

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting terhadap segala bidang kehidupan manusia. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan di rasakan secara langsung dalam perkembangan kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan setiap individu. Jika bidang-bidang lain seperti ekonomi, pertanian, dan perindustrian berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia, maka pendidikan berurusan langsung dengan pembentukan manusianya. Perkembangan dunia pendidikan dari masa ke masa mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global.

Sekolah merupakan lembaga formal yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung didalam proses tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari peranan guru. Jika metode pembelajaran yang di gunakan guru menyenangkan, maka siswa akan tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru tercapai.

Guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat berperan dalam memajukan dunia pendidikan. Di tengah paradigma pembelajaran yang berkembang

saat ini (*Student Centered Learning*), yang mulai bergeser pada paradigma pembelajaran berbasis (*Teacher Centered Learning*). Konsekuensi ini menuntut guru harus terus belajar, kreatif dalam mengembangkan diri, serta terus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, psikologi, dan ilmu pengetahuan serta mengembangkan kompetensinya. Guru harus mampu menemukan dan mengembangkan potensi siswanya untuk menjadi manusia yang memiliki fokus atau tujuan serta berguna.

Slameto (2010:1) mengemukakan bahwa:

Guru yang terlalu mendominasi jalannya proses kegiatan belajar mengajar serta berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta tanpa pernah memotivasi siswa untuk berperilaku positif akan cepat merasa puas ketika peserta didiknya mampu menghafal materi-materi yang disampaikannya, tanpa menyadari bahwa tekanan yang disampaikannya, tanpa menyadari tekanan yang di rasa peserta didik telah merubah perilaku mereka menjadi pemberontak.

Sehubungan dengan masalah diatas, perlu dicari suatu formula pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui penerapan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dipilih oleh penulis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Two Stay Two Stray*.

Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan metode ini dimulai dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi kelompok selesai, dua

orang dari masing-masing kelompoknya meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lainnya. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka menyajikan hasil kerja kelompoknya terhadap tamu tersebut. Dua orang yang ditugaskan menjadi tamu diwajibkan bertamu pada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompok asal. Setelah kembali ke kelompok asalnya, mereka mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, memberikan kesempatan pada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Kreatif merupakan potensi yang ada disetiap manusia. Siswa yang kreatif adalah siswa yang dapat mempergunakan dan menggali potensi yang dimilikinya. Siswa kreatif mampu mengambil keputusan dengan bijak, mempunyai banyak gagasan dan ide baru, serta mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada, dan juga dapat belajar menggunakan kemampuan sendiri.

Dalam proses belajar mengajar, setiap siswa memiliki potensi kreatif, tetapi perkembangannya berbeda-beda. Siswa yang kreativitasnya berkembang dengan baik maka cara belajarnya juga akan kreatif berbeda dengan siswa yang kreativitasnya kurang berkembang, maka cara belajarnya juga kurang kreatif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 13 Medan, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prinsip Bisnis kelas

X Pemasaran SMK Negeri 13 Medan masih rendah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Persentase ketuntasan nilai kelas X SMK Negeri 13 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Mencapai KKM (≥ 75)		Siswa Tidak Mencapai KKM (< 75)	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
X – PM 1	32	13	40,62%	19	59,38 %
X – PM2	32	15	46,87 %	17	53,13 %
Jumlah	64	28	43,75%	36	56,25%

(Sumber: Daftar nilai pelajaran prinsip-prinsip bisnis kelas X SMK Negeri 13 Medan)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada kelas X PM-1 persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal adalah sebanyak 40,62% dan persentase siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu sebanyak 59,38%. Selanjutnya pada kelas X PM-2 persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal adalah sebanyak 46,87% dan persentase siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu sebanyak 53,13%.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif. Guru lebih banyak menjelaskan dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengar, mencatat dan menghafal. Akibatnya kreativitas siswa tidak berkembang dan menjadikan siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar. Siswa yang pasif kreativitas belajarnya tidak berkembang dan potensi yang dimiliki tidak akan muncul.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 13 Medan T.A 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru menggunakan model pembelajaran Konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa malas untuk memperhatikan penjelasan dan proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam memberikan pendapatnya mengenai materi yang diajarkan.
3. Hasil belajar Prinsip-prinsip Bisnis yang masih rendah.
4. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang akan meningkatkan hasil belajar Prinsip-prinsip Bisnis

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, serta untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini maka, peneliti membatasi masalah pada Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Pada

Mata Pelajaran Prinsip Bisnis di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 13 Medan T.A 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran prinsip-prinsip bisnis kelas X Pemasaran SMK Negeri 13 Medan T.A 2017/2018?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar prinsip-prinsip bisnis dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran prinsip-prinsip bisnis kelas X Pemasaran SMK Negeri 13 Medan T.A 2017/2018.

1.6 Manfaat penelitian

Berikut manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar prinsip bisnis sehingga diterapkan dalam proses pembelajaran nantinya.

2. Sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lebih lanjut.
4. Menjadi penyegaran bagi siswa dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY