

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Di Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah khususnya departemen pendidikan nasional telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik melalui pendidikan kualitas guru, melakukan perubahan kurikulum maupun peningkatan prestasi belajar siswa melalui peningkatan standar minimal ujian nasional. Dalam Trianto (2011:1) mengatakan “bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Hal ini sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang menuntut dunia pendidikan agar dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengajaran. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila pengajaran dipersiapkan dengan baik dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan memberikan peluang bagi siswa agar menguasai materi pelajaran yang diberikan.

Pendidikan Kewirausahaan adalah usaha terencana dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan, intensi/niat dan kompetensi peserta didik untuk

mengembangkan potensi dirinya dengan diwujudkan dalam perilaku kreatif, inovatif, dan berani mengelola resiko

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Fasilitator yang pertama dan utama dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru. Guru adalah ujung tombak pendidikan, sebab guru secara langsung mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan bermoral. Guru harus mempunyai kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Sebagai pengajar, paling tidak guru harus menguasai bahan yang diajarkannya dan terampil dalam hal mengajarkannya. Guru juga harus mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, agar pengajaran berjalan dengan baik.

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar guru dituntut menggunakan model pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki kemampuan mengidentifikasi, menyusun, dan mengembangkan, serta menilai bahan atau materi, strategi dan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Rendahnya prestasi belajar kewirausahaan siswa dapat dilihat dalam rata-rata UAS siswa untuk SMK Negeri 1 Kabanjahe.

**Tabel 1.1**

**Daftar Nilai Rata-rata Mata Pelajaran Kewirausahaan  
SMK Negeri 1 Kabanjahe**

No	Tahun Ajaran	Nilai Rata-rata
1	2010/2011	6.75
2	2011/2012	6.50
3	2012/2013	6.50
4	2013/2014	6.50

Menurut Ditjen Dikdasmen dan Ditjen Dikti guru harus mempunyai sepuluh kompetensi yaitu diantaranya adalah mengolah kelas yang serasi, mengolah program belajar mengajar, mengenal dan dapat menggunakan berbagai model mengajar, sehingga pelajaran dapat diterima, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.

Menurut observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kabanjahe diperoleh hasil belajar kewirausahaan siswa yang dicapai pada umumnya masih rendah. Fakta ini diperoleh dari data penilaian ujian semester pada siswa kelas X T.P 2012/2013 dengan nilai rata-rata kelas 6,50 sedangkan KKM adalah 75. Meskipun nilai dalam laporan belajar siswa sudah mencapai namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tugas pribadi/kelompok, kehadiran siswa dan disiplin siswa. Rendahnya nilai kewirausahaan siswa disebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan dan pembelajaran masih berlangsung konvensional dimana guru berperan secara dominan menyampaikan

materi, sementara siswa duduk diam memperhatikan guru dengan sesekali diselingi mencatat dan menjawab pertanyaan guru. Suasana yang monoton menyebabkan munculnya sikap bosan, dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat meningkatkan kesempatan belajar dan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi pelajaran.

*Learning game* yang secara harfiah diartikan sebagai pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar. *Learning game* dapat digunakan dalam beberapa jenis media atau teknik penyajian untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan minat, semangat, kemauan dan perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa.

Kartu Domino merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan kartu Domino dalam *Learning game* akan efektif bila dipadukan dengan pembelajaran kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) yang mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Salah satu ciri pembelajaran kooperatif adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen. Dalam model pembelajaran TAI, disusun untuk memecahkan masalah dalam program pengajaran dan menyelesaikan tugas kelompok yang sudah disiapkan oleh guru, selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya.

Permasalahan yang menarik adalah bagaimana dengan pemberian model tetapi dalam media ini siswa dapat mengetahui kewirausahaan yang bersifat abstrak secara kongkret dan belajar dengan suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan belajar sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X AP Di SMK Negeri 1 Kabanjahe”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dikelas X AP masih rendah.
2. Masih banyak guru yang belum menggunakan pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted*

*Individualization*) dengan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh dengan model kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa kelas X AP SMK Negeri 1 Kabanjahe T.A 2014/2015”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan media domino apakah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran konvensional pada mata pelajaran kewirausahaan.

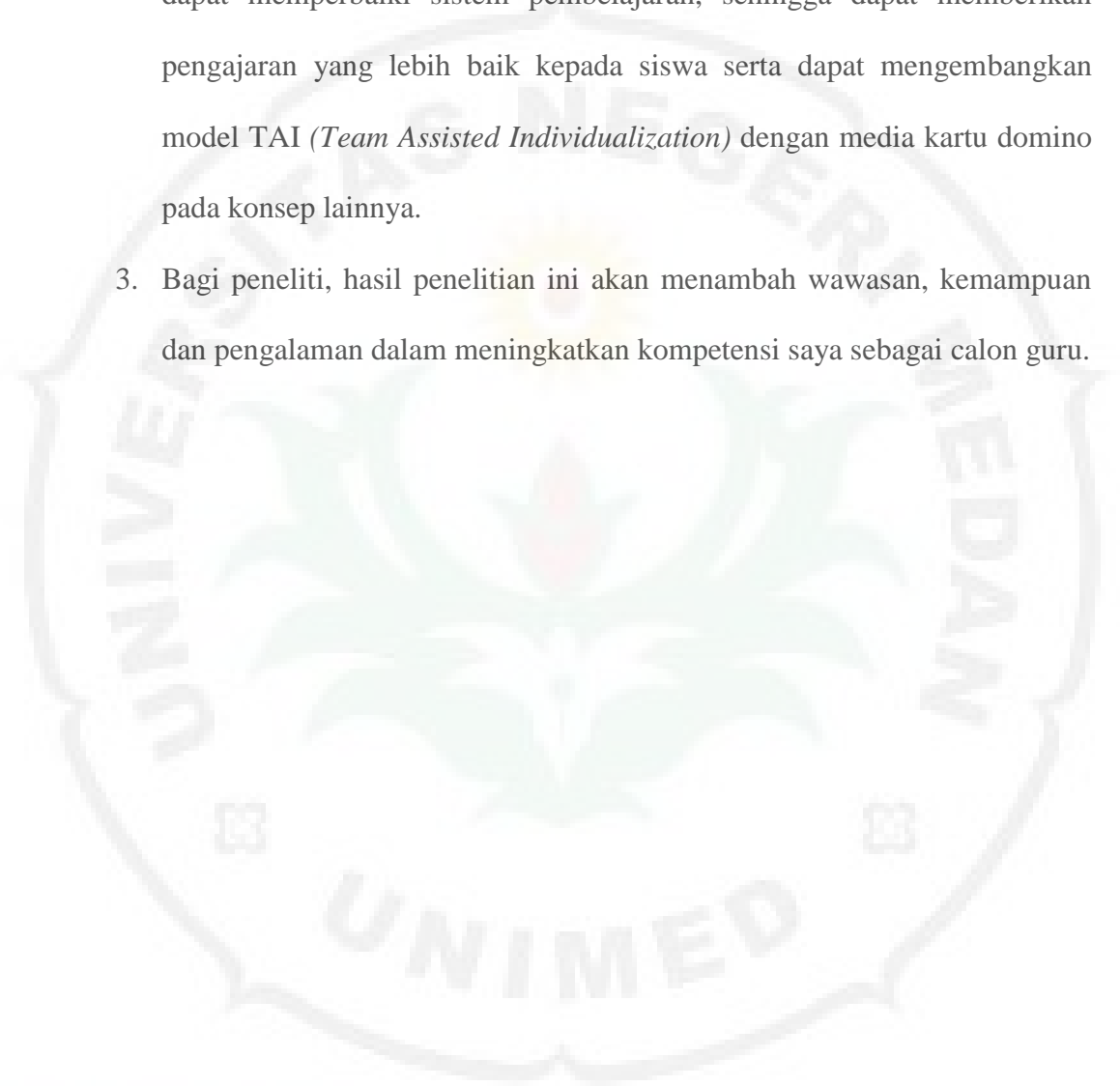
#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa, menambah pengalaman, pengetahuan belajar, hasil belajar yang lebih meningkat, serta menumbuh kembangkan minat belajar.
2. Bagi guru, sebagai bahan untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih untuk melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi yang

dapat memperbaiki sistem pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengajaran yang lebih baik kepada siswa serta dapat mengembangkan model TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan media kartu domino pada konsep lainnya.

3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi saya sebagai calon guru.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY