

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi pembangunan suatu bangsa. Karena, pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu bersaing di era global. Sejalan dengan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan baik melalui pendidikan kualitas guru, melakukan perubahan kurikulum, maupun memberikan beasiswa kepada siswa yang berprestasi atau yang tidak mampu.

Namun pada kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia belum memuaskan karena dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya proses pembelajaran. Dimana pada proses pembelajaran dibutuhkan interaksi antara guru dengan siswa. Siswa diharapkan dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menerapkan materi pelajaran pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak hanya pandai dalam teoritis tetapi juga pandai dalam praktik atau pengaplikasiannya.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan penulis di SMK Swasta PAB 2 Helvetia masih ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Kewirausahaan. Rendahnya hasil belajar Kewirausahaan siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Ketuntasan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI AP

No	Kelas	TT	%	T	%	Jumlah
1	XI-1	22	61,11%	14	38,89%	36
2	XI-2	18	53,56%	16	46,44%	34
3	XI-3	21	60,93%	15	39,07%	36
Total		43	58.39%	29	41.61%	106

Keterangan : TT = Tidak Tuntas, T = Tuntas

Sumber data diolah dari guru mata pelajaran ekonomi

Rendahnya hasil belajar Kewirausahaan siswa selain disebabkan minat siswa yang kurang pada mata pelajaran Kewirausahaan juga disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam memvariasikan Model-Model pembelajaran dan cenderung bersifat konvensional, yaitu guru menjadi pusat pemberi informasi kepada siswa, sedangkan siswa hanya menerima saja. Sehingga suasana kelas menjadi jenuh, tidak bersemangat, pasif, dan siswa mencari-cari kesempatan membuat keributan di dalam kelas. Dan jika masalah ini tidak diatasi, maka siswa tidak akan termotivasi lagi mengikuti proses belajar mengajar dikelas sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Guru dan siswa merupakan faktor utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran, guru diharapkan mampu membantu perkembangan siswa sesuai dengan kemampuan dan cara berpikir masing-masing siswa. Guru yang peduli atas keberhasilan siswa akan berusaha membangkitkan minat dan hasil belajar

siswa sehingga dapat tercapai hasil belajar yang maksimal. Seorang guru harus memiliki cara untuk membangkitkan minat siswa untuk belajar. Salah satu caranya adalah merencanakan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik terhadap pelajaran Korespondensi. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki guru.

Ada banyak Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.. Diantaranya Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Time Token*. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Time Token* dianggap baik untuk meningkatkan hasil belajar Korespondensi siswa. Karena dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Time Token* melibatkan siswa untuk aktif dalam kelompok, sehingga dapat membangun interaksi dan kerjasama siswa.

Namun seringkali ditemukan dalam proses pembelajaran guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar dan informasi siswa dan siswa cenderung bersikap pasif atau sekedar menerima informasi dari guru sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan. Seringkali dalam proses pembelajaran adanya kecenderungan siswa tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang dibelajarkan, strategi yang sering digunakan oleh guru untuk membuat siswa aktif adalah melibatkannya dalam diskusi. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah

mendorong siswa untuk berpartisipasi, sebagian siswa masih menjadi penonton, sementara diskusi hanya didominasi sebagian siswa saja.

Oleh karena itu, untuk mendapatkan kondisi belajar siswa secara aktif dan optimal diperlukan kemampuan dan keterampilan guru merancang, mengelola proses pembelajaran dan mengevaluasi proses belajar. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keaktifan masing-masing siswa saat proses pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Dengan menerapkan Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Time Token* diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa AP SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan masih rendah.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah yaitu:

1. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Kewirausahaan pada ranah kognitif siswa kelas XI AP-2 dan siswa kelas XI AP-3 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017.
2. Model Pembelajaran yang diteliti adalah Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Time Token*.
3. Perbedaan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Time token* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan pada ranah kognitif siswa kelas XI AP SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan yang signifikan penggunaan Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Time Token* terhadap hasil belajar Keewirausahaan siswa kelas XI SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan penggunaan Model

pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Time Token* terhadap hasil belajar Keewirausahaan siswa kelas XI SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang tentang Model pembelajaran STAD dan *Time Token* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI AP SMK Swasta PAB 2 Helvetia.
2. Sebagai contoh kepada guru SMK Swasta PAB 2 Helvetia mengenai cara mengajar dengan menggunakan Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan *Time Token*.
3. Sebagai referensi dan masukan untuk Universitas Negeri Medan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan *Time Token*.