

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDA). Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk dapat lebih menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Di Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan banyak usaha yang dilakukan pemerintah khususnya departemen pendidikan Indonesia telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik melalui kualitas guru, melakukan perubahan kurikulum maupun peningkatan prestasi belajar siswa melalui peningkatan standar minimal ujian nasional. Dalam Trianto (2011:1) “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Hal ini sesuai dengan perkembangan zaman yang menuntut dunia pendidikan agar dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengajaran. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila pengajaran dipersiapkan dengan baik sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan memberikan peluang bagi siswa agar

menguasai materi pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, guru sebagai pengajar harus mampu membuat perencanaan dalam memperbaiki kualitas mengajarnya agar siswa memiliki kemampuan pengetahuan sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Namun pada kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia belum memuaskan karena dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir sehingga tidak mampu memahami informasi yang diingatnya. Proses pembelajaran dalam kelas diarahkan pada kemampuan untuk menghafal tanpa dituntut untuk memahami dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa pintar secara teoritis tetapi kurang dalam penerapannya, kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran kewirausahaan. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar kewirausahaan guru harus memiliki metode yang variatif dalam upaya menularkan pengetahuannya pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Swasta Kartini Utama, Sei Rampah khususnya mata pelajaran kewirausahaan. Diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru dan metode pembelajaran yang digunakan masih metode sederhana yaitu metode ceramah sehingga siswa bersifat pasif dalam menerima materi pelajaran dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Ini terlihat dari hasil belajar siswa

yang menunjukkan 35,80% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 , dan 64,20% mendapat nilai ≤ 75 , sementara standar minimal tes harus mencapai nilai rata-rata kelas 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Siswa Kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah

Kelas Penelitian	≥ 75		≤ 75	
	Tuntas (Orang)	Persentase (%)	Belum Tuntas (Orang)	Persentase (%)
XI TKJ	6	20%	24	80%
XI AP	6	20%	24	80%
XI TSM-1	14	66,67%	7	33,33%
XI TSM-2	7	31,81%	15	68,18%
Jumlah	33	32,04%	70	67,96%

Diolah dari: *Daftar Nilai Kewirausahaan Kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah*

Dari hasil pengolahan daftar nilai pada tabel 1.1 diatas, dapat diambil kesimpulan yaitu 33 siswa yang tuntas atau mendapat nilai diatas KKM dengan persentase 32,04% dan 70 siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai dibawah KKM dengan persentase 67,96%. Dengan kondisi tersebut menunjukkan bahwa di SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah, guru kurang membuat variasi dalam proses belajar mengajarnya sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru. Dan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan masih rendah. Dalam hal ini siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya karena cenderung hanya menerima pelajaran, kurang

memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, enggan untuk bertanya bila ada materi yang kurang jelas dan siswa belum terbiasa dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain. Ditambah lagi dengan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kemampuan intelegensi dan sikap serta faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan, sekolah, keluarga, masyarakat, dan salah satunya adalah model pembelajaran yang kurang tepat, kurang menarik sehingga siswa cenderung merasa bosan ketika menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu langkah untuk mengatasi masalah ialah guru harus menguasai teknik penyajian pembelajaran atau biasanya disebut dengan metode pembelajaran. Dengan metode pembelajaran, materi dikemas dalam kegiatan belajar yang menarik sehingga peserta didik antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Guru yang baik harus senantiasa menghidupkan suasana kelas melalui cara yang ampuh dengan mengajak siswa mengambil peran selama kegiatan belajar berlangsung, ini akan memacu kemampuan berfikir sehingga peserta didik memperoleh pemahaman tentang materi yang diajarkan.

Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang lebih menarik, mengembirakan dan mudah dipahami. Dari sekian banyak pembelajaran kooperatif peneliti mencoba menerapkan dua macam model pembelajaran yaitu

model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* yang menekankan keaktifan siswa dalam bekerjasama.

Pada model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran dan kemudian siswa bekerjasama dalam tim, mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut, pada saat tes mereka tidak diperbolehkan saling membantu, dengan demikian siswa diharapkan dapat kreatif, aktif, saling bertukar pendapat dan menghargai pendapat orang lain dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan Model pembelajaran *Make a Match* yaitu metode pembelajaran kerja kelompok yang menyenangkan, aktif, dan mendorong kemampuan berfikir peserta didik melalui permainan yang disajikan dalam model ini. Dalam model ini guru membagi siswa menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B, dimana masing masing kelompok dibagi kartu yang berisi pertanyaan (kelompok A) dan jawaban (kelompok B). Kemudian siswa diarahkan untuk mencari pasangan yang merupakan jawaban atau pertanyaan dalam kartu yang dimilikinya dalam batas waktu yang diberikan guru. Guru memberi nilai untuk siswa yang berhasil menemukan pasangannya, setelah itu siswa yang berhasil dipersilahkan menjelaskan pertanyaan dan jawaban dalam kartu mereka didepan

kelas, kemudian guru mengoreksi jawaban dan memberikan masukan-masukan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan seperti ini diharapkan siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai pusat dalam pengembangan pendidikan harus merencanakan dan mengelola proses pembelajaran agar menarik dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran yang diberikan dapat diserap dan dipahami siswa dengan baik. Guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas. Maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir sehingga tidak mampu memahami informasi yang dingatnya.

2. Guru cenderung menerapkan metode konvensional dalam proses belajar mengajar di kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah sehingga siswa bersifat pasif.
3. Hasil belajar siswa di kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah masih rendah karena yang digunakan metode konvensional
4. Dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah.
5. Dengan model pembelajaran *Make a Match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar pembahasan nantinya tidak terlalu meluas. Maka peneliti membatasi masalah yaitu “Pengaruh model pembelajaran *Students Teams Achievement Divisio* (STAD) dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016?
2. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016”

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016”
3. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah T.P 2015/2016”

1.6. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan mutu pendidikan antar lain:

1. Untuk menambah pengetahuan dan bahan masukan bagi peneliti tentang pengaruh penggunaan pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat digunakan nantinya dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dan guru SMK Swasta Kartini Utama Sei Rampah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make a Match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa disekolah.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi Unimed dan peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan judul yang sama.