

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu pada individu guna mengembangkan dirinya sehingga individu tersebut mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas dan relevansinya.

Pemerintah Indonesia khususnya Departemen Pendidikan Nasional telah berupaya melakukan pembaharuan dan peningkatan dibidang pendidikan seperti peningkatan profesionalisme tenaga kependidikan yang menekankan pada kompetensi, pengembangan kurikulum, peningkatan standar minimal nilai Ujian Nasional (UN) setiap tahunnya serta peningkatan sarana prasarana belajar yang pada akhirnya tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di Indonesia salah satu kegiatan yang paling utama yang harus dilakukan adalah belajar. Belajar

merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Jadi pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar dan tanpa aktivitas proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik dan tentunya hasil belajarpun kurang baik. Dan hal ini tidak terlepas dari peranan guru yang besar dalam proses belajar mengajar.

Seorang guru dituntut bukan hanya memiliki kemampuan akademik tetapi juga kemampuan untuk merancang suatu bentuk pengajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh tetapi merasa tertarik dalam mengikuti pelajaran. Guru juga harus mampu mengolah pembelajaran yang mencakup penyusunan perencanaan pembelajaran dimana guru mampu memiliki model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan mampu mengembangkan berbagai model pembelajaran. Jadi untuk dapat melaksanakan tugasnya secara professional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum 2013

Pada saat penulis melakukan observasi di SMK PAB Helvetia Medan, penulis melihat bahwa kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran kewirausahaan belum berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran terkesan didominasi atau berpusat pada guru (*Teacher Oriented*). Siswa hanya duduk diam

mendengarkan guru menyampaikan materi tanpa ada reaksi timbal balik dari siswa. Selain itu didalam menyampaikan materi pelajaran, guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan ceramah sambil menulis materi yang dijelaskan dipapan tulis. Apabila permasalahan-permasalahan tersebut tidak segera ditanggulangi, maka akan berakibat pada rendahnya pemahaman konsep kewirausahaan pada siswa yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa disekolah yang akan menjadi subjek penelitian ini dapat dilihat dari hasil ulangan pelajaran kewirausahaan. Dari hasil yang diperoleh 15 orang siswa atau sekitar 37,5 % dari jumlah seluruh siswa yaitu 40 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam interaksi pembelajaran baik dengan guru maupun dengan sesama siswa. Kurangnya aktivitas siswa dapat dilihat dimana setiap guru selesai menyampaikan materi dan guru memberikan tugas sebagai latihan, banyak siswa yang tidak mau berfikir untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Mereka hanya menunggu dan menyalin pekerjaan temannya. Kemudian jika guru memberi pertanyaan, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab dan meskipun ada yang menjawab terbatas pada siswa tertentu saja, selain itu banyak siswa yang kurang mau bertanya bila ada kesulitan dalam belajar.

Penulis menduga faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu penggunaan metode pembelajaran yang berkurang tepat dan kurang variatif. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan suatu upaya yaitu dengan

menerapkan suatu model pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan *Course Review Horay*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dimana siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan model pembelajaran ini diharapkan akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik ketika dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Course Review Horay*. Pada pembelajaran *course review horay* aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator, dan pembimbing. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan diharapkan membuat siswa lebih menikmati pelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Hal ini dapat

memupuk perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dan *Course Review Horay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI AP SMK PAB.2 Helvetia T.A 2016/2017**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Cara mengajar guru masih konvensional.
2. Model pembelajaran guru kurang bervariasi sehingga menjadi pasif.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yaitu pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI AP SMK PAB.2 Helvetia T.A 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini adalah: “Apakah ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI AP SMK PAB.2 Helvetia T.A 2016/2017”.

1.5 Tujuan Penelitian

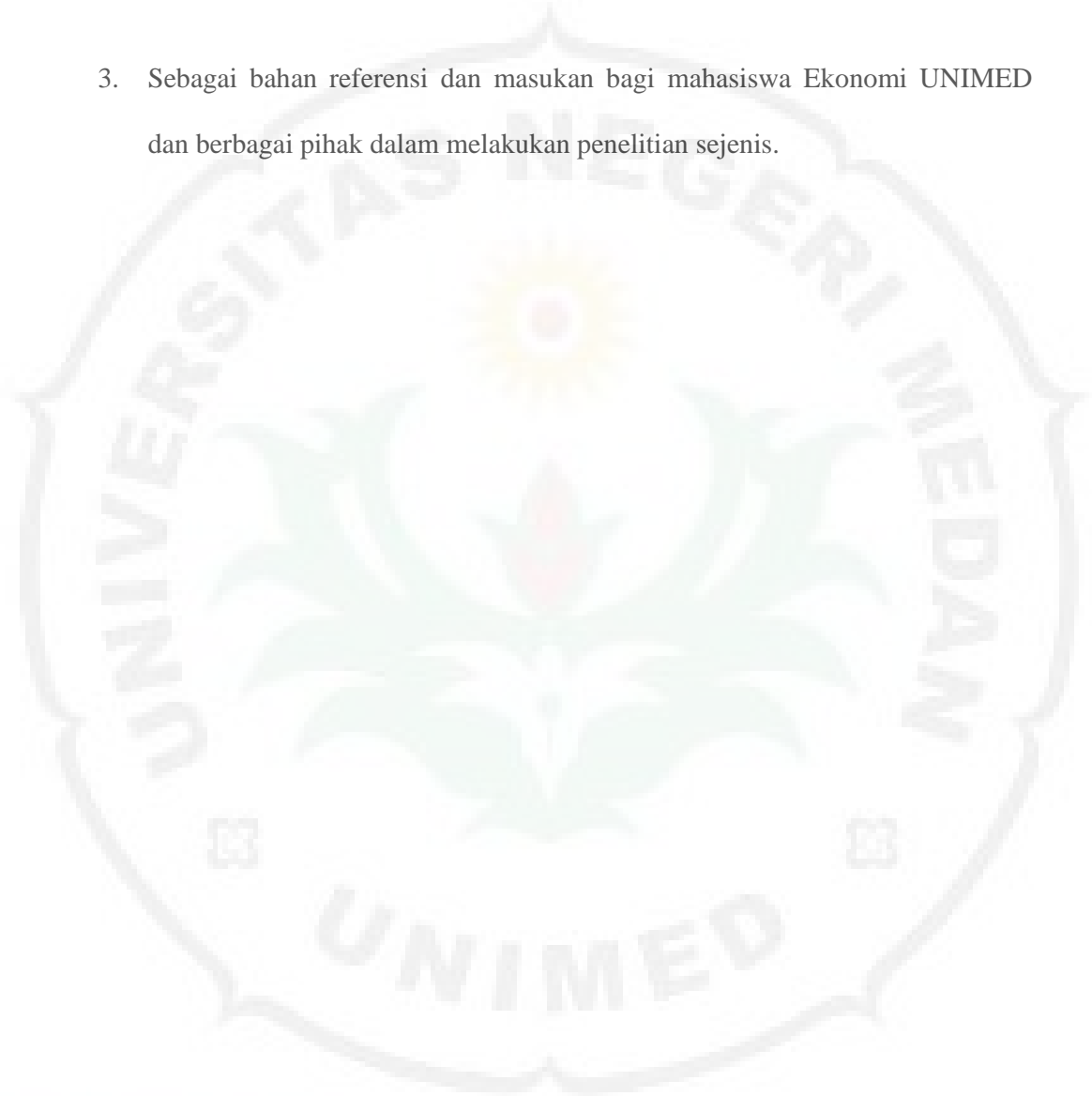
Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI AP SMK PAB.2 Helvetia T.A 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan penulis dalam penggunaan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* terhadap hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya dan bagi guru mata pelajaran kewirausahaan khususnya dalam menggunakan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa Ekonomi UNIMED dan berbagai pihak dalam melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY