

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan nasional, kegiatan proses belajar mengajar (PBM) merupakan inti dari suatu proses pembelajaran. Karena melalui proses itulah tujuan pendidikan akan dicapai dalam bentuk perubahan perilaku siswa sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 3 tahun 2003, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan secara umum diartikan sebagai suatu tindakan atau pengalaman yang memiliki pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan jiwa, watak atau kemampuan fisik individu. Namun secara teknis pendidikan adalah proses dimana masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga-lembaga lain) dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya yaitu pengetahuan nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi.

Proses belajar mengajar sering terjadi hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan salah satu penyebabnya adalah tidak tepatnya seorang guru mengatasi situasi dan kondisi kelas yang heterogen yakni adanya perbedaan

kemampuan siswa dalam menyerap bahan pelajaran sehingga materi yang diberikan oleh seorang guru tidak semua bisa ditangkap oleh muridnya. Murid yang kemampuan menyerap pelajaran kurang, tentu saja akan tertinggal dari rekan-rekannya. Keberhasilan dalam mengajar tidak sepenuhnya tercapai. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri maupun potensi yang ada diluar diri siswa.

Upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran yang diarahkan pada keaktifan belajar siswa. Interaksi belajar dan pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapat perhatian guru selama kegiatan pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu mengelolah proses pembelajaran dengan baik dan menggunakan model secara tepat. Guru dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa melalui suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Motivasi belajar yang tinggi, diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dalam aktivitas dan penguasaan materi.

Berdasarkan wawancara dengan guru kewirausahaan SMK Free Methodist 2 Medan dan observasi pertama peneliti di dalam kelas, terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran, metode yang sering digunakan yaitu ceramah, tanya jawab dan kadang-kadang diskusi. Akibatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi belum optimal sehingga

penguasaan materi kewirausahaan siswa kurang dan berakibat juga pada tingkat hasil belajar siswa.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa lebih banyak mendengar dan melihat penyampaian materi oleh guru, hanya ada beberapa siswa yang mau bertanya dan menyampaikan pendapatnya sedangkan sebagian besar siswa yang lain hanya diam saja, akibatnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sebagian siswa bahkan terlihat bosan dan tidak memperhatikan guru, ada yang melamun, ada juga siswa berbicara dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2016 di SMK Swt Free Methodist 2 Medan, khususnya pelajaran kewirausahaan merupakan pelajaran yang dirasakan kurang menyenangkan karena guru cenderung menggunakan konsep pembelajaran terpusat (konvensional) sehingga siswa bersikap pasif dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Dilihat dari data hasil ulangan harian siswa kelas X SMK Free Methodist 2 Medan yang dapat dilihat dari tabel rekapitulasi nilai ulangan harian.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian 1, 2, dan 3
Kelas X TKJ dan X Ak SMK Free Methodist 2 Medan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	UH 1				UH 2			
			Nilai Tuntas (%)	Jumlah siswa	Nilai tidak Tuntas (%)	Jumlah Siswa	Nilai Tuntas (%)	Jumlah Siswa	Nilai tidak Tuntas (%)	Jumlah Siswa
X AK	75	37	45,5	17	54,5	20	43,48	16	56,52	21
X TKJ	75	31	31,11	10	68,89	21	40,00	12	60	19
Jumlah		68	76,61	27	123,39	41	83,48	28	116,52	40
Rata-rata		34	38,3	13	61,7	21	41,74	14	58,26	20

(sumber : data arsip SMK Free Methodis 2 Medan)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentasi dari hasil ulangan siswa kelas X TKJ dan X Ak dengan total jumlah siswa dari kedua kelas tersebut 68 orang dengan memperoleh rata-rata nilai tuntas yaitu 38,3 %UH 1 dengan 13 orang siswa yang tuntas, 61,7 % UH 2 dengan 21 orang siswa yang tuntas sedangkan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas yaitu sebesar 61,7 % UH 1 dengan 21 orang siswa yang tidak tuntas, 58,26 % UH 2 dengan 20 orang siswa yang tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang hanya bisa mencapai nilai diatas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum), yaitu 41 % dan selebihnya sebanyak 59 % lebih siswa belum bisa mencapai nilai diatas KKM.

Belum optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan yang juga dapat dilihat dari rekapitulasi nilai ulangan harian di atas dikarenakan beberapa faktor, salah satunya yaitu proses pembelajaran yang masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Disinilah tugas guru dalam proses pembelajaran untuk menggunakan model pembelajaran. Dimana model pembelajaran digunakan agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Snowball Throwing* juga merupakan model pembelajaran yang pada hakikatnya adalah untuk mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Adapun model pembelajaran lain yang dapat dipakai guru dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *Co-op Co-op*. Model pembelajaran *Co-op Co-op* lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih hal-hal yang dianggap penting untuk dipelajari.

Perlunya menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dan diperhatikan oleh guru, hal ini juga dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kemampuan inteligensi, sikap, dan minat. Faktor yang berasal dari luar siswa yaitu lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan salah satunya adalah model dan strategi yang kurang tepat, kurang menarik sehingga siswa cenderung merasa bosan ketika materi pelajaran disampaikan oleh guru.

Di era pendidikan zaman sekarang guru diminta untuk terus aktif memperbaharui cara mengajar di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran sebagai suatu strategi yang dipandang tepat untuk memudahkan siswa memahami pelajaran dan juga belajar yang menyenangkan, karena mereka diajak untuk beraktivitas baik fisik maupun mental mereka ikut terlibat, yang pada akhirnya berhubungan langsung pada peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar-mengajar. Guru

dituntut mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Untuk mengatasi masalah di atas sendiri, maka guru perlu menguasai berbagai model dan strategi dalam pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, dengan melibatkan aktivitas siswa secara optimal. Banyak model dan strategi yang baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu melalui suatu bentuk model pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan *Snowball Throwing* yang dapat memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berpikir dan terlibat secara aktif serta kreatif dalam suatu pembelajaran.

Penggunaan Model pembelajaran *Co-op Co-op* merupakan suatu cara yang dapat memastikan terjadinya partisipasi siswa dalam belajar karena siswa ditugaskan untuk mendalami topik-topik tertentu. Model pembelajaran *Snowball Throwing* siswa dapat turut berpartisipasi dalam pembelajaran, berinteraksi dengan siswa lain, dan saling memberikan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif..

Hal ini juga sejalan dengan yang diperlukan oleh sekolah SMK Free Methodist 2 Medan di mana peneliti akan melakukan penelitian. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa sekolah tersebut masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan, pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga berdampak pada kemampuan siswa itu sendiri. Di mana siswa lebih cenderung pasif, ketika pelajaran berlangsung hanya sedikit siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan, sebagiannya lagi siswa terlihat tidak mengikuti atau memperhatikan guru saat menjelaskan. Terlihat juga siswa yang mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan,

ada yang terlihat tidur-tiduran di mejanya, siswa terlihat bosan dengan cara mengajar guru yang begitu-begitu saja.

Dengan demikian dapat disimpulkan siswa memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran kewirausahaan. Model yang dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, yang di mana model tersebut siswa diminta lebih berperan, atau proses pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan model ini siswa dilatih untuk berkonsentrasi dan siap akan materi yang sedang dibahas, melalui model pembelajaran *Co-Op Co-Op* masing-masing siswa sudah diajarkan untuk mandiri walaupun berada dalam satu kelompok mereka secara individu diminta untuk menguasai materi mereka masing-masing dan model pembelajaran *Snowball Throwing* di sini siswa bukan hanya bermain namun siswa dilatih untuk bisa membuat soal kemudian siap untuk menerima pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari teman sekelasnya.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Siswa mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X SMK Free Methodist 2 Medan Tahun Ajaran 2015/2016”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih kurangnya keinginan siswa dalam pembelajaran Kewirausahaan yang umumnya proses pembelajaran konvensional.

2. Masih kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena proses belajar mengajar masih terpusat pada guru khususnya Mata Pelajaran Kewirausahaan.
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan.
4. Penggunaan model yang kurang inovatif dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada:

1. Model pembelajaran yang ingin diteliti adalah model pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X SMK Free Methodist 2 Medan 2015/2016
2. Hasil belajar yang ingin diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X SMK Free Methodist 2 Medan 2015/2016

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Free Methodist 2 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa di kelas X SMK Free Methodist 2 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.”

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan penulis mengenai Model Pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa.
2. Sebagai bahan bagi guru terutama bagi guru kewirausahaan di SMK Free Methodist 2 Medan tentang pengaruh Model Pembelajaran *Co-Op Co-Op* dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran bidang studi kewirausahaan, dan diharapkan dapat membantu sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru-gurunya.
3. Sebagai referensi bagi penulis lain apabila ingin mengadakan penelitian yang sama.

