

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membina peserta didik menuju masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka menyukseskan pembangunan yang sejalan dengan kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua tingkat pendidikan.

Guru sebagai pendidik yang berhubungan dengan peserta didik harus ikut serta memperhatikan dan bertanggung jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memiliki keterampilan mengajar dan menguasai model-model pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan akan tercipta hubungan timbal balik yang baik antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK Taman Siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian yang belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yaitu 75, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan masih monoton. Siswa kurang dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan

kegiatan belajar yang lebih baik. Dalam hal ini siswa cenderung menjadi pasif, hanya menerima materi dari guru, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat dan enggan untuk bertanya bila ada materi yang kurang jelas.

**Tabel 1.1**  
**Tabel Nilai Ujian Kewirausahaan Siswa Kelas XI AP**  
**SMK Taman Siswa Medan**  
**2 Tahun Terakhir**

No	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Nilai > 75	Nilai <75
1	2013/2014	28	9	19
2	2014/2015	30	10	20
3	2015/2016	31	13	18

*Sumber: daftar nilai ujian kewirausahaan kelas XI SMK Taman Siswa Medan Tahun Ajaran 2013/2014, 2014/2015 dan 2015/2016*

Adapun penyebab rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru sebagai pendidik dalam memvariasikan metode-metode pembelajaran sehingga penyampaian informasi dalam belajar tidak efektif, pembelajaran cenderung menjadi membosankan dan kurang menarik minat siswa. . Guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah sambil menulis materi yang dijelaskan di papan tulis

Untuk itu guru harus mampu memilih model pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru harus bijaksana dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dan yang dapat menciptakan suatu proses belajar mengajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satunya adalah dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif yang mampu mengembangkan dan menggali potensi peserta didik untuk lebih aktif, membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan kreatifitas dan kerja sama siswa untuk menuntaskan materi pembelajaran. Melalui kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa termotivasi dan berani mengemukakan pendapatnya, karena penerapan model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT), merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan heterongen untuk bekerja sama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah pada materi pembelajaran. Dalam hal ini diharapkan siswa mampu bekerja di dalam tim masing-masing untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Untuk mendukung penelitian ini menjadi penelitian yang lebih baik lagi. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa memberi pengaruh yang positif dan signifikan diantaranya :

Penelitian Syarifuddin (2010), yang berjudul "*Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division And Tournament (STADAT) Dalam*

*Pembelajaran Matematika*”. Prestasi belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif STADAT, STAD, TGT lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikansi 5% dan pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division and Tournament* (STADAT), STAD dan TGT sama efektif dalam pembelajaran matematika namun pembelajaran kooperatif STADAT lebih efektif ditinjau dari tingkat ketuntasan belajar, aktivitas siswa, kemampuan guru dan respons siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas XI SMK Taman Siswa Medan Tahun Ajaran 2016/1017.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK Taman Siswa Medan T.A 2016/2017 masih rendah
2. Siswa kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, enggan untuk bertanya bila ada materi yang kurang jelas.
3. Guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah)

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan di kelas XI SMK Taman Siswa Medan T.A 2016/2017.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa di kelas XI SMK Taman Siswa T.A 2016/2017.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa SMK Taman Siswa Medan T.A 2016/2017.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah :

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan peneliti serta meningkatkan pengetahuan dan berpikir ilmiah tentang model pembelajaran.
2. Unimed, sebagai bahan referensi dan masukan bagi akademi Fakultas Ekonomi
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar kewirausahaan siswa.