

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini dituntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Pendidikan dewasa ini menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, praktek pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan (Miftahudin, 2013:2).

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok manusia yang utama dan terutama di dalam kehidupan masa sekarang ini. Seperti halnya di negara-negara barat, mereka memberi perhatian penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, pendidikan dan keterampilan. Bagi mereka, hal tersebut merupakan modal utama untuk bersaing dengan negara lain. Pendidikan di Indonesia belum melihat siswa sebagai individu yang unik sehingga perlu pembelajaran yang tidak seragam. Kegagalan pendidikan untuk memahami kebutuhan dan potensi unik setiap siswa itu mengakibatkan kualitas pendidikan yang tidak sesuai dengan harapan. Akibat

lebih jauh, daya saing dan kualitas sumber daya manusia khususnya di Indonesia rendah di dunia internasional.

Salah satu indikasi terjadinya peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari adanya peningkatan prestasi akademik atau hasil belajar siswa secara keseluruhan. Sementara sekarang ini kualitas prestasi akademik atau hasil belajar siswa di Indonesia masih sangat memprihatinkan bila dibandingkan dengan negara lain di dunia. Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant (PERC)*, kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Hasil survei tahun 2007 *World Competitiveness Year Book* memaparkan daya saing pendidikan dari 55 negara yang disurvei, Indonesia berada pada urutan 53. Oleh karena itu, kualitas pendidikan di Indonesia sangat perlu ditingkatkan.

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan (Kusuma, 2014:1).

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, guru mempunyai peranan dan kedudukan kunci dalam keseluruhan proses pendidikan terutama dalam

pendidikan formal, bahkan dalam keseluruhan pembangunan masyarakat pada umumnya.

Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Dengan pemahaman itu, guru memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa guru memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting karena prestasi yang dicapai anak didik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan adalah model pembelajaran yang digunakan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan. Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pendidik (dosen, guru, instruktur, dan trainer) dituntut untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berguna.

Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu

kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara hasil belajar siswa dengan model mengajar yang digunakan oleh guru (Zakiyah, 2013:3).

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dijadikan alternatif untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Model ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu memungkinkan siswa untuk meraih keberhasilan dalam belajar, melatih keterampilan, memunculkan interaksi aktif antara siswa dengan guru dalam suasana belajar yang rileks dan menyenangkan (Isjoni, 2010: 23).

Menurut Isjoni (2010:157), pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pemikiran, pandangan, dan pengalaman siswa dalam belajar berkelompok, sehingga akan membentuk satu pandangan kelompok yang utuh.

Model pembelajaran kooperatif perlu diterapkan dalam pembelajaran Kewirausahaan. Pembelajaran Kewirausahaan menuntut siswa untuk memiliki berbagai kemampuan ataupun keterampilan seperti pemahaman konsep, keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, keterampilan bersikap. Keterampilan Kewirausahaan dapat dilatih melalui pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa yang dicapai dengan pembelajaran kooperatif.

Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan menjadi tempat untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, sikap dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan (Sari, 2010:7).

Mata pelajaran Kewirausahaan yang dipelajari siswa/siswi SMK saat ini sangat diperlukan demi menunjang tujuan SMK yaitu menyiapkan lulusan yang siap kerja dan siap terjun ke masyarakat. Selain mata pelajaran produktif/keahliannya, mata pelajaran kewirausahaan sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan siswa/siswi SMK sehingga mata pelajaran kewirausahaan dijadikan mata pelajaran wajib di SMK.

Pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha.. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dilakukan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan (konselor), peserta didik secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidikan. Pendidikan kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di sekolah yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dan direalisasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya, pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan belajar mengajar di sekolah.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Sekolah, setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep dan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil program pengalaman lapangan, peneliti juga melakukan observasi di SMK Negeri 4 Medan pada matapelajaran Kewirausahaan diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya berada dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yaitu 71. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian hasil akhir pada ulangan harian yang dilakukan guru.

Tabel 1.1.
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian
Kelas XI Semester Ganjil T.P. 2017/2018

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Jumlah siswa yang lulus KKM (%) | Jumlah siswa yang tidak lulus KKM (%) |
|---------------|---------------------|------------|--|--|
| XI AV-1 | 30 | 71 | 11 siswa (36,67%) | 19 siswa (63,33%) |
| XI AV-2 | 30 | 71 | 13 siswa (43,33%) | 17 siswa (56,67%) |
| Jumlah | 60 | 71 | 24 siswa (40,00%) | 36 siswa (60,00%) |

(Sumber : Data Nilai Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Negeri 4 Medan)

Situasi pembelajaran tersebut yang membuat peneliti ingin mencoba mengedepankan pembelajaran yang interaksi dua arah, yaitu ada timbal balik guru dan siswa, serta suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga mengembangkan ide-ide mereka dan berani untuk mempresentasikan di depan kelas.

Untuk mewujudkan hal itu, maka pada penelitian kali ini peneliti mencoba pembelajaran dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *Make a Match* dan *Quiz Team*. Menurut Instarani (2011:1) adapun pengertian model pembelajaran adalah sebagai berikut :

Seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan teknik mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban dengan batas waktu yang ditentukan, bila semua siswa telah menemukannya guru mengambil kembali semua kartu. Model pembelajaran ini baik digunakan untuk menciptakan daya urut dan kemampuan berfikir siswa secara ringkas dan sistematis. Model pembelajaran *Quiz team* khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Banyak model pembelajaran yang telah diterapkan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar para siswa antara lain sebagai berikut :

Nurbani, dkk (dalam *Journal Pendidikan*), meneliti penerapan metode *Quiz Team* pada Matakuliah Logika Komputer Ditinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa, menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa yang dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar metode pembelajaran *quiz team* mempunyai perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional, Rata-rata metode pembelajaran *quiz team* lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional ($A1B1=74,35 > XA2B1=63,14$).

Selain itu, penelitian juga telah dilakukan oleh Ngaisih, meneliti perbedaan hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan metode pembelajaran

Make a Match dan *Metode Quiz Team* di SMP Ismaliyah Ciputat menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar sebesar 95%.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* dan *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI SMK Negeri 4 Medan T.P 2017/2018”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan
2. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. siswa yang masih kurang aktif dalam mengerjakan tugas serta tanggung jawabnya.
4. Hasil belajar siswa hanya sebagian yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) selebihnya masih di bawah KKM kelas XI SMK Negeri 4 Medan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran *Make a Match* dan *Quiz Team*
2. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI SMK Negeri 4 Medan T.P. 2017/2018.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran “*Make a match* dan *Quiz team* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 4 Medan Tahun pembelajaran 2017/2018?”

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a match* dan *Quiz Team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 4 Medan Tahun pembelajaran 2017/2018”.

1.6. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Untuk peneliti dan peneliti lanjutan

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam menambah wawasan mengenai model pembelajaran *make a match* dan *quiz, team* dalam mendidik siswa.

2. Untuk lembaga pendidik

Sebagai kontribusi pemikiran kepada pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan alternative dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.

3. Untuk Unimed

Sebagai bahan masukan dan referensi untuk civitas akademik program studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan serta pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.