

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kemajuan bangsa. Upaya untuk membenahi dan meningkatkan mutu pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun seluruh perangkat yang mendukung terlaksananya pendidikan. Upaya peningkatan mutu itu di harapkan dapat mengangkat harkat martabat manusia. Untuk mencapai tujuan itu maka diharapkan pendidikan mampu berkembang seiring dengan perubahan zaman.

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikannya pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang di dalamnya terdapat guru dan peserta didik. Seorang guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan,keterampilan agar tidak tergilas oleh perkembangan pendidikan yang semakin maju. Peserta didik diharapkan mampu menguasai materi yang dilihat melalui kecakapan peserta didik salah satunya adalah peserta didik menggunakan daya nalarnya untuk memecahkan suatu masalah yang ada.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah tergantung kepada beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, dan metode. Aspek yang dominan dalam proses belajar mengajar adalah guru dan siswa. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator

sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana belajar siswa aktif, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat agar keaktifan siswa dapat terjadi.

Pendidik mempunyai tugas yang sangat besar dan berat dalam menjalankan profesinya, sebab keberadaan pendidik besar pengaruhnya terhadap hasil pendidikan yang dirasakan oleh peserta didik. Banyak strategi, model ataupun metode yang digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu sebagai guru yang professional, guru harus mampu menguasai model-model pembelajaran yang variatif dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kewirausahaan SMK Swasta Bersama Berastagi yaitu Ibu Rosalina Br Ginting S.Pd, beliau mengatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang memuaskan. Dimana nilai ulangan harian siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, diantaranya cara penyampaian guru dalam pembelajaran kurang bervariasi yaitu pembelajaran yang berpusat kepada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru. Saat proses KBM siswa malas sekali untuk bertanya dan tidak aktif dalam pembelajaran

karena siswa cenderung menunggu sajian dari guru mata pelajaran, kecenderungan siswa hanya menunggu sajian dari guru mata pelajaran tanpa ada usaha untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan.

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah, ini terbukti dari tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI
Semester Ganjil T.P 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	UH1		UH 2		UH 3	
			<75	>75	<75	>75	<75	>75
XI Adm.PK1	33 orang	75	18 (54%)	15 (46%)	20 (60%)	13 (40%)	17 (51%)	16 (49%)
XI Adm.PK2	33 orang	75	19 (57%)	14 (43%)	15 (46%)	18 (54%)	16 (49%)	17 (51%)

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa SMK Swasta Bersama Berastagi

Dari tabel 1.1 dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM dikelas Adm PK1 Pada UH1 46%,UH2 40% dan UH3 49% dan di kelas XI Adm. PK2 jumlah siswa yang mencapai KKM UH1 43%,UH2 54% dan UH3 51%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut guru telah melakukan perbaikan dengan pengulangan pada materi yang sulit dan melakukan

remedial untuk siswa yang hasil belajarnya masih berada dibawah nilai KKM. Namun hal tersebut dapat membuat waktu yang menjadi kurang efektif dan efisien sehingga untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan kurang maksimal.

Kecilnya tingkat keberhasilan belajar siswa berdampak pada siswa, guru maupun sekolah itu sendiri. Adapun dampak bagi siswa diantaranya adalah kemungkinan tinggal kelas, kemungkinan memperoleh nilai yang rendah, kemudian bagi guru adalah yaitu bahwa guru tersebut harus dapat menemukan suatu cara supaya siswa dapat lebih giat belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya, dan bagi sekolah sendiri hasil belajar siswa itu akan menentukan kualitas lulusan sekolah tersebut apabila hasil belajar siswanya rendah maka kualitas dari lulusan sekolah tersebut masih rendah.

Untuk itu sebagai pendidik harus dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan melakukan tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang meningkatkan keterampilan siswa, hasil belajar siswa. Dimana guru dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar

Model pembelajaran *Problem Solving* adalah metode pembelajaran yang mengaktifkan dan melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu. Dalam proses belajar yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* menuntut

kegiatan siswa yang lebih dominan daripada kegiatan guru, dan pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa akan semakin luas dengan membaca berbagai sumber-sumber pengetahuan. Melalui model ini siswa belajar dari masalah yang dihubungkan dengan dunia nyata sehingga mereka dapat dengan mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memudahkan siswa untuk dapat memahami materi yang diajarkan terutama materi pembelajaran kewirausahaan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, dimana siswa belajar dalam kelompok lain untuk memperoleh poin atau skor untuk kelompok. Jadi selain belajar dari guru, siswa juga dapat belajar dari teman sebaya dan model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat siswa dan membuat siswa aktif karena ada poin atau skor yang ingin dikumpulkan. Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa akan aktif didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk kritis dalam mencari penyelesaian masalah. Model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Dan *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Siswa SMK Swasta Bersama Berastagi Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
2. Pembelajaran berpusat pada guru
3. Siswa malas dan kurang aktif dalam pembelajaran
4. Model pembelajaran kurang bervariasi

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas maka dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian hanya pada :

1. Model yang diteliti yaitu model *Problem Solving* (pemecahan masalah) dan model *Teams Games Tournament* (permainan)
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan siswa SMK Swasta Bersama Berastagi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* lebih

tinggi dibanding hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa SMK Swasta Bersama Berastagi Tahun pembelajaran 2016/2017.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :
“Untuk mengetahui hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi dibanding hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* pada siswa SMK Swasta Bersama Berastagi Tahun pembelajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dapat di peroleh ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan,pengetahuan dan kemampuan penulis mengenai pengaruh *model problem solving* dan *teams tournament games* terhadap hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan referensi sumbangan penulis bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.
3. Sebagai masukan bagi sekolah dan guru guru khususnya bagi guru mata pelajaran kewirausahaan yang sesuai dengan materi pembelajaran.