

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia memegang peranan yang sangat penting dalam menghadapi kemajuan teknologi dan informasi yang sudah menjalar hampir di segala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Mudyahardjo (Dalam Sagala 2003:3) “Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal”. Hal ini disebabkan saat ini dunia pendidikan dipandang sebagai sarana yang efektif dalam usaha melestarikan dan mewariskan nilai-nilai hidup. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan bangsa, melalui pendidikan manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh. Keberhasilan suatu lembaga pendidikan tidak lepas dari peran guru.

Guru adalah pendidik profesional. Sebagai pendidik profesional, guru bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik. Menurut Sanjaya (2006:21) bahwa : “Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting”. Bagaimana pun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan dalam pendidikan. Peran guru sebagai sumber belajar yang berkaitan erat dengan penguasaan materi

pelajaran. Kita bisa menilai baik atau tidaknya seorang guru dari penguasaan materi pelajaran. Dikatakan guru yang baik jika ia dapat menguasai materi pelajaran, sehingga benar-benar ia berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya. Selain dari itu, guru sebagai pendidik dan pengajar dituntut harus memiliki keterampilan mengajar yang baik. Guru yang terampil mengajar di kelas akan membuat suasana kelas menjadi aktif dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Dalam proses belajar mengajar banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Sebagian besar dari peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan / dimanfaatkan. Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Padahal mereka sangat butuh untuk dapat memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya di mana mereka akan hidup dan bekerja.

Dari pengamatan peneliti selama melaksanakan tugas Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) terdapat kecenderungan perilaku siswa di dalam kelas antara lain yaitu : 1) Di ruang kelas siswa tenang mendengarkan uraian guru, 2) Hampir tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif untuk bertanya kepada guru, 3) Sibuk menyalin apa yang ditulis dan diucapkan oleh guru, 4)

Apabila guru bertanya tidak ada siswa yang menjawab, 5) Siswa sibuk sendiri sewaktu guru menerangkan atau menjelaskan materi pelajaran.

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar hampir tidak nampak. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Suatu kelompok siswa dikatakan belajar secara aktif bila ada mobilitas, misalnya nampak dari interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, dan diantara siswa sendiri, komunikasi yang terjadi tidak hanya satu arah dari guru ke siswa tetapi banyak arah. Aktivitas siswa di dalam kelas tidak hanya dari pihak siswa saja tetapi juga memerlukan aktivitas dari guru. Kurang aktifnya guru dalam mendekati siswa serta membimbing siswa pada saat pelajaran berlangsung juga mempengaruhi aktivitas siswa. Guru jarang mendekati dan membimbing siswa baik secara individual maupun kelompok pada saat pelajaran berlangsung, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak berani mengajukan pertanyaan ataupun mengeluarkan ide-ide pada saat pelajaran berlangsung. Kondisi di atas ditandai bahwa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru biasanya kurang menggunakan metode yang bervariasi dan cenderung menggunakan metode konvensional yaitu hanya menggunakan metode ceramah atau tanya jawab. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan dan menurunnya semangat belajar, sehingga penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru Kewirausahaan kelas X di sekolah SMK BM. Sinar Husni Helvetia, bahwa hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan masih rendah karena rata-rata nilai ulangan dari 40 siswa dalam 1 kelas hanya 60% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yakni 70. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar guru masih bersifat konvensional. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran yang dilakukan di SMK BM. Sinar Husni Helvetia guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini juga seharusnya berlaku pada mata pelajaran kewirausahaan agar siswa dapat menyukai mata pelajaran kewirausahaan. Mata Pelajaran Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam bidang usaha yang dapat membantu siswa untuk membuka usaha dan mengembangkan usaha di dalam dirinya sendiri.

Sehubungan dengan masalah-masalah di atas, maka seorang guru harus bisa menggunakan strategi mengajar yang tepat dan yang memperhatikan gaya belajar siswa, strategi mengajar yang membuat siswa merasa nyaman baik secara fisik maupun psikis untuk belajar dan strategi yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, seorang guru harus mampu memilih, menerapkan strategi yang membuat siswa cepat menangkap dan mudah memahami materi pelajaran serta membuat pelajaran tersebut melekat dalam ingatan siswa. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan diri dengan sebaik-baiknya, baik penguasaan keterampilannya maupun tentang prosedur untuk memprogram pembelajaran dengan strategi belajar yang kaya dengan variasi.

Salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan menggunakan strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Gundiawan (dalam jurnal 2011:2, diakses 22 Februari 2012) mengemukakan bahwa PAIKEM dikembangkan dari istilah AJEL (*Active Joyfull and Efective Learning*). Untuk pertama kali di Indonesia pada tahun 1999 dikenal dengan istilah PEAM (Pembelajaran Efektif, Aktif dan Menyenangkan). Namun seiring perkembangan pendidikan Indonesia PEAM berkembang menjadi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dan pada tahun 2010 PAKEM disempurnakan menjadi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Sedangkan menurut Ismail (2008:45-46) menyatakan bahwa kilas balik munculnya istilah PAIKEM, yaitu sejak diberlakukannya Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun tentang Guru dan Dosen, telah diterbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 18 Tahun 2007 tentang Sertifikasi Guru Dalam Jabatan. Dalam Permendiknas tersebut diatur pelaksanaan sertifikasi guru melalui penilaian portofolio dengan sepuluh komponen yang bertujuan mengukur empat kompetensi pendidik, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan professional. Bagi guru yang lulus penilaian portofolio, memperoleh sertifikat pendidik dan dinyatakan sebagai guru profesional. Sebaliknya bagi guru yang belum lulus diwajibkan mengikuti kegiatan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG). Dalam buku rambu-rambu penyelenggaraan PLPG yang berlaku secara nasional, salah satu materi pokok yang harus diberikan adalah materi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Sejak masa akhir tahun 2007 istilah PAIKEM mulai dikenal luas dalam praktik dunia pendidikan di Indonesia.

Suprijono (2009:xi) menyatakan pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik.

Pembelajaran yang aktif adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Pembelajaran inovatif juga merupakan strategi pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar. Maksud inovatif di sini adalah dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi hal-hal yang baru, bukan saja oleh guru sebagai fasilitator belajar, tetapi juga oleh siswa yang sedang belajar. Pembelajaran kreatif juga sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Pembelajaran yang efektif adalah strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan proses pembelajaran yang menyenangkan berkaitan dengan suasana belajar sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar. Dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang demikian, siswa akan termotivasi untuk lebih mendalami materi pelajaran yang disajikan guru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar**

Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada SMK BM. Sinar Husni Helvetia Tahun Pembelajaran 2011/2012”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran kewirausahaan.
2. Siswa sulit memahami serta menguasai materi pelajaran kewirausahaan yang disebabkan cara pengajaran guru yang membosankan.
3. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru belum bervariasi dan cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dengan ceramah dan tanya jawab, menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi, maka penulis membuat pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas X AP SMK BM. Sinar Husni Helvetia Tahun Pembelajaran 2011/2012”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas X AP SMK BM. Sinar Husni Helvetia Tahun Pembelajaran 2011/2012”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi PAIKEM pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas X SMK BM. Sinar Husni Helvetia Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti sendiri, mendapatkan informasi yang bermanfaat guna meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) sebagai strategi yang memberikan pemahaman baru dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang nantinya dapat digunakan dalam mengajar.
2. Sumbangan pemikiran kepada sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan bagi guru untuk menerapkan strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai referensi, masukan bagi mahasiswa UNIMED dan peneliti lain yang mengadakan penelitian dengan judul yang sama.