

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM tersebut adalah melalui pendidikan, sehingga kualitas pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri peserta didik.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

John S. Brubacher, menyatakan bahwa “Pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan”.

Kearsipan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan dan menjadi tempat untuk meningkatkan pengetahuan,

pemahaman, sikap dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu penggunaan model pembelajaran yang baru agar dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang lebih kondusif.

Kebanyakan siswa tidak mampu membuat kaitan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dimanfaatkan. Untuk mengatasi hal itu sangat diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih handal salah satunya dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Wijaya diakses (18 Januari 2011) bahwa “Model pembelajaran merupakan cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru maupun siswa. Semakin baik model yang dipakai, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan”.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, mata pelajaran kearsipan merupakan pelajaran yang dirasakan kurang menyenangkan dan membosankan oleh para siswa. Seyogianya dengan bahasan yang cukup luas untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mata pelajaran wirausaha adalah kurang menarik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis di SMK Teladan Sumut I Medan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran kearsipan masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 70, sehingga dari 30 siswa kelas X-1 AP hanya 20 % atau sebanyak 12 orang yang memperoleh nilai diatas KKM, dan 80 % siswa atau sebanyak 18 orang memperoleh nilai dibawah KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena ketidakmampuan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Dimana dalam proses belajar tersebut siswa menyelesaikan atau membahas materi tentang kearsipan terkesan sekedar asal selesai, sehingga dengan materi yang kurang tersampaikan dengan baik, maka akan sulit bagi siswa untuk memahami materi yang lebih dalam tentang kearsipan. Hal inilah yang menjadi salah satu mengurangi minat siswa untuk belajar pada bidang studi kearsipan.

Selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di SMK Teladan Sumut I Medan kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, guru cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan/tugas). Pembelajaran seperti ini membuat guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan ruang gerak terbatas bagi siswa. Siswa menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha menyelesaikannya. Saat belajar siswa cenderung pasif dan seolah-olah telah mengerti apa yang telah diajarkan guru. Waktu belajar di kelas yang terbatas juga menjadikan guru hanya mengejar target agar materi yang disampaikan selesai tepat pada waktunya. Selebihnya siswa diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah. Hal inilah yang membuat guru merasa telah menyampaikan materi dengan baik tanpa disadari sebenarnya sebagian besar siswa belum menguasai apa yang baru diajarkan.

Dengan demikian agar para siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar dalam usaha meningkatkan hasil belajarnya, peneliti melihat bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bermanfaat bagi siswa yaitu *make a match* (mencari pasangan).

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan yang menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *make a match* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena bersifat efektif, efisien dan menyenangkan yang terjalin dalam suatu interaksi timbal-balik. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan berhasil meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh metode pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti mengangkat judul penelitian ini **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi KEARSIPAN Kelas X SMK Teladan Sumut I Medan T.P. 2012/2013”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar kearsipan siswa kelas X di SMK Teladan Sumut I Medan masih rendah bila disesuaikan dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan di sekolah tersebut.
2. Guru mendominasi kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan cenderung menggunakan model Pembelajaran konvensional.
3. Siswa dalam proses belajar mengajar tidak terlibat secara aktif.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Model pembelajaran *make a match* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar kearsipan siswa kelas X SMK Teladan Sumut I Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar kearsipan siswa kelas X AP SMK Teladan Sumut I Medan T.P. 2012/2013”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk “Mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar kearsipan kelas X AP SMK Teladan Sumut I Medan T.P. 2012/2013”.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Menambah wawasan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *make a match*.
2. Sebagai informasi dan sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut di Universitas Negeri Medan.
3. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dan guru bidang studi kearsipan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.