

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang ada sesuai dengan perkembangan jaman, teknologi dan budaya. Oleh karena itu pendidikan hendaknya mengarah pada upaya pembentukan manusia yang tanggap terhadap lingkungan dan peka terhadap perubahan. Di samping itu, pendidikan juga diarahkan untuk meningkatkan potensi siswa sebagai subjek pembelajaran. Maka pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia sehingga perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum.

Abdullah (2011) sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa atau murid di bawah pengawasan pendidik atau guru. Sebagian besar negara memiliki sistem pendidikan formal yang umumnya wajib dalam upaya menciptakan anak didik yang mengalami kemajuan setelah mengalami proses melalui pembelajaran.

Atmaka (2004) guru adalah orang yang bertanggung jawab memberikan pertolongan kepada anak didik dalam perkembangan baik jasmani maupun rohaninya. Agar tercapai tingkat kedewasaan mampu berdiri sendiri memenuhi

tugasnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial dan makhluk individu yang mandiri.

Guru memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, seperti dikemukakan James W. Brown (2014) bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Pembelajaran Kewirausahaan yang berlangsung di sekolah saat ini masih ada yang menerapkan model pembelajaran dengan model konvensional, yaitu sistem yang bertumpu pada aktivitas guru. Masih terdapat beberapa guru yang masih menggunakan model konvensional dalam mengajar karena mudah dilakukan dan hanya bersifat satu arah, serta prosesnya cepat. Proses pembelajaran seperti inilah yang menimbulkan kurang berkembangnya sikap kemandirian belajar pada siswa. Tanpa guru, siswa merasa tidak dapat belajar dan tidak perlu belajar secara teratur. Siswa akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pembelajaran dengan cara yang konvensional, sehingga siswa merasa ada guru yang menggunakan model konvensional berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak belajar. Hal ini didukung oleh Slameto (2010) yang mengatakan bahwa “guru biasa mengajar dengan model konvensional saja, siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Guru yang progresif, berani mencoba model – model yang baru yang dapat membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka model mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif ”.

Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Langsa dan juga sangat bermanfaat buat lulusan siswa SMK untuk mengembangkan potensi berwirausaha sesuai dengan bidang dan keahlian lulusan siswa SMK nantinya. Seiring dengan visi dan misi Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan maka SMK diharapkan mampu menurunkan tingkat pengangguran dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan membangun jiwa wirausaha, maka peranan SMK menjadi sangat dibutuhkan di tengah masyarakat. Oleh karena itu sangat memerlukan pemahaman dan latihan di dalam mempelajari Kewirausahaan. Sehingga dalam penyampaianya guru harus mampu merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik yang akhirnya terlihat pada kemampuan siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Hasil analisis terhadap nilai rata-rata mata pelajaran Kewirausahaan pada siswa kelas X program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Langsa dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas X  
Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Langsa**

| Tahun Pelajaran | KKM | Interval Kelas | Frekuensi Absolut<br>(Orang) | Frekuensi<br>Relatif (%) |
|-----------------|-----|----------------|------------------------------|--------------------------|
| 2014/2015       | 70  | 90 – 100       | 1                            | 3,33                     |
|                 |     | 80 – 89        | 4                            | 13,33                    |
|                 |     | 70 – 79        | 9                            | 30,00                    |
|                 |     | < 70           | 16                           | 53,33                    |

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X SMKN 2 Langsa*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Langsa masih terdapat perbedaan yang sangat mencolok antara nilai siswa yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai siswa yang tidak lulus. Hasil ini juga belum sesuai dengan syarat nilai kelulusan yang telah ditentukan di sekolah tersebut, syarat nilai kelulusan Kewirausahaan di SMK ini adalah  $\geq 70$  untuk tiap siswa dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2011). Tetapi menurut Trianto berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah Kriteria Ketuntasan Minimal, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan yaitu : kemampuan setiap siswa berbeda-beda; fasilitas setiap sekolah berbeda; dan daya dukung setiap sekolah berbeda. Maka dalam penelitian ini, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran Kewirausahaan di sekolah tempat penulis melakukan penelitian, maka ketuntasan individual adalah 70 dan ketuntasan secara klasikal adalah 85%.

Berdasarkan perbandingan nilai tersebut maka penulis menyatakan pencapaian nilai pada mata pelajaran Kewirausahaan belum optimal. Dari tabel

1.1 dapat dilihat pada tahun ajaran 2014/2015 siswa yang lulus KKM hanya 46,66% sedangkan siswa yang tidak lulus KKM mencapai 53,33%. Rendahnya hasil belajar Kewirausahaan bisa disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa, guru, model atau model pembelajaran yang saling berhubungan satu sama lain.

Hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa siswa yaitu siswa mengaku kesulitan dalam memahami pembelajaran kewirausahaan. Siswa merasa belajar Kewirausahaan terlalu banyak teori-teori yang sulit mereka mengerti dibahas yang membuat mereka mengaku merasa bosan. Kondisi ini terkadang menjadikan siswa enggan untuk belajar, merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses pembelajaran cepat selesai. Bahkan sebelum proses pembelajaran selesai siswa cenderung mencari-cari alasan agar bisa keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhan.

Kurangnya guru melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru masih cenderung menerapkan model pembelajaran dengan model konvensional. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan serta melakukan kegiatan sesuai perintah guru. Hal ini akan terasa sulit bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat dengan baik. Hal seperti ini juga menyebabkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran apalagi mengajukan pertanyaan, sehingga siswa menjadi bosan dan cenderung pasif. Keadaan seperti ini tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengakibatkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka dilakukan pemilihan model pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Banyak model pembelajaran yang baik dan dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu menerapkan model pembelajaran *Make a Match* yang diharapkan dapat memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berpikir dan terlibat secara aktif serta kreatif dalam suatu pembelajaran.

Menurut Isjoni (2012) Model Pembelajaran model *Make a Match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong anak didik/siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. 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. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make and Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Pada hakikatnya, model pembelajaran ini cocok diterapkan pada semua jenis mata pelajaran. Hanya saja penerapan model ini akan lebih maksimal apabila digunakan pada mata pelajaran yang mengutamakan pemahaman dan kemampuan

menghafal siswa. Karena apabila digunakan pada mata pelajaran yang menggunakan pola perhitungan dan rumus, dikhawatirkan akan memakan banyak waktu bagi siswa untuk memecahkan rumus tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X Mata Pelajaran Kewirausahaan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Langsa T.A 2015/2016”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sebelum proses pembelajaran selesai siswa cenderung mencari-cari alasan agar bisa keluar kelas untuk menghilangkan kejenuhan.
2. Kurangnya guru melibatkan siswa dalam pembelajaran.
3. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional.
4. 53,33% hasil belajar siswa masih di bawah KKM.
5. Aktivitas belajar Kewirausahaan di kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa masih rendah.
6. Model pembelajaran *Make a Match* belum pernah diterapkan oleh guru di SMK Negeri 2 Langsa.

### C. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini , yaitu :

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Model ini diterapkan pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa tahun pelajaran 2015/2016.
3. Aktivitas yang dinilai dan digunakan di dalam penelitian ini adalah *Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Mental Activities, dan Emotional Activities*.
4. Hasil belajar yang dinilai dan digunakan di dalam penelitian ini adalah ranah kognitif dan ranah afektif.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar Kewirausahaan siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa Tahun Ajaran 2015/2016 ?
2. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas X Program Keahlian



Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa Tahun Ajaran 2015/2016 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Langsa melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang efektivitas penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, hasil penelitian dapat dijadikan pengalaman penelitian berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan. Selain itu, penulis dapat

menerapkan serta mengembangkan model tersebut dalam pembelajaran.

- b. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif pemilihan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan serta dapat memperoleh pengalaman dari proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.