

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang tepat guna untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh peranan seorang guru, tetapi juga peranan siswa. Dalam praktik yang terlihat di lapangan, tidak sedikit ditemukan fakta bahwa proses pembelajaran hanya berpusat pada guru atau TCL (*Teacher Center Learning*), sehingga siswa yang sebagai subjek dalam pendidikan menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih banyaknya guru menggunakan sistem pengelolaan siswa di dalam kelas dengan cara konvensional.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar tidak terlepas dari kualitas kinerja guru dalam proses pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru dalam mengkolaborasikan model pembelajaran menjadikan suasana belajar siswa di dalam kelas terkesan tidak bersemangat karena model pembelajaran yang digunakan bersifat monoton. Hal ini berdampak secara langsung terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang akhirnya siswa merasa mengantuk, bosan, bermain di dalam kelas dan menimbulkan keributan.

Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang selalu berusaha memberikan cara terbaik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun tidak

sedikit dijumpai di lapangan guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model konvensional di mana seluruh kegiatan belajar mengajar di kelas berpusat pada guru. Pembelajaran yang berlangsung seolah bersifat satu arah di mana siswa tidak diberikan kebebasan untuk mandiri dan berkembang melalui penemuan dan proses berfikir. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif merupakan langkah awal keberhasilan pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SMK Dharma Bakti Medan, diperoleh keterangan bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran sehingga sikap siswa yang tidak peduli terhadap pelajaran berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar ekonomi mata diklat kewirausahaan . Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa dengan jumlah 26 siswa dalam satu kelas. Sebanyak 18 siswa memperoleh nilai < 65 atau sekitar 69,23% dinyatakan tidak tuntas, dan hanya 8 siswa atau sekitar 30,77% yang memperoleh nilai ≥ 65 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, dimana KKM bernilai 65.

Aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa secara optimal sesuai kemampuannya. Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Guru yang profesional dan kreatif hanya akan memilih model pembelajaran yang tepat setelah menetapkan topik materi dan tujuan pembelajaran. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan semangat dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah pengembangan model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengkolaborasikan dua atau lebih model pembelajaran. Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan kolaborasi antara model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang bersifat permainan antar siswa di mana kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis karena siswa tidak hanya berfikir, bertanya, dan berbicara, tetapi siswa juga melakukan kegiatan permainan yang menghibur serta memacu daya pikir siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih untuk mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Model pembelajaran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan T.A. 2012/2013**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan ?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan ?
3. Apakah ada hubungan aktivitas dan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan ?
4. Apakah dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan ?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata diklat Kewirausahaan kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Dharma Bakti Medan ?

1.5 Pemecahan Masalah

Dalam kenyataannya hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang diinginkan maka faktor yang harus diperbaiki adalah peningkatan kemampuan guru

dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan guru adalah melalui penerapan model pembelajaran.

Pemecahan masalah yang direncanakan oleh peneliti bersama dengan guru bidang studi ekonomi mata diklat kewirausahaan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa yaitu melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan memilih ketua kelompoknya yang kemudian masing-masing ketua kelompok menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. Kemudian masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok yang akan digulung menyerupai bola, lalu bola tersebut dilempar pada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang ada didalamnya.

Ramayulis (dalam Istarani, 2011;70) menyatakan bahwa “Bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”.

Sementara Hadfield (1986: diakses tanggal 12 Maret 2013) menyatakan bahwa “*Role*

Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang”.

Penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* merupakan suatu penerapan model pembelajaran yang cocok untuk membangkitkan keaktifan siswa saat belajar. Proses belajar akan menjadi lebih menarik karena menumbuhkan perasaan berani untuk memperagakan sosio drama mengenai materi yang dibahas. Selain itu siswa juga diberikan kesempatan untuk memperagakan bagaimana kehidupan sosial yang sebenarnya yang biasa mereka amati dan lakukan, sehingga akan timbul rasa percaya diri dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Dharma Bakti Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Dharma Bakti Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*

2. Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Dharma Bakti Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*
3. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi SMK Dharma Bakti Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan bagi penulis dalam menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Akuntansi di SMK Dharma Bakti Medan.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi dalam menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa, khususnya di kelas XI Akuntansi di SMK Dharma Bakti.
3. Sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.