

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi diri seseorang melalui proses pembelajaran. Pendidikan di negara ini belum mencapai hasil yang diinginkan dibandingkan dengan negara lainnya. Pemerintah telah melakukan berbagai cara dalam meningkatkan kualitas guru, memenuhi bahan ajar, dan melengkapi peralatan untuk proses belajar mengajar disekolah. Cara pemerintah dalam meningkatkan kualitas guru dilakukan antara lain (1) program tugas belajar, (2) program sertifikasi, dan (3) penataran dan work shop.

Hal ini dilakukan pemerintah guna meningkatkan kualitas guru. Karena dalam konteks pendidikan, guru merupakan ujung tombak pendidikan. Guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis karena gurulah yang berada dibarisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan, baik dalam perilaku maupun dalam bahasa.

Saat kualitas guru sudah ditingkatkan maka akan dilakukannya pentransferan ilmu yang disebut dengan proses belajar mengajar. Diman belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan, siapa yang menguasai pengetahuan maka ia akan mendapat kesuksesan. Untuk memperoleh kesuksesan

tersebut pastinya banyak rintangan yang harus dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Namun dalam menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar siswa menggunakan kemampuan pada ranah-ranah sebagai berikut : (1) kognitif, yaitu kemampuan yang berkenan dengan pengetahuan, penalaran dan pikiran; (2) afektif, yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran; (3) psikomotorik, yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani. Seorang guru dapat mengamati tingkah laku siswa yang telah belajar dengan membandingkan sebelum belajar.

Dengan dilakukannya cara belajar yang aktif, inovatif dan menyenangkan dapat membantu siswa dalam menyimak pembelajaran yang diberikan oleh guru saat pembelajaran dikelas. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru tentunya harus memiliki kompetensi dalam mengajar dan memberikan pengajaran terhadap siswa. Guru sebagai pendidik adalah tokoh yang paling banyak bergaul dan berinteraksi dengan siswa dibandingkan yang lainnya di sekolah. Seorang guru harus profesional dalam menjalankan tugasnya, guru dapat menjadikan mengajar adalah tugas yang harus dijalankannya dengan melahirkan siswa yang cerdas dan mampu bergaul dengan dunia kerja pada saat mereka tamat dari sekolah. Guru harus mampu merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan yang pelatihan, melakukan penelitian dan berkomunikasi dengan masyarakat.

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya mata pelajaran kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang penting dalam jurusan pemasaran. Ketika peneliti melakukan observasi di SMKS Al-Washliyah 3 Medan pada guru

bidang studi kewirausahaan, dalam pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Guru hanya menggunakan metode caramah, sehingga sistem belajar yang terjadi adalah sistem satu arah, guru menerangkan kepada siswa kemudian siswa diberikan soal latihan dan berdiskusi. Hal tersebut tentu tidak cukup karena kurang membangkitkan kreativitas dan semangat belajar siswa. Kondisi ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hal yang sama didapati oleh peneliti ketika melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas XI yang mengatakan bahwa suasana belajar selama ini kurang menarik. Dimana, guru hanya terpaku pada buku pelajaran. Hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan menimbulkan rasa malas pada siswa yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Keadaan yang seperti ini juga akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Dimana, siswa hanya akan paham selama materi itu disampaikan. Namun setelah itu siswa akan lupa begitu saja karena konsep yang tertanam dalam pikiran siswa kurang begitu kuat. Karena saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa tidak ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi inilah penelitian dapat mengetahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan masih rendah, belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

Tabel 1.1
 Persentase Nilai Ulangan Harian Semester Genap
 Siswa Kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai di Atas KKM	Nilai di Bawah KKM
2018/2019 Semester I	XI Pemasaran	75	25	7	18
	XI Akuntansi	75	25	10	13
Jumlah			50	19	31

Sumber DKN kewirausahaan kelas X SMKS Al-Washliyah 3 Medan

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa persentase dari hasil ulangan siswa kelas XI Pemasaran, XI Akuntansi dengan total jumlah siswa dari kedua kelas tersebut adalah 50 orang dengan memperoleh rata-rata nilai tuntas yaitu 19 orang.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya nilai siswa yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di sekolah terhadap siswa maupun guru, bahwa guru masih membelajarkan siswa dengan strategi ekspositori yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada bertutur atau bercerita secara verbal dalam membelajarkan siswa. Sehingga, siswa mudah merasa bosan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran aktif dan menarik yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Jika dalam proses belajar mengajar masih monoton, maka siswa akan menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Akan tetapi jika guru

merancang strategi pembelajaran yang menarik, tentunya akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan menciptakan kreativitas dalam memperoleh hasil belajar yang bagus.

Usaha yang dilakukan untuk mengurangi suasana kelas yang monoton yaitu dengan menerapkan Strategi pembelajaran dan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Sehingga kegiatan belajar mengajar lebih berpusat pada siswa, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator di dalam kelas. Dari banyak strategi pembelajaran namun yang menjadi pilihan peneliti adalah strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Multimedia.

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pembelajaran yang diajarkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan sesuatu yang dialami siswa dengan kehidupan dunia nyata, atau peristiwa yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diterapkan pada pembelajaran di kelas. Dalam strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) siswa dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan multimedia didefinisikan sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan sebagainya. Oleh sebab itu penggunaan media saat pengajaran sangat dianjurkan dengan maksud memperkuat kualitas pembelajaran. Dengan konsep ini proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan-kegiatan kerja siswa dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Sehingga pembelajaran akan lebih

bermakna bagi siswa jika siswa mengalami atau mempraktekkan sendiri apa yang dipelajarinya bukan hanya mengetahuinya. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Multimedia akan membantu siswa meningkatkan mengingat materi pembelajaran lebih lama tersimpan di memorinya, karena siswa sendiri yang mengalami pembelajaran tersebut.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI SMKS Al-Washliyah 3 Medan T.A 2018/2019”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi pokok-pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran ekspositori yang digunakan guru di SMKS Al-Washliyah 3 Medan ?
2. Bagaimana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di SMKS Al-Washliyah 3 Medan ?
3. Bagaimana media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di SMKS Al-Washliyah 3 Medan ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKS Al-Washliyah 3 Medan ?

5. Bagaimana strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan multimedia terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMKS Al-Washliyah 3 Medan ?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dan terarah, sesuai dengan permasalahannya, maka pembatasan masalah adalah:

1. Strategi pembelajaran yang akan diteliti adalah Strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Multimedia.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kewirausahaan kelas XI SMKS Al-Washliyah 3 Medan T.A 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh Strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di kelas XI SMKS Al-Washliyah 3 Medan T.A 2018/2019?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Multimedia terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI SMKS Al-Washliyah 3 Medan T.A 2018/2019”.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut :

1. Sebagai bahan referensi bagi sekolah khususnya guru bidang studi kewirausahaan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan alternatif dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.
2. Sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti dan peneliti lanjutan sebagai bahan masukan dalam menambah wawasan mengenai strategi pembelajaran CTL