

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa atau negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan, sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini guru akan merencanakan kegiatan pembelajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Dalam sistem pendidikan nasional UU RI No. 2 Tahun 1989 dikemukakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, dapat dilihat bahwa negara seharusnya memiliki tanggung jawab untuk mencerdaskan anak-anak bangsa. Dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam mencerdaskan anak bangsa yang sesungguhnya. Guru dituntut untuk dapat memberikan materi

pembelajaran yang baik dan berkualitas agar murid-murid dapat menerima pelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tetapi dalam kenyataannya, banyak ditemukan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran secara monoton sehingga siswa merasa bosan dalam menerima pelajaran. Siswa hanya dituntut untuk mendengar dan mencatat apa yang dibelajarkan oleh guru tanpa mengetahui apa yang mereka catat dan dengar. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana guru masih aktif memberi materi pelajaran dengan ceramah, tetapi tidak mempedulikan apakah materi yang dibelajarkan dapat dimengerti oleh siswa atau tidak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Swasta PAB 2 Helvetia, bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan. Rendahnya hasil belajar Kewirausahaan siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Data Nilai Ulangan Harian Kewirausahaan Siswa Kelas XI AP1**

No	Tes	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	16	44,44	20	55,56
2	UH 2		15	41,67	21	58,33
3	UH 3		11	30,56	25	69,44
Jumlah Siswa			36 Orang			
Rata-rata			38,89%		61,11%	

Rendahnya hasil belajar Kewirausahaan siswa selain disebabkan minat siswa yang kurang pada mata pelajaran Kewirausahaan, juga disebabkan pembelajaran konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan akan membuat pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik, sehingga membuat suasana proses belajar-mengajar menjadi fukum, tidak ada interaksi dan pada akhirnya siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru dan siswa merupakan faktor utama dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru membantu perkembangan siswa sesuai dengan kemampuan dan kecepatan cara berpikir masing-masing siswa. Proses belajar-mengajar yang menarik sangat dipengaruhi oleh guru, siswa, metode atau cara mengajar, media, lingkungan sekolah yang digunakan dan faktor-faktor lain yang mendukung proses belajar-mengajar.

Guru yang peduli atas keberhasilan siswa akan berusaha membangkitkan minat dan hasil belajar siswa sehingga dapat tercapai hasil belajar yang maksimal. Seorang guru harus memiliki cara untuk membangkitkan minat siswa untuk belajar. Salah satu caranya adalah merencanakan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik terhadap pelajaran Kewirausahaan. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki guru.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* yang

merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya agar lebih aktif dan kreatif. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* ini lebih menitikberatkan setiap pembelajaran kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja.

Hariawan, Kamaluddin, Wahono (2014) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan memecahkan masalah fisika yang dilihat dari perbedaan hasil post test di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian adalah eksperimen kuasi dengan *pretest-posttest equivalent group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 4 Palu. Teknik pengumpulan sampel adalah *purposive sampling*. Kelas XI IPA-A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-F sebagai kelas kontrol. Instrumen digunakan berupa uraian tes. Analisa data menggunakan uji t dua pihak pada taraf signifikansi 5 % dan dk = 70 dengan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil uji statistik diperoleh  $t_{hitung} = 3,18$  dan  $t_{tabel} = 1,99$  dengan kriteria terima  $H_0$  jika  $-1,99 < t < 1,99$  dan tolak  $H_1$  dalam hal lainnya. Nilai  $t_{hitung}$  berada diluar penerimaan  $H_0$  sehingga  $H_1$  diterima dengan kesimpulan terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dari hasil penelitian di atas, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dianggap baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa dituntut untuk aktif dalam memecahkan sebuah masalah yang disuguhkan oleh guru. Siswa juga dituntut untuk mau bekerja secara kelompok, sehingga dapat membangun sikap kebersamaan dalam proses pembelajaran. Guru hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Apabila terjadi perdebatan dalam diskusi, maka guru dapat menjadi penengahnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa AP SMK Swasta PAB 2 Helvetia T. P. 2016/2017”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan masih rendah
2. Guru masih menggunakan pembelajaran Konvensional
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
4. Penggunaan model pembelajaran yang kurang kreatif

### 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah yaitu:

1. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Kewirausahaan pada ranah kognitif siswa kelas XI AP1 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017
2. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*
3. Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar Kewirausahaan pada ranah kognitif siswa kelas XI AP1 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI AP1 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI AP1 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017 dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas XI AP1 SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.P 2016/2017

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.
2. Sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.