

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman terus berubah seiring dengan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses perubahan tersebut pendidikan memegang peranan penting sebagai sarana untuk mempersiapkan anak didik menghadapi dunianya di masa yang akan datang.

Oleh karena itu, semua warga negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk mengikuti pendidikan yang diselenggarakan di semua satuan, jalur, jenis dan jenjang pendidikan. Sehingga nilai-nilai dalam pendidikan diharapkan dapat ditransformasikan dalam bentuk perilaku anak didik yang tidak hanya berhenti pada pikiran dan wacana saja, tetapi dapat hadir dalam tindakan nyata keseharian anak didik.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak anak didik dan kemudian bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggungjawab.

Berdasarkan undang-undang tersebut output dari pendidikan adalah orang yang mampu memperlihatkan seluruh potensinya secara optimal. Selanjutnya dengan potensi yang telah terbentuk tersebut, seorang dapat menggali dan mendayagunakan potensi alam dan lingkungannya secara produktif dan kompetitif, sehingga ia mampu memenuhi perubahan-perubahan kebutuhan yang terdapat dilingkungan masyarakat.

Hal tersebut sejalan dengan orientasi pengembangan Kurikulum 2013, yaitu tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran didalam kelas yang dilakukan disekolah, kenyataannya bahwa kegiatan pembelajaran didalam kelas masih berorientasi pada guru dalam arti kurangnya kemampuan guru melaksanakan pembelajaran yang variatif dan inovatif. Dimana kebanyakan guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional (ceramah,tanya jawab,latihan/tugas) dan proses pembelajaran didominasi oleh guru (*Teacher-Centred*). Pembelajaran yang demikian seolah membiarkan peserta didik diam dan sibuk dengan kegiatan masing-masing tanpa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap materi ajar yang diberikan. Dikhawatirkan dengan pembelajaran konvensional yang masih digunakan akan membuat peserta didik semakin tidak tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan cara yang mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat. Menurut Rasyid, dkk (2015) Guru harus mempunyai strategi agar pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik dapat belajar secara efektif. Penggunaan pendekatan pembelajaran cukup besar pengaruhnya terhadap keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang tepat digunakan adalah pembelajaran kooperatif.

Menurut Wina Sanjaya (dalam Hamdani 2011: 30) Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Model ini memiliki keunggulan, yaitu memungkinkan siswa untuk meraih keberhasilan dalam belajar, melatih keterampilan, memunculkan interaksi aktif antara peserta didik dengan guru dalam suasana belajar yang rileks dan menyenangkan.

Mata pelajaran kewirausahaan yang dipelajari siswa/i SMK saat ini sangat diperlukan demi menunjang tujuan SMK yaitu menyiapkan lulusan yang siap kerja dan siap terjun kemasyarakat. Selain mata pelajaran produktif/keahliannya, mata pelajaran kewirausahaan sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan siswa/i SMK sehingga mata pelajaran kewirausahaan dijadikan mata pelajaran wajib di SMK.

Model pembelajaran kooperatif perlu diterapkan dalam pembelajaran Kewirausahaan. Pembelajaran Kewirausahaan menuntut siswa untuk memiliki berbagai kemampuan ataupun keterampilan seperti pemahaman konsep, keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, keterampilan bersikap. Keterampilan kewirausahaan dapat dilatih melalui pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa yang dicapai dengan pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan program pengalaman lapangan (PPL) dan observasi yang peneliti sudah lakukan sebelumnya di SMKN 4 Medan, peneliti mendapat informasi bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada saat guru mengadakan

ulangan, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah pada mata pelajaran Kewirausahaan yaitu 71. KKM adalah target kompetensi yang harus\dicapai siswa yang dapat dijadikan patokan atau acuan oleh seorang guru untuk menentukan sampai dimana kemampuan siswa yang diajarkannya.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian hasil akhir pada ulangan harian yang dilakukan guru. Nilai rata-rata tes hasil belajar siswa dari 50 siswa hanya 16 (32%) orang yang memperoleh nilai diatas 71 yang sudah memenuhi KKM sedangkan 34 (68%) orang masih memperoleh nilai di bawah 71 yang artinya belum memenuhi KKM.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Yang Lulus KKM (%)	Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus KKM (%)
XI KR 1	25	71	9 siswa (36 %)	16 siswa (64 %)
XI KR 2	25	71	7 siswa (28 %)	18 siswa (72 %)
Jumlah	50	71	16 siswa (32%)	34 siswa (68 %)

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan aktivitas belajar siswa masih terlihat pasif. Peneliti menemukan bahwa siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa kurang aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran dan belum melibatkan siswa belajar secara berkelompok. Hal ini dapat terlihat saat siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika

guru memberikan latihan soal kepada siswa sehingga pembelajaran ini menjadikan guru sebagai pusat kegiatan dan siswa dibiarkan pasif dalam pembelajaran. Guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga lebih banyak terfokus pada buku paket saja. Hal tersebut dapat terlihat karena dalam proses pembelajaran belum menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya perbaikan pada cara mengajar guru sehingga akan berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Dimana model pembelajaran NHT dan TGT dirancang untuk melibatkan siswa secara berkelompok dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan kelompok beranggotakan 3-5 siswa, dan setiap anggota dalam kelompok menggunakan nomor siswa untuk setiap kelompok yang berbeda – beda. Model pembelajaran ini memiliki ciri khas dimana guru hanya menunjuk seorang siswa untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan permainan antar kelompok yang telah

ditentukan oleh guru secara heterogen. Kelebihan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model ini tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Charlton, Williams dan McLaughlin (2005:66-72) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan games dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang diatas, untuk melihat sejauh mana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Dan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018** ”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional (ceramah,tanya jawab,latihan/tugas).

2. Proses pembelajaran didominasi oleh guru (*Teacher Centred*), sehingga menyebabkan kurang interaksi antara guru dan siswa.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif.
4. Dari keseluruhan siswa hanya sebagian saja yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
5. Model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat mencapai sasaran yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament*.
2. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 4 Medan tahun ajaran 2017/2018

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta demi terwujudnya pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

“Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered*

Heads Together dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018?"

1.5 Tujuan Penelitian

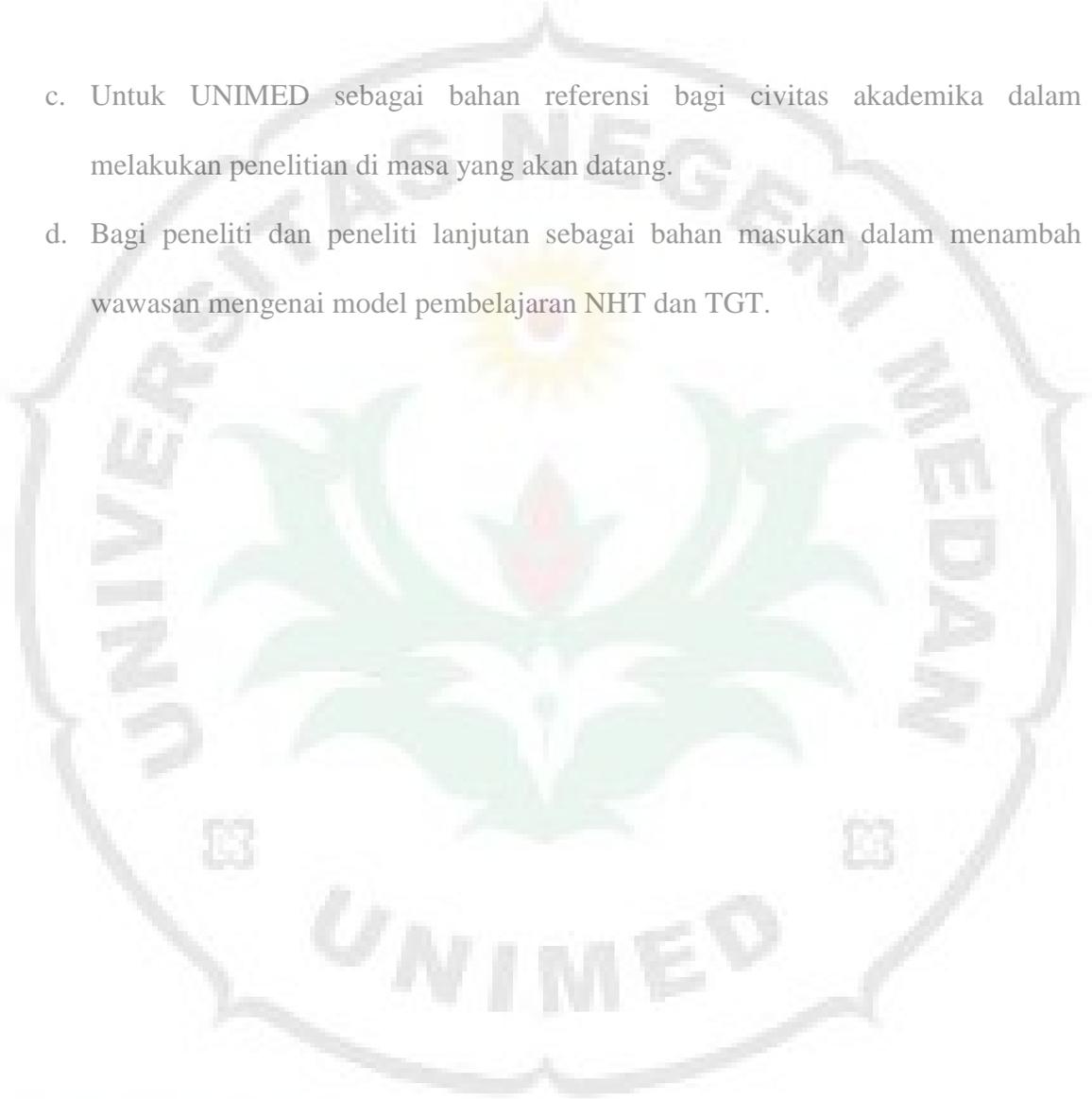
Adapun tujuan penelitian merupakan sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan yang dilakukan. Sesuai dengan judul penelitian ini maka yang menjadi tujuan penelitian adalah: **“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 4 Medan T.A. 2017/2018.”**

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan adalah :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk secara aktif mengembangkan sendiri pengetahuannya. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meminimalisir terdapatnya kecenderungan peserta didik untuk tidak berani mengajukan pertanyaan yang ada dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi lembaga pendidik sebagai sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan alternatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

- c. Untuk UNIMED sebagai bahan referensi bagi civitas akademika dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang.
- d. Bagi peneliti dan peneliti lanjutan sebagai bahan masukan dalam menambah wawasan mengenai model pembelajaran NHT dan TGT.



THE
Character Building
UNIVERSITY