

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu wujud nyata dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan bangsa lain. Karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantar manusia menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual, moral, maupun sosial.

Pendidikan menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Guru dan siswa merupakan pelaku utama dalam pendidikan dimana keduanya saling berkaitan. Kegiatan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kegiatan mengajar guru, karena dalam proses pembelajaran guru tetap mempunyai suatu peranan yang sangat penting dalam memberikan suatu ilmu kepada anak didiknya. Karena sekarang ini masalah pokok dalam pembelajaran pada

pendidikan formal (sekolah) adalah rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak pada rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih sangat rendah. Dalam arti bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya.

Hasil belajar bergantung kepada cara guru mengajar dan aktivitas siswa sebagai pembelajar. Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik harus bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil belajar kewirausahaan yang diharapkan setiap sekolah adalah hasil belajar kewirausahaan yang mencapai ketuntasan belajar kewirausahaan siswa. Siswa dikatakan tuntas belajar kewirausahaan apabila nilai hasil belajar kewirausahaan siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru bidang studi kewirausahaan yang mengajar di SMK Nusantara Lubuk Pakam diketahui bahwa pemahaman siswa kelas X SMK terhadap pelajaran kewirausahaan masih rendah. Dari hasil wawancara diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa masih dibawah syarat ketuntasan bidang studi kewirausahaan. Sesuai dengan syarat ketuntasan pada sekolah tersebut apabila hasil belajar siswa < 65 maka siswa tersebut dinyatakan tidak lulus (remedial). Dari jumlah 30 siswa, yang memperoleh nilai >65 (lulus) adalah sebanyak 14 orang dan 16 siswa lainnya memperoleh nilai < 65 dan harus mengikuti pengajaran remedial. Dari pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Nusantara Lubuk Pakam masih

rendah, hal tersebut disebabkan karena dalam metode pembelajaran yang digunakan guru-guru pada umumnya dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*).

Permasalahan di atas perlu diupayakan pemecahannya, salah satunya adalah melakukan tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Kewirausahaan.

Model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) merupakan suatu strategi belajar yang meminta siswa untuk melakukan *Preview* (tugas membaca cepat dengan memperhatikan judul-judul dan topik utama, tujuan umum dan rangkuman, serta rumusan isi bacaan), *Question* (mendalami topik dan judul utama dengan mengajukan pertanyaan yang jawabannya dapat ditemukan dalam bacaan tersebut, kemudian mencoba menjawabnya sendiri), *Read* (tugas membaca bacaan secara cermat dengan mengajukan pengecekan pada langkah kedua), *Reflect* (melakukan refleksi sambil membaca dengan cara menciptakan gambaran visual dari bacaan dan menghubungkan informasi baru di dalam bacaan tentang apa yang diketahui), *Recite* (melakukan resitasi dengan menjawab pertanyaan melalui suara keras yang diajukan tanpa membuka buku), dan *Review* (mengulang kembali seluruh bacaan

kemudian membaca ulang bila diperlukan dan sekali lagi menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan) pada materi yang dipelajari.

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena melalui pembelajaran *Problem Based Learning* siswa belajar bagaimana menggunakan sebuah proses interaktif untuk menilai apa yang mereka ketahui, mengidentifikasi apa yang mereka ingin ketahui, mengumpulkan informasi-informasi dan secara kolaborasi mengevaluasi hipotesisnya berdasarkan data yang mereka telah kumpulkan.

Model pembelajaran diatas sekiranya dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar kewirausahaan. Jika minat kewirausahaan telah tinggi, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kewirausahaan.

Untuk itu penulis tertarik untuk meneliti masalah yang dikemukakan diatas dengan memperbandingkan model pembelajaran tersebut dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Kewirausahaan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa Kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2011/2012”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Faktor apakah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Nusantara Lubuk pakam?

2. Bagaimana hasil belajar kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam?

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan permasalahan, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kewirausahaan pada pokok bahasan semangat wirausaha di kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2011/2012.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran

Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2011/2012”.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X SMK Nusantara Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dan penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri dalam memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah agar lebih memperhatikan model pembelajaran yang lebih baik dan tepat dalam proses belajar mengajar.
3. Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran dan refrensi ilmiah bagi civitas akademik UNIMED dan pihak lain yang membutuhkan.