

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Pendidikan dewasa ini menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, praktek pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan.

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan.

Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan dan menjadi tempat untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, sikap dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan penggunaan model pembelajaran yang baru agar dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang lebih kondusif.

Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara hasil belajar siswa dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Dalam interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh.

Perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan

kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu penggunaan model pembelajaran yang baru agar dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang lebih kondusif.

Kebanyakan siswa tidak mampu membuat kaitan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dimanfaatkan. Untuk mengatasi hal itu sangat diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih handal salah satunya dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Soewarso diakses (10 Februari 2013) bahwa “model pembelajaran merupakan cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru maupun siswa. Semakin baik model yang dipakai, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di SMK Kesatuan Meranti di peroleh keterangan bahwa aktivitas belajar kewirausahaan siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah atau dapat dikatakan kurang aktif. Dimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, siswa kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, takut untuk bertanya jika mereka kurang mengerti penjelasan guru berkaitan dengan materi pelajaran, kurang memiliki kemampuan merumuskan pemikiran sendiri dan siswa cenderung hanya menerima materi pelajaran dari guru saja sehingga menimbulkan proses belajar mengajar yang pakum atau tidak ada interaksi, membosankan dan kurang

menarik yang dapat mengakibatkan siswa menjadi mengantuk, melamun dan membuat keributan di kelas.

Selain rendahnya hasil belajar siswa, disisi lain terdapat kecenderungan bahwa hasil belajar siswa yang juga tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata ulangan siswa yang berjumlah 60 orang. Hal ini terlihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 75, sehingga dari 30 siswa kelas X-1 SMK hanya 30 % atau sebanyak 10 orang yang memperoleh nilai diatas KKM, dan 70% siswa atau sebanyak 20 orang memperoleh nilai di bawah KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena ketidak mampuan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Dimana dalam proses belajar tersebut siswa menyelesaikan atau membahas materi tentang kewirausahaan terkesan sekedar asal selesai, sehingga dengan materi yang kurang tersampaikan dengan baik, maka akan sulit bagi siswa untuk memahami materi yang lebih dalam tentang kewirausahaan. Hal inilah yang menjadi salah satu mengurangi minat siswa untuk belajar pada bidang studi kewirausahaan.

Selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di SMK Kesatuan Meranti kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses mengajar. Dengan kata lain, guru cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan/tugas). Pembelajaran seperti ini membuat guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan ruang gerak terbatas bagi siswa. Siswa menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan

pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha menyelesaikannya. Saat belajar siswa cenderung pasif dan seolah-olah telah mengerti apa yang telah diajarkan guru. Waktu belajar dikelas yang terbatas juga menjadikan guru hanya mengejar target agar materi yang disampaikan selesai tepat pada waktunya. Selebihnya siswa diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah. Hal inilah yang membuat guru merasa telah menyampaikan materi dengan baik tanpa disadari sebenarnya sebagian besar siswa belum menguasai apa yang baru diajarkan.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan pembelajaran diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Jika siswa aktif dalam kegiatan tersebut kemungkinan besar akan dapat mengambil pengalaman-pengalaman belajar tersebut. Kegiatan belajar dipandang sebagai kegiatan komunikasi antara siswa dan guru. Kegiatan komunikasi ini tidak

akan tercapai apabila siswa tidak dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar kemungkinan besar prestasi belajar yang dicapai akan memuaskan.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan yang menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *make a match* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa. Dalam model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena bersifat fektif, efesien dan menyenangkan yang terjalin dalam suatu interaksi timbal balik. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan berhasil meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh metode *make a match* terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti mengangkat judul penelitian ini “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa SMK Kesatuan Meranti T.P 2013/2014”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Kesatuan Meranti masih rendah bila disesuaikan dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan di sekolah tersebut.
2. Guru mendominasi kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa menjadi bosan belajar.
3. Siswa hanya menerima materi pelajaran dari guru saja sehingga menimbulkan proses belajar mengajar yang pakem tidak ada interaksi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X SMK Kesatuan Meranti T.P 2013/2014”.

1.4 Rumusan masalah

Pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X SMK Kesatuan Meranti T.P 2013/2014”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk “Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X SMK Kesatuan Meranti T.P 2013/2014”.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Menambah wawasan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *make a match*.
2. Sebagai informasi dan sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut di Universitas Medan.
3. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dan guru bidang studi kearsipan dalam upaya meningkatkan hasil belajar.