap proses pembelajaran, tingginya keinginan siswa untuk belajar sambil bermain, peserta didik lebih menyukai belajar aktif dan bekerja sama dengan teman sebaya, siswa hanya sering dijadikan sebagai objek ketika pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran kearsipan dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, mata pelajaran kearsipan bukanlah mata pelajaran hafalan, oleh karena itu siswa harus diajar mengenali berbagai realitas dan kejadian dalam kehidupan nyata. Pembelajaran kearsipan perlu didasarkan pada kebutuhan siswa, dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, Guru pengampu mata pelajaran kearsipan melakukan berbagai teknik atau cara dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya ialah dengan telah menerapkan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada siswa saat belajar. Oleh karena itu, guru memilih untuk menerapkan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah Daftar Nilai Ulangan hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 1 Medan. Nilai ulangan harian ini diambil dari kelas X OTKP 2, 3, dan 4 yang disarankan oleh sekolah menjadi populasi penelitian, dikarenakan pada kelas tersebut telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dan model pembelajaran *Make A Match*.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa T.A 2020/2021

Kelas	Jumlah	Mencapai KKM	Persentase	Tidak Mencapai KKM	Persentase
X OTKP - 2	34	31	91 %	3	9 %
X OTKP - 3	36	33	92 %	3	8 %
X OTKP - 4	33	31	94 %	2	6 %

Sumber : Guru Kearsipan Kelas X OTKP SMK N 1 Medan

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan model pembelajaran *Make A Match*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan mengalami peningkatan. Siswa menaruh perhatian yang lebih terhadap proses pembelajaran, karena merasa kegiatan belajar yang menyenangkan, aktif dan dapat saling berdiskusi dengan teman sebaya sehingga siswa tidak merasa bosan.

Bersumber pada pernyataan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian agar mengetahui pengaruh model pembelajaran yang telah dilaksanakan guru di sekolah tersebut dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Kearsipan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang di atas, sehingga masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran model Konvensional membosankan bagi siswa.
2. Setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match* siswa menjadi lebih aktif di kelas dan selalu terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran.
3. Siswa lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan teknik belajar yang menarik.
4. Siswa menjadi lebih aktif dalam memberikan pendapat di dalam kelas setelah diterapkan kedua model pembelajaran tersebut.
5. Siswa lebih percaya diri mengemukakan pendapat bila bekerjasama dalam kelompok.
6. Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match*.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber dari identifikasi masalah di atas, sehingga peneliti memilih batasan masalah agar penelitian lebih terstruktur. Batasan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Model Pembelajaran yang diteliti adalah Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A*

Match pada mata pelajaran kearsipan pada KD 3.1 (Menerangkan Prinsip-Prinsip Pengelolaan Arsip) dan KD 3.3 (Tata Cara Mengindeks Arsip Sesuai Dengan Peraturan) kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Medan T.A 2020/2021.

2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Siswa kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Medan T.A 2020/2021 Pada mata pelajaran kearsipan melalui penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match*.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada pembatasan masalah, sehingga yang menjadi rumusan masalah ialah:

1. Apakah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa di mata pelajaran Kearsipan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2020/2021?
2. Apakah Model Pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber dari rumusan masalah di atas, sehingga tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa di pelajaran kearsipan di SMK Negeri 1 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa di pelajaran kearsipan di SMK Negeri 1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Bersumber pada tujuan penelitian yang akan dicapai, sehingga penelitian ini mempunyai manfaat di pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Make A Match*
2. Bahan masukan bagi sekolah khususnya untuk guru bidang Kearsipan dalam menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Make A Match* sebagai cara efektif serta efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bahan masukan bagi civitas Fakultas Ekonomi UNIMED serta pihak lain ketika melaksanakan penelitian yang sama.