

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu tugas dari seorang guru adalah menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar tersebut dibutuhkan strategi pembelajaran yaitu kesiapan guru mengajar, metode mengajar, kemampuan mengelola kelas dan juga kebiasaan belajar yang baik. Strategi pembelajaran merupakan suatu langkah atau prosedur maupun metode, model dan teknik yang dipilih agar dapat memberikan kemudahan fasilitas/buatan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan-tujuan instruksional.

Pendidikan menengah kejuruan memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, maka mutu pendidikan di SMK harus mendapat perhatian yang serius, khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan. Seperti kenyataan yang kita hadapi selama ini adalah para pendidik kita kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam penyajian materi pelajaran Kewirausahaan. Pembelajaran yang dirancang selama ini cenderung monoton menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

Selama ini dalam melaksanakan proses belajar mengajar guru menekankan pada siswa untuk menghafal pelajaran dan catatan-catatan yang banyak sehingga siswa kurang aktif serta kurang memperhatikan penjelasan guru dan cenderung lebih banyak bermain pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru

diharapkan lebih banyak berperan sebagai fasilitator daripada pengarah yang menentukan segala-galanya bagi peserta didik.

Disamping itu siswa lebih sering menjadi pendengar pasif, sementara guru menyampaikan pelajaran, mendikte ataupun menulis dipapan tulis. Pembelajaran juga tidak dilaksanakan dengan metode menarik, menantang dan menyenangkan. Para pendidik sering kali menyampaikan materi apa adanya sehingga pembelajaran Kewirausahaan menjadi sulit untuk dibahas (dimengerti), diikuti dan tidak menarik sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Disisi lain, ada kecenderungan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Kewirausahaan masih rendah.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis di Sekolah SMK MULIA PRATAMA dengan wali kelas yang bersangkutan, bahwa hasil perolehan nilai rata-rata ulangan harian untuk mata pelajaran Kewirausahaan secara keseluruhan di kelas XI dari 40 orang siswa, 16 orang (40%) yang memperoleh nilai di atas 70, dan 24 orang (60%) memperoleh nilai nilai di bawah 70. Padahal Standart Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang di tetapkan di sekolah adalah 70.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan suatu upaya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar (KBM) yang kondusif. Pendekatan apapun yang digunakan harus mendudukan siswa sebagai pusat perhatian dan peran guru sebagai fasilitator dalam mengupayakan situasi memperkaya pengalaman belajar siswa. Model pembelajaran yang dimaksudkan adalah model pembelajaran *Mind*

Mapping dan *Index Card Match*. *Mind mapping* merupakan suatu sistem pencatatan kreatif yang dapat membantu siswa membuat catatan yang menyeluruh dalam satu halaman dengan lengkap dan mudah dengan cara membentuk sebuah pola gagasan yang berkaitan dengan topik utama ditengah dan subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya sehingga informasi menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat kembali.

Index Card Match dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar yang diharapkan dapat membuat siswa mampu menghubungkan pengetahuan yang dalam konteks situasi dunia nyata , karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dikembangkan atas dasar teori bahwa manusia memiliki potensi latar belakang historis , serta harapan masa depan yang berbeda-beda karena perbedaan itu manusia dapat saling mencerdaskan.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga kecil kemungkinan siswa yang pasif. Penggabungan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Index Card Match* di harapkan dapat mengeksplorasi kemampuan siswa supaya lebih kreatif dan menumbuhkan imajinasi dalam membuat catatan belajar yang menarik sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan teknik belajar yang relatif baru, siswa tertantang dalam belajar dan diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dan dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus digunakan sebagai solusi terhadap

permasalahan pembelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK MULIA PRATAMA, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* dan *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI SMK MULIA PRATAMA T.A 2013/2014**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Faktor apakah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMK Mulia Pratama Medan?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas XI SMK Mulia Pratama Medan?
3. Apakah dengan menerapkan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Mulia Pratama Medan?

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan di atas sangat luas dan keterbatasan kemampuan waktu, serta biaya, maka penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu: “Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* dan *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan pada pokok bahasan Peluang-Peluang Usaha di Kelas XI SMK MULIA PRATAMA T.A 2013/2014”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KEWIRAUSAHAAN di kelas XI SMK MULIA PRATAMA T.A 2013/2014 ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KEWIRAUSAHAAN dengan Mengkolaborasikan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan *Index Card Match* di Kelas XI SMK MULIA PRATAMA T.A 2013/2014”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Index Card Match* dalam kelompok kecil.

2. Bagi Sekolah

Sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi Referensi

Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sama.