

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pendidikan merujuk pada upaya memperoleh pengetahuan juga keterampilan melalui metode pengajaran dan pelatihan. Tujuan dari pendidikan ialah mengubah perilaku manusia agar lebih matang dalam aspek kognitif, emosional, dan fisik. Pendidikan merupakan tindakan sadar yang individu lakukan dengan tujuan tertentu, yang pada akhirnya dapat memengaruhi masa depan dan arah hidup mereka. Dalam bahasa Inggris pendidikan diartikan sebagai *education*, sedangkan jika diambil dari bahasa Latin yakni *Educatum* (E dan Duco) yang memiliki arti E yakni perkembangan dari luar maupun dalam, dan Duco yakni sedang berkembang. Dan dari arti tersebut disimpulkan bahwa pendidikan disebut sebagai upaya seseorang maupun sekelompok orang guna mengembangkan kemampuan diri mereka.

Pendidikan merujuk pada usaha sadar yang direncanakan guna memunculkan situasi, keadaan serta proses pembelajaran yang memberikan dampak kepada siswa-siswi agar secara aktif mampu mengembangkan potensi diri yang mereka miliki dengan harapan mempunyai kekuatan dari segi spiritual, pengelolaan diri, jati diri, emosional, karakter, yang nantinya dibutuhkan siswa dan serta diterapkan di lingkungan masyarakat, bangsa dan negaramenuju lebih dewasa baik dari sisi kognitifnya, afektif, juga psikomotorik. Pendidikan mengartikan tindakan sadar oleh individu dengan tujuan tertentu, serta hasil pembelajaran ini

memiliki potensi untuk memengaruhi masa depan dan arah hidup mereka (Nura & Hutasoit, 2023:125).

Dalam melaksanakan pendidikan tentunya tidak pernah terlepas dari seorang pendidik atau guru, peran pendidik sangatlah krusial di dunia pendidikan di Indonesia terutama pada proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran ialah aktivitas antarsiswa, guru juga sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran di satuan pendidikan dirancang untuk menjadi interaktif, inspiratif, menghibur, menantang, juga mendorong siswa agar berperan aktif. Hal ini juga memberi ruang untuk ekspresi, kreativitas, juga pengembangan kemandirian yang selaras bakat, minat, juga perkembangan fisik juga psikologis siswa.

Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran ialah guru dengan siswa. Seorang guru sangat dituntut untuk bertanggung jawab penuh akan keberhasilan suatu pembelajaran. Melalui adanya tanggung jawab tersebut maka seorang guru perlu meningkatkan kualitas diri dan keprofesionalannya agar mampu meningkatkan serta memajukan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di dalam pembelajaran yang sudah ditetapkan terwujud.

Untuk meraih sasaran pembelajaran, pendidik memiliki peran krusial ketika memilih model pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran karena pilihan ini dapat berakibat langsung pada prestasi belajar. Bila model pembelajaran yang dipilih efektif, maka hal ini akan mencerminkan hasil belajar yang baik. Pemanfaatan model pembelajaran membantu guru dalam merancang juga menerapkan aktivitas pembelajaran bagi siswa. Maka dari itu, pemilihan model

pembelajaran menjadi strategi awal dalam merencanakan proses belajar karena ini dapat memengaruhi pencapaian siswa. Maka penting untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik siswa supaya sapat memotivasi mereka untuk aktif dalam proses belajar.

Model Pembelajaran yang bisa dipakainya model pembelajaran *Make at match*, ialah pendekatan yang mengayomi siswa menemukan pasangan untuk menjawab pertanyaan ataupun mengaitkan konsep tertentu dengan permainan kartu pasangan dengan ketentuan waktu. Pendapat (Laksmi, Jampel, & Antara, 2017) model pembelajaran ini menekankan aspek keceriaan dalam belajar siswa mencari pasangan sambil memahami konteks ataupun topik tertentu. “*Make a Match*” menaikkan partisipasi siswa, membangkitkan motivasi belajar, mendukung perkembangan siswa, juga mendorong kolaborasi antar siswa dalam menjawab pertanyaan dengan menyelaraskan kartu. Pendekatan ini membantu siswa menghafal materi pelajaran dengan cara yang inovatif dan menyenangkan, serta memberi dukungan khusus bagi siswa yang merasa kesulitan mengingat materi. Melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif ini, “*Make a Match*” mendorong siswa untuk terlibat secara aktif pada pembelajaran, membuat pembelajaran lebih berarti, dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

Melalui observasi yang dilakukan peneliti dikelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran Manajemen Perkantoran guru masih memakai metode pembelajaran konvensional (ceramah) dalam pembelajaran Manajemen Perkantoran di kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan yang menyebabkan siswa tak tertarik dengan pelajaran Kepegawaian sehingga peserta

didik kerap mengantuk juga sibuk pada keperluannya yang tak ada kaitannya pada materi ajar pelajaran. Inilah yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik.

Menurut Rahman (2021:291) motivasi belajar ialah faktor yang sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan ataupun kegagalan pada tugas yang kompleks. Ini merujuk pada upaya internal yang mendorong aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan pembelajaran, juga memberikan arah kepada kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi berperan krusial dalam memicu, memberi dasar, juga mendorong individu untuk belajar. Hasil penelitian yang didasarkan pada pengamatan langsung menunjukkan siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung berusaha keras, gigih, tak mudah menyerah, dan aktif membaca guna menaikkan hasil belajar serta mengatasi masalah. Di sisi lain, siswa yang kurang termotivasi cenderung menunjukkan ketidakpedulian, mudah merasa putus asa, dan kesulitan dalam menjaga fokus pada proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kesulitan meraih sasaran belajar. Tingkat motivasi belajar yang tinggi ialah hal krusial pada siswa karena hal ini dapat mengilhami minat, keterlibatan aktif dalam proses belajar, dan kesanggupannya dalam menyerap bahasan yang diajar guru. Dengan begitu proses pembelajaran dapat terlaksana baik selaras harapan, terutama mengingat sejumlah peserta didik mungkin belum mencapai nilai minimal yang diharapkan (KKM). Pernyataan tersebut didukung data yakni:

Tabel 1.1
Persentase Nilai Ketuntasan Siswa Kelas XI MPLBSMK Negeri 7
Medan Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai MID Semester Peserta Didik		Persentase (%)	
		≥ 75	≤ 75	Tuntas	Tidak Tuntas
XI MPLB 4	33	20	13	60	40
XI MPLB 6	33	18	15	56	44
Jumlah	66	19,5	14	58,5 %	42 %

Sumber :Dokumentasi Nilai Siswa Kelas XI MPLB

Dari tabel di atas dapat disimpulkan adasejumlah siswa nilai dibawah nilai KKM yakni 75. Sehingga nampak hasil belajar Manajemen Perkantoran siswa ditempatkan dalam kategori rendah. Penyebabnya dapat didistribusikan pada faktor yang memicu hasil belajar yang terbagi dua, yakni internal juga eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan pada model pembelajaran yang dipakai.

Melalui rendahnya nilai siswa yang diuraikan pada tabel diatas maka guru wajib bisamemakai model pembelajaran *Make At Match*seoptimalnyasampai *Make At Match* menjadi daya tarik untuk siswa. Maka, guru haruslah membuat lingkungan belajar yang menarik untuk mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran dengan harapan dapat memicu motivasi batin pada siswa.

Jadi, model pembelajaran *Make at match* dan motivasi belajar diharapkan bisa memajukan kemampuan siswa dalam belajar. Inilah mengapa peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make At***

Match dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian yang sudah dijabarkan diatas, maka permasalahannya yakni:

1. Metode pembelajaran yang masih mengadopsi metode konvensional (ceramah)
2. Peserta didik yang merasa bosan jugatidak tertarikmenjalani proses pembelajaran
3. Hasil belajar mata pelajaran Manajemen Perkantoran siswa masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Gunamenjauhkan dari pembahasan yang meluas maka penulis memberi batasan masalah yakni:

1. Model Pembelajaran yang dianalisis ialah model pembelajaran *Make At Match* dan Motivasi Belajar siswa.
2. Motivasi yang dianalisis ialah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran
3. Hasil belajar yang dianalisis ialah hasil belajar mata pelajaran Manajemen Perkantoran siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Selanjutnya disusun rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Make at Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan.
2. Bagaimana pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan.
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *make at match* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran manajemen perkantoran kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan adanya riset ini yakni:

1. Guna mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *Make at Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran manajemen Perkantoran di SMK Negeri 7 Medan.
2. Guna mengidentifikasi pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran SMK Negeri 7 Medan.
3. Guna mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *Make at match* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran manajemen perkantoran SMK Negeri 7 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

Tambahan referensi yang meningkatkan pengetahuan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang serupayaitu pengaruh model pembelajaran *make at match* dan motivasi belajar pada hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengembangkan ilmujuga pengalaman penulis dalam melakukan penelitian berikutnya serta peneliti sebagai calon pendidik mampu memilah metode belajar apa yang cocok dan sesuai dengan siswa-siswi

b. Bagi Guru

Guru mata pelajaran manajemen perkantoran di sekolah yang dianalisis dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan siswa

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa-siswi yang menerima pembelajaran dengan memakai model *make at match* bisamenambah motivasi belajar serta hasil belajar mereka.