

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah satu aspek yang paling penting dalam pembangunan suatu Negara. Sektor pendidikan merupakan dasar perkembangan terhadap pembangunan di sektor lain. Pendidikan yang diselenggarakan dengan baik dan bermutu akan menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas dan berkompeten bagi pembangunan nasional.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia khususnya Kementerian Pendidikan Nasional telah melakukan berbagai usaha yaitu melalui peningkatan mutu guru, melakukan perubahan kurikulum, serta peningkatan standart minimal Ujian Nasional setiap tahunnya. Namun, sejauh ini pada kenyataannya kualitas pendidikan Indonesia masih cenderung rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari kualitas kinerja guru dalam proses belajar-mengajar di kelas.

Kita tahu guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar-mengajar yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal. Dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif dan mampu bersaing menghadapi tantangan di era globalisasi. Fakta lain yang terjadi bahwa banyak tenaga pendidik yang menggunakan model pembelajaran yang cenderung hampir sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Misalnya, guru mengajar dengan metode ceramah, dimana pelajaran berlangsung dengan satu arah, guru menerangkan

sementara siswa mendengarkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Prayatna Medan melalui wawancara dengan guru kewirausahaan dan siswa, serta pengamatan langsung, penulis memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan kurang memuaskan, hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya variasi guru dalam menyampaikan pelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar, siswa sering terlihat pasif. Disamping itu kurang lengkapnya fasilitas sekolah juga membuat siswa terhambat dalam belajar, misalnya alat-alat praktek dan lain-lain. Data data berupa nilai hasil ulangan harian yang diperoleh penulis dari guru kewirausahaan yaitu dari 39 siswa di kelas hanya 45% yang nilainya diatas 70. Dimana KKM mata pelajaran kewirausahaan yang ditentukan adalah 70.

Permasalahan yang ditemui penulis pada saat observasi, membangkitkan keinginan penulis untuk membuat tindakan alternatif, yaitu perbaikan proses belajar yang lebih mengutamakan keaktifan siswa secara maksimal, dengan menerapkan model pembelajaran yang biasanya diterapkan. Model pembelajaran yang dimaksud adalah kolaborasi model pembelajaran Team Games Tournament dan Course Review Horay. Kedua model pembelajaran ini menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui sejauh mana kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas XI SMK Prayatna Medan Tahun Ajaran 2011/2012.**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI AKUNTANSI Prayatna Medan?
2. Faktor apakah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI AKUNTANSI Prayatna Medan?
3. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AKUNTANSI Prayatna Medan?

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah penelitian ini adalah “ Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas XI SMK Prayatna Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka yang menjadi rumusan masalah adalah : Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan kelas XI SMK Prayatna Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *kooperatif Team Games Tournament* dan *Course Review Horay*?

1.5 Pemecahan Masalah

Alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay*. Pendekatan ini dilakukan karena model ini sesuai dengan masalah yang harus dipecahkan yaitu pembelajaran yang selama ini masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan penugasan dirumah, sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI Prayatna Medan melalui Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Course Review Horay*.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan adalah :

1. Menambah wawasan penulis tentang penerapan kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dan Course Review Horay untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan bagi guru-guru di SMK Prayatna Medan dalam menerapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dan Course Review Horay untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai informasi dan bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.