

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Karena itu, pendidikan dijadikan suatu ukuran maju mundurnya suatu bangsa.

Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan sebagai wahana investasi dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta sarana dalam membangun watak bangsa (*Nation character building*). Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa kehidupan yang cerdas pula, dan segala progresif akan membentuk kemandirian yang bertanggung jawab.

Berkaitan dengan hal tersebut, sudah seharusnya bahwa berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, strategi pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Diantara komponen satu dengan yang lain harus saling mendukung demi mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan juga berkewajiban memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada setiap siswa untuk mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya dan sesuai

pula dengan situasi lingkungan yang tersedia. Namun kenyataannya, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, baik kepada pengajar maupun antar sesama teman. Siswa hanya menunggu transformasi informasi dari guru dan kemudian memberikan respon berupa menyelesaikan soal-soal maupun tugas yang diberikan oleh guru. Siswa hanya dibiarkan duduk, dengar, catat, hafal tanpa dibiasakan untuk belajar aktif, sehingga disekolah masih sering ditemui sejumlah siswa yang memperoleh prestasi belajar jauh dibawah rata-rata yang telah ditetapkan, yang berarti masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajarnya. Karena itu, sosok guru harus dituntut mempunyai kreativitas yang tinggi, professional, mampu memilih dan menerapkan suatu pendekatan atau strategi-strategi pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan bermakna dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran.

Strategi pembelajaran menjadi sarana yang sangat penting karena ia menjadi sarana, teknik, dan seni dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat dipahami dan diserap oleh peserta didik menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya. Tanpa strategi, suatu pembelajaran tidak akan dapat terproses secara efektif dan efisien.

Untuk itulah peneliti mencoba menawarkan sebuah alternatif strategi pembelajaran dimana proses kegiatan belajar mengajar lebih mengutamakan siswa. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan diri. Peran guru sebagai pemberi ilmu sudah saatnya berubah

menjadi fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Proses belajar tidak harus dari guru, siswa bisa saling mengajar dengan siswa lainnya, Wahyu Widada mengatakan bahwa teman sebaya lebih efektif dari pengajaran oleh guru. Sedangkan menurut Piaget, siswa harus secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sehingga dapat membantu memperoleh pemahaman yang lebih tinggi.

Strategi *Everyone is a teacher here* merupakan suatu strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu, strategi ini memberi kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai pengajar terhadap peserta didik lain.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Medan, peneliti menemukan rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Kewirausahaan, dari jumlah siswa yang berjumlah 39 orang pada kelas X Administrasi Perkantoran 2, dengan rata-rata nilai kewirausahaan siswa tersebut hanya 25% saja yang mendapatkan nilai cukup tinggi yaitu 75-80, sedangkan siswa yang lainnya hanya memperoleh nilai 60-75, sedangkan KKM pada mata pelajaran tersebut adalah 75. Ini dibuktikan dari daftar kumpulan nilai yang peneliti lihat. Hal ini tergolong kedalam nilai yang amat rendah menurut peneliti.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana proses belajar mengajar berfokus kepada guru. Dalam hal ini yang aktif dalam proses belajar mengajar adalah guru sedangkan siswa hanya mendengar saja atau bersikap pasif. Pendapat tersebut sudah berakar dalam dunia pendidikan dan juga sudah menjadi harapan

masyarakat, yang menganggap bahwa sudah merupakan tanggung jawab seorang guru menyodorkan siswanya dengan informasi dan pengetahuan. Karena alur dari proses belajar mengajar tidak hanya dari guru saja, namun siswa juga bisa saling membantu dengan cara berdiskusi dengan sesama siswa dan rekannya.

Dibutuhkan suatu pembaharuan dan inovasi dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Kewirausahaan yang diharapkan mampu mengaktifkan siswa selama pembelajaran sehingga hasil belajar Kewirausahaan siswa dapat meningkat. Sebagai langkah awal dalam membuat pembaharuan dan inovasi dalam proses belajar mengajar, maka guru perlu menerapkan sebuah strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan strategi pembelajaran aktif yaitu *Everyone Is A Teacher Here* dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, yaitu strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide atau gagasannya dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran ini diawali dengan guru menjelaskan garis besar materi pelajaran, selanjutnya membagikan kartu indeks kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan siswa tentang materi pelajaran, setelah siswa selesai membuat pertanyaan pada kartu indeks guru kembali mengumpulkan kartu indeks tersebut dan membagikan secara acak kepada siswa, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang di dapat oleh siswa secara bergantian. Strategi ini melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh dilaksanakannya strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar siswa dengan judul “**Pengaruh Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X ADM Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2012-2013**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 7 Medan.
2. Metode yang digunakan metode konvensional, yaitu semua pembelajaran berpusat pada guru saja.
3. Diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan kelas X ADM di SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012-2013.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan permasalahan dirumuskan sebagai berikut : Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X ADM di SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2012-2013.

1.5. Tujuan Penelitian

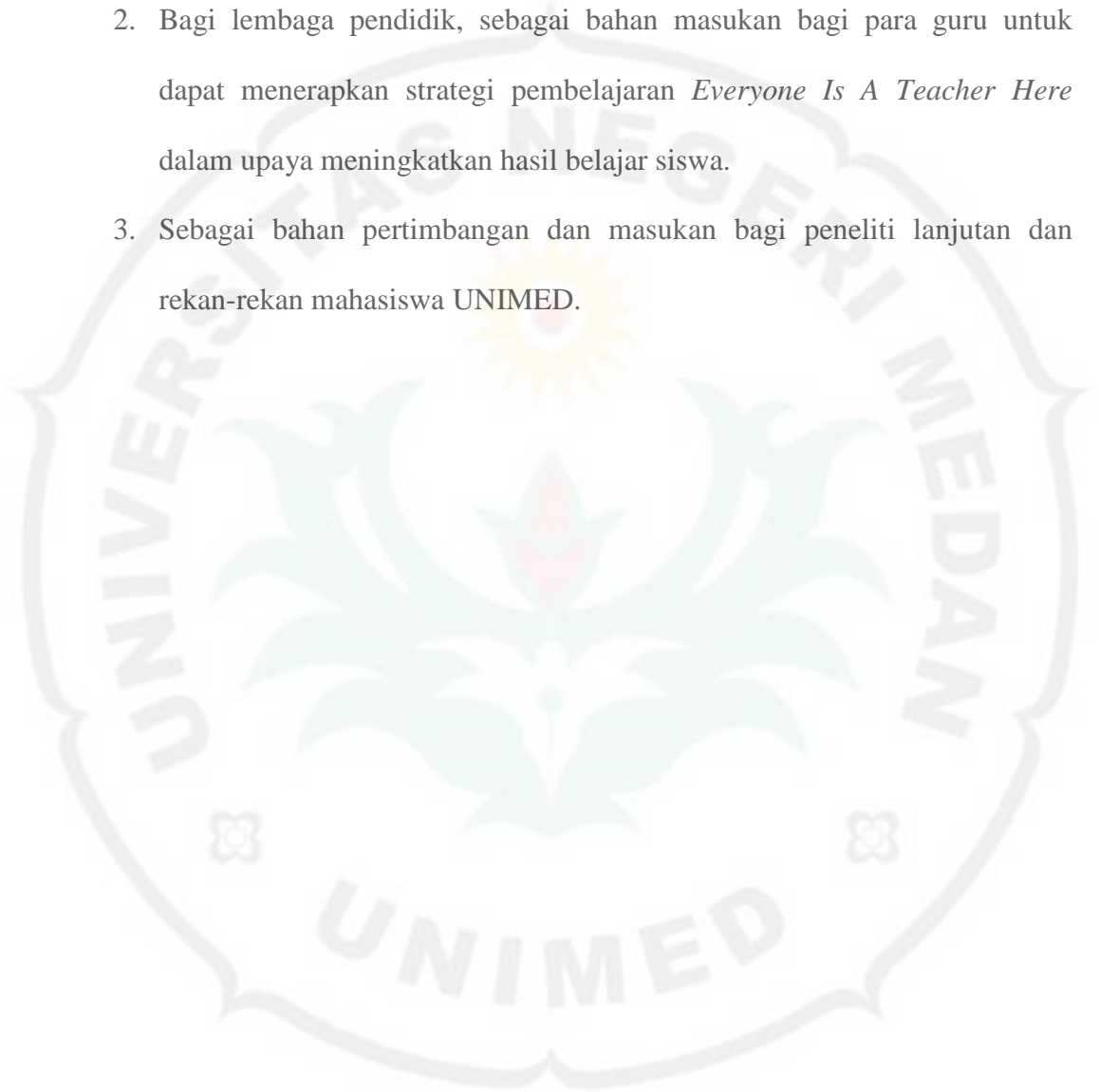
Berdasarkan uraian masalah yang dikemukakan di atas dapat diajukan bahwa tujuan penelitian ini untuk : mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X ADM di SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2012-2013 melalui strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* agar nantinya dapat digunakan dalam mengajar demi meningkatkan mutu pendidikan.

2. Bagi lembaga pendidik, sebagai bahan masukan bagi para guru untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti lanjutan dan rekan-rekan mahasiswa UNIMED.



THE
Character Building
UNIVERSITY