

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau usaha yang sudah lama dilakukan oleh umat manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan penuh tanggung jawab dari orang dewasa dalam membimbing, memimpin, dan mengarahkan peserta didik dengan berbagai problema atau persoalan dan pertanyaan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya dalam satu kesatuan waktu yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, seharusnya pembelajaran di sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa.

Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus melalui pengalaman langsung, juga harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Namun bukan hanya keterlibatan secara fisik semata tetapi lebih dari itu terutama adalah aktivitas secara mental, emosional, dan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan dalam mengadakan latihan dalam pembentukan keterampilan.

Untuk mencapai hasil belajar bermutu seperti yang diharapkan, siswa dilibatkan dengan berbagai motivasi yang ditunjukkan dengan termotivasinya

siswa saat pembelajaran berlangsung. Motivasi yang merupakan faktor internal yang sangat mempengaruhi siswa dalam belajar. Siswa akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya ada keinginan untuk belajar. Sebagai seorang guru harus dapat menghadapi tantangan untuk membangkitkan motivasi siswa agar mau mempelajari materi yang diajarkan. Dengan adanya usaha yang tekun dan didasari oleh motivasi, maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik.

Waktu atau kesempatan berhubungan terhadap keberhasilan belajar seseorang. Sebenarnya yang ering menjadi masalah adalah bukan atau tidak adanya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu masalah yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Tanpa adanya waktu yang disediakan, maka motivasi untuk belajar sulit dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi penulis di Sekolah SMK Krakatau Medan, menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa selama ini masih belum memuaskan. Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) akuntansi yaitu 7,0. Hal ini terlihat dari hasil ulangan akuntansi siswa yang diperoleh dari guru akuntansi di SMK Krakatau Medan pada saat penulis melakukan observasi di sekolah. Dari 32 siswa kelas X-AK hanya 62,5% (sekitar 20 orang) siswa yang dinyatakan lulus.

Rendahnya hasil belajar siswa di SMK Krakatau Medan disebabkan karen akurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran akuntansi sehingga motivasi belajar mereka menjadi rendah dan cara mengajar guru yang

kurang monoton membuat siswa bosan dan tidak antusias dalam belajar akuntansi. Disisi lain juga ada kecenderungan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi yang masih rendah. Siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk mendapatkan motivasi yang baik. Dalam hal ini siswa cenderung hanya menerima pelajaran, kurang memiliki keberanian dan menyampaikan pendapat, tidak bertanya bila ada materi yang kurang jelas, kurangnya memiliki kemampuan merumuskan gagasan sendiri dan siswa belum terbiasa bersaing dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain.

Bila kondisi tersebut terus dibiarkan, maka dikhawatirkan keadaan tersebut potensial menimbulkan kejenuhan, kebosanan serta menurunkan minat dan motivasi belajar siswa, pada akhirnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak akan tercapai.

Hal tersebut diatas yang sudah seharusnya perlu diperbaiki agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam hal ini, guru harus pintar untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar tercipta suasana belajar menyenangkan dan tidak monoton, yang artinya dalam setiap proses belajar mengajar semua siswa aktif sehingga interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran ini

menggunakan pertandingan (*match*) dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan model *make a match* dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Melalui pemberian poin tersebut siswa akan lebih termotivasi untuk belajar yang kemudian akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Dalam model pembelajaran ini, siswa harus dapat mengarahkan kemampuannya didalam kecepatan berfikir kreatif dan kritis terhadap masalah yang ada. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa dan hasil belajar akuntansi akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Upaya meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X-AK SMK Krakatau Medan Tahun Ajaran 2011/2012**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?
3. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?
2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?
3. Apakah ada hubungan antara motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan?

1.4 Pemecahan Masalah

Untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan memecahkan masalah diatas, maka hal yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan

model pembelajaran *make a match*, karena melalui model pembelajaran ini dapat mengajak dan menuntut siswa untuk mengamati, mendiskusikan, dan membuat kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.

Model pembelajaran *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka. Proses pembelajaran ini menarik, karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Melalui pemberian point tersebut, siswa akan lebih termotivasi untuk meningkatkan keaktifannya di dalam belajar yang kemudian akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Dalam model pembelajaran ini, siswa harus dapat mengarahkan kemampuannya didalam kecepatan berpikir kreatif dan kritis terhadap masalah yang ada. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

Dari uraian diatas maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan ini adalah dengan model pembelajaran *make a match*. Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan dapat ditingkatkan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
4. Untuk mengetahui hubungan antara motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-AK SMK Krakatau Medan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Untuk menambah pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi.
3. Sebagai bahan referensi bagi penulis lain yang ingin mengadakan penelitian yang sama.