

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu program yang melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai yang diinginkan. Pendidikan adalah aspek paling penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan keinginan manusia.

Kemampuan seorang guru dalam mencapai tujuan pendidikan memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa. Walaupun perangkat pembelajaran sudah lengkap namun, apabila guru tidak mampu dalam proses pembelajaran maka, siswa tidak akan mencapai hasil yang diinginkan. salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dapat berjalan sesuai yang diharapkan melalui dengan model pembelajaran yang diterapkan didalam kelas. Penentuan model pembelajaran yang menarik untuk materi pembelajaran merupakan langkah penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Selain pengaruh model yang kurang menarik dimana siswa hanya mendengarkan dan bertanya jika diberikan kesempatan tanpa memberikan ruang untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak mampu

mengoptimalkan kemampuannya yang sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Sehubungan dengan masalah-masalah diatas, sebaiknya seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat, untuk itu guru mempunyai kewajiban dalam mengatasi masalah tersebut, guru harus mampu mendorong semangat siswa untuk belajar, sehingga siswa tertarik dan mampu mencapai kriteria kelulusan minimal yang sudah ditetapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses belajar mengajar yang tidak efektif, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang itu saja atau disebut konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan didepan kelas dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal. Sebagai alternatif untuk mendorong potensi siswa dalam belajar sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Mengaktualisasikan Sikap dan Perilaku Usaha, maka peneliti menerapkan model *Learning Together* dan *Role Playing*. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah, ini terbukti dari tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1**

**Daftar nilai ulangan harian mata pelajaran kewirausahaan Kelas X Semester Ganjil T.P 2017/2018**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai			
		<75	75	Terendah	Tertinggi
X AP-1	35 Orang	16 orang (53%)	14 orang (47%)	68	85
X AP-2	35 Orang	17 orang (56%)	13 orang (44%)	70	84
Jumlah	70 Orang	33 orang (55%)	27 orang (45%)		

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X AP SMK Swasta PAB 8 Sampali

Dari tabel 1.1 dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dimana dapat dilihat pada

tabel 1.1 lebih dari 50% siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran kewirausahaan. Pada kelas X AP-1 ada 16 siswa (53%) yang tidak tuntas dan di kelas X AP-2 ada 17 siswa (56%) yang tidak tuntas, dengan jumlah keeluruhan siswa yang tidak mencapai tingkat KKM adalah 33 siswa (55%).

Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut guru telah melakukan perbaikan dengan pengulangan pada materi yang sulit dan melakukan remedial untuk siswa yang hasil belajarnya masih berada dibawah nilai KKM. Namun hal tersebut dapat membuat waktu yang ada menjadi kurang efektif dan efisien sehingga untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan menjadi kurang maksimal.

Model *Learning Together* dan *Role Playing* diterapkan pada mata pelajaran ini karena materi tersebut harus dipraktikkan. Dalam model ini siswa ikut berperan aktif dalam melakukan perannya yang sesuai dengan materi yang dipelajari secara berkelompok. Hal ini akan dilakukan agar tujuan pelajar yang diharapkan tercapai secara maksimal, karena belajar tidak hanya berteori, tetapi ada materi pelajaran yang harus dipraktekkan agar siswa dapat berubah langsung dan memahami pelajaran yang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran masih bersifat ceramah dan cenderung berpusat pada guru (Konvensional)
2. Kurangnya interaksi antara guru sehingga proses belajar mengajar tidak efisien.
3. Belum tercapainya kompetensi belajar sehingga menurunnya nilai siswa.
4. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan cenderung tidak mampu memahami informasi yang disajikan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah ini hanya mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu: model pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Swasta PAB 8 Sampali Semester Ganjil T.P 2017/2018.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Learning*

*Together* lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018?.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang diajarkan menggunakan *Learning Together* lebih tinggi daripada *Role Playing* di SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah:

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan peneliti sebagai calon guru dan pendidik tentang model pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan khususnya bagi guru bidang studi kewirausahaan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai sumber referensi bahan dan informasi untuk para pembaca dan penulis terutama civitas akademi fakultas ekonomi UNIMED yang melakukan penelitian yang sama tentang pengaruh hasil belajar kewirausahaan yang menggunakan model pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing* di SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018.