

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum secara berkala disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar sesuai kemajuan zaman dan kebutuhan masyarakat semangkin maju. Namun, masalah pendidikan bersifat kompleks dan multi dimensi. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan khususnya di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran.

Fenomena ini senada dengan pendapat Senjaya (2006:1) bahwa :’ salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran’. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Selanjutnya Senjaya menerangkan bahwa proses pembelajaran dikelas diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Trianto (2007:1) :

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghandalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang selalu didominasi oleh guru ( *teacher centered* ) sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, perlu guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi yang optimal.

Kebanyakan siswa tidak mampu membuat kaitan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dimanfaatkan. Untuk mengatasi hal itu sangat diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih handal salah satunya dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

Menurut Trianto (2010 : 51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran lebih diaktifkan dalam *Problem Based Learning* yang dapat membangun siswa dalam proses belajar mengajar sebagai alternatif kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

Kebanyakan metode yang dipakai guru mengajar cenderung menggunakan metode konvensional. Keadaan ini membuat ruang gerak siswa menjadi terbatas, siswa hanya terbiasa mendengarkan, mencatat kemudian menghafal tanpa ada keinginan untuk memahami yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar.

Sistem pembelajaran yang demikian sepertinya sudah 'mendarah daging' sejak dahulu, sehingga untuk mengadakan perubahan menjadi agak sulit. Kegiatan yang tidak menciptakan interaksi yang baik dan dinamis antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa tentu saja hal ini dapat mengakibatkan situasi kelas menjadi pasif. Kekurangan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar tampak monoton dan kurang menarik. Keadaan demikian dapat mengundang rasa jenuh siswa dalam belajar dan akibatnya menjadikan siswa sulit dalam memahami pelajaran yang diberikan. Kondisi ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan diduga aktifitas siswa yang rendah menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMK PAB 2 Helvetia diperoleh keterangan bahwa fenomena yang dilihat selama ini tidak berbeda jauh dengan keadaan sekolah yang ada di SMK PAB 2 Helvetia karena dari data yang diperoleh bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa masih tergolong rendah.

Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan dan menjadi tempat untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, sikap dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu

guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan penggunaan model pembelajaran yang baru agar dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang lebih kondusif.

Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yaitu Jumlah siswa sebanyak 80 orang masih 26 siswa dinyatakan mencapai KKM dan sisa 54 orang siswa dinyatakan belum mencapai KKM. Adapun standar kriteria ketuntasan minimum ( KKM ) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75.

**Tabel 1.1 Nilai Ketuntasan**

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas $\geq 75$	Tidak Tuntas $\leq 75$
Kelas XI AP-1	40 Siswa	15 Siswa	25 Siswa
Kelas XI AP-2	40 Siswa	11 Siswa	29 Siswa
Jumlah	80 Siswa	26 Siswa	54 Siswa

Sumber : SMK PAB 2 Helvetia

Perihal ini terjadi disebabkan oleh kurang kreatifnya siswa dalam belajar. Sudah banyak model pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan oleh guru disekolah. Untuk lebih memaksimalkan hasil dalam penelitian dan untuk mengatasi masalah yang terjadi di SMK PAB 2 Helvetia ini maka peneliti memotret melaksanakan model pembelajaran *jigsaw* dengan *probing prompting*.

Mengapa penulis ingin memakai model *jigsaw* dan *probing prompting* karena metode *jigsaw* ini dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar yang diharapkan dapat membuat siswa mampu lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga lebih memahami materi yang diterima

dalam proses belajar. Pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif, dan dapat menjadi siswa berfikir kreatif, logis, dan kritis dalam proses pembelajaran, dengan berfokus pada penggunaan kelompok diskusi siswa untuk bekerja sama memecahkan masalah dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya selain itu model pembelajaran *jigsaw* mudah diterapkan dan dipahami oleh peserta didik .

Merangsang kemampuan intelektual siswa dan pengalamannya dalam memecahkan berbagai masalah yang ada. Dalam hal ini semua siswa di tuntun aktif dengan cara membentuk kelompok, kemudian mereka saling tukar pendapat yang akan dibimbing oleh guru. Hal ini akan membantu siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya dan juga dengan guru. Model pembelajaran ini siswa akan semakin memiliki pemahaman yang lebih mendalam melalui pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan guru yang pada akhirnya memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pengetahuan tidak sekedar diberikan oleh guru.

Disamping itu penulis juga mengetahui model pembelajaran *probing prompting* supaya proses belajar mengajar lebih bervariasi dan menarik. Model *probing prompting* merupakan suatu teknik pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntut dan menggali, sehingga terjadi proses berfikir yang mengaitkan pengetahuan siswa dan pengalaman dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Model ini adalah menjadi jalan alternatif untuk mempermudah siswa melakukan akomodasi dan membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka diharapkan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, sebab pembelajaran ini memberikan kesempatan besar untuk siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun judul penelitian yang diangkat oleh penulis berdasarkan uraian di atas adalah “ **Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Jigsaw* Dengan *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016**” .

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah yang muncul selama proses KBM Kewirausahaan, masalah tersebut meliputi :

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Siswa kurang termotivasi mempelajari kewirausahaan, dianggap pelajaran yang kurang penting.
3. Rata-rata hasil belajar siswa masih rendah
4. Guru belum mengoptimalkan secara penuh model yang bervariasi dan kreatif sehingga siswa belum berkembang karena penyampaian strategi belajar mengajar belum tepat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan idenfikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “ Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Jigsaw*

Dengan *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016” .

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya untuk memudahkan pelaksanaan penelitian, rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran *jigsaw* dengan *probing prompting* terhadap hasil belajar kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016 ?
2. Bagaimana pengaruh kolaborasi model pembelajaran *jigsaw* dengan *probing prompting* terhadap hasil belajar kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada terdapat pengaruh kolaborasi model pembelajaran *jigsaw* dengan *probing prompting* terhadap hasil belajar kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016 .
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kolaborasi model pembelajaran *jigsaw* dengan *probing prompting* terhadap hasil belajar kewirausahaan SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2015/ 2016 .

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini maka diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman penulis tentang model-model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.
2. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi Civitas Akademis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.
3. Sebagai sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dan guru tentang model pembelajaran *Jigsaw* Dan *Probing Prompting* dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.