

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk menegakkan hak-asasi setiap orang untuk mendukung mereka dalam mewujudkan potensi penuh mereka. Secara lebih spesifik, pendidikan membantu generasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kreatif dan inovatif. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membangun pengalaman pembelajaran sepanjang hidup dalam berbagai konteks yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan individu. Tujuannya adalah agar setiap peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kemampuan pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak yang baik. proses pendidikan diharapkan dapat memberikan arahan bagi kelangsungan hidup yang sesuai dengan nilai – nilai ideologis dan budaya bangsa serta menyadarkan individu akan potensi yang dimilikinya. Selain itu, pendidikan diharapkan dapat menumbuhkan sikap positif individu dan pengendalian diri untuk mengoptimalkan potensi dalam bidang akademik maupun non akademik serta mengoptimalkan potensi mereka sesuai dengan nilai – nilai kemanusiaan.

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik dengan mentransfer pengetahuan dan wawasan serta mempromosikan kemajuan hidup manusia dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan yang diberikan melalui pendidik dengan cara yang etis dan berkelanjutan, dengan penekanan pada

aspek etika kehidupan, tujuannya agar kebiasaan, bakat, kemampuan, dan minat dapat dikembangkan secara seimbang dengan nilai – nilai etika yang baik dan benar.

Di dunia pendidikan, mutu dan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan. Kurikulum tersebut dirancang agar siswa dapat belajar melalui berbagai aktivitas, baik dalam konteks pelajaran akademis maupun kegiatan sekolah lainnya. Di dunia pendidikan, mutu dan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan. Kurikulum tersebut dirancang agar siswa dapat belajar melalui berbagai aktivitas, baik dalam konteks pelajaran akademis maupun kegiatan sekolah lainnya. Kurikulum pendidikan Indonesia telah sering mengalami modifikasi seperti yang telah diterapkan di lembaga pendidikan. Kurikulum satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006, kurikulum 2013 (KURTILASI), dan kurikulum terbaru, kurikulum merdeka (*INDEPENDENT LEARNING*), menjadi titik awal diskusi ini. meskipun tidak selalu berhasil dilaksanakan, kurikulum merdeka dimaksudkan untuk berfungsi sebagai panduan untuk mengelola pendidikan di tingkat satuan pendidikan. Hal ini disebabkan oleh variasi yang ada dalam mencapai hasil pembelajaran oleh peserta didik. Variasi ini bisa berasal dari perbedaan budaya siswa yang masih memengaruhi gaya belajar mereka, sehingga hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan dalam kurikulum tidak selalu seragam. Oleh karena itu, guru dihadapkan pada tuntutan untuk inovatif dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka di sekolah.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Tugas guru dan institusi pendidikan saat ini semakin berat, terutama dalam persiapan siswa menghadapi perubahan yang cepat di dunia saat ini. Perubahan ini mencakup kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan metode pembelajaran yang menarik. Adalah tugas pendidik untuk menciptakan lingkungan yang menarik, menyenangkan, dan menarik bagi siswa mereka.

Berdasarkan observasi diawal yang telah dilakukan peneliti di SMKS PAB 2 Helvetia, hasil belajar siswa masih relatif rendah dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah, karena metode mengajar guru masih sederhana dan membosankan, yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dikelas. Hal ini terutama berlaku untuk siswa kelas XI yang sedang belajar elemen ekonomi dan bisnis. Dimana pendidik hanya menggunakan format ceramah dan membaca buku untuk menerapkan pengetahuan di bidang studi mereka. Dan instruktur terus melakukan hal ini agar berpengaruh pada proses pembelajaran, yang cenderung membuat murid merasa bosan saat belajar, yang membuat materi yang disajikan guru tidak diterima dengan baik, dan ini terbukti dari hasil belajar siswa yang relatif buruk pada ujian ulang harian mereka, yang mencegah mereka memenuhi persyaratan penyelesaian minimal (KKM).

THE
Character Building
UNIVERSITY

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia

Kelas	Jumlah	KKM	UH	Siswa Yang Tidak Menapai KKM		Siswa Yang Mencapai KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	33	75	UH 1	17	52%	16	48%
			UH 2	20	61%	13	39%
			UH 3	22	67%	11	33%
			Rata – Rata	20	61%	13	39%
XI MPLB 2	31	75	UH 1	20	65%	11	35%
			UH 2	18	58%	12	39%
			UH 3	19	61%	13	42%
			Rata – Rata	19	61%	12	39%
XI MPLB 3	27	75	UH 1	15	56%	12	44%
			UH 2	16	59%	11	41%
			UH 3	16	69%	11	41%
			Rata – Rata	16	59%	11	41%

Tabel tersebut menggambarkan bahwa, untuk kelas XI MPLB 1 elemen ekonomi dan bisnis, rata – rata persentase nilai ujian harian siswa adalah 39%, atau sebanyak 13 siswa yang tuntas, dan 61%, atau sebanyak 20 siswa yang tidak tuntas. 39%, atau sebanyak 12 siswa yang tuntas di kelas XI MPLB 2, sedangkan 61% atau sebanyak 19 siswa yang belum tuntas. Sebaliknya, 41% siswa, atau sebanyak 11 siswa, mencapai KKM di kelas XI MPLB 3, sedangkan 59% siswa, atau sebanyak 16, tidak tuntas. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa presentase nilai siswa yang tidak tuntas lebih besar dibandingkan dengan nilai siswa yang presentase nilai tuntas KKM. Hal ini dilihat bahwa target capaian pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Hasil ujian harian siswa menunjukkan bahwa guru jarang atau tidak pernah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Student Teams Achievement Division* dikelas. Informasi ini diungkapkan oleh guru selama wawancara dengan peneliti. Perhatian guru hanya terpusat pada proses belajar

instruksi tradisional, yaitu instruksi yang hanya berfokus pada guru, sehingga meninggalkan siswa dengan kapasitas terbatas dalam memecahkan masalah. Guru sangat jarang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, soal – soal latihan yang diberikan masih berupa pengulangan dari contoh yang diberikan guru. Dengan proses pembelajaran seperti itu, maka siswa akan jarang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi kurang optimal dan siswa menjadi pasif. Sudah terlihat juga bahwa dalam membangun kemampuan pemecahan masalah pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara berkelompok. Dan setelah melakukan observasi dilihat dari hasil ulangan harian siswa selama tiga kali berturut – turut. Siswa yang meraih nilai dibawah kriteria ketentuan minimal (KKM) cenderung lebih banyak dari pada siswa yang meraih nilai diatas ketuntasan. Rata – rata nilai yang diraih cenderung dibawah KKM.

Oleh karena itu, untuk mengawasi proses pembelajaran di kelas dengan baik, pendidik harus memiliki berbagai strategi pengajaran. Salah satu metode untuk menumbuhkan pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan perolehan pengetahuan baru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan, beragam, dan konsisten dengan tujuan pembelajaran yang terpenuhi. Paradigma pembelajaran berbasis masalah yang mengintegrasikan isu – isu dunia nyata ke dalam kurikulum disebut Problem Based Learning. Metode ini juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengembangkan ide – ide dan menjadikan mandiri.

Dengan mengatasi dunia nyata, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih dinamis dan menarik dengan bantuan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Dengan menggunakan metode ini, masalah yang kompleks dibagi menjadi komponen yang lebih kecil dan dapat dikelola, dan siswa kemudian diminta untuk bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi. Metode ini mendorong pemikiran kerja sama, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah, dan dapat membantu siswa dalam memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk sukses baik di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan instruksional yang mendasarkan materi pelajaran pada situasi atau tantangan dunia nyata untuk memberi siswa kerangka kerja untuk belajar. Siswa diajarkan untuk berpikir kritis dan mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka melalui metode ini. mengingat hal ini, pembelajaran berbasis masalah dapat didefinisikan sebagai strategi pengajaran di mana siswa terlibat dengan isu – isu dunia nyata untuk menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan kemandirian dalam mengatasi hambatan.

THE Character Building UNIVERSITY
Student Team Achievement Divisions adalah model pembelajaran yang relatif sederhana, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengembangkan keterampilan mereka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mendukung satu sama lain, termasuk siswa yang mungkin mengalami kesulitan belajar, serta mempromosikan sikap positif dan persahabatan antara siswa yang memiliki beragam prestasi. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui pembelajaran kooperatif, seperti *Student Teams Achievement*

Division, yang menggabungkan keterlibatan siswa-guru dan interaksi kelompok. Dalam metode ini, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat terjadi karena kolaborasi diantara mereka dan bimbingan yang diberikan oleh guru. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode *Student Team Achievement Division* meningkatkan mutu pendidikan baik bagi siswa maupun guru. Fokus pada kerja kelompok memungkinkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena melalui interaksi di dalam kelompok dan bimbingan guru, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran semacam ini mempromosikan kolaborasi di antara siswa untuk mencapai tujuan bersama dan berkoordinasi dalam menyelesaikan tugas, sehingga mereka dapat berinteraksi dan menggunakan strategi pemecahan masalah yang efektif sesuai dengan kemampuan masing – masing.

Pembelajaran kooperatif menggunakan model seperti STAD membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial, pemikiran kritis, dan kerja tim mereka, tetapi juga memiliki efek positif pada siswa yang awalnya memiliki hasil belajar rendah. Dengan adanya pembelajaran kooperatif, siswa yang awalnya memiliki hasil belajar rendah dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan retensi materi pembelajaran mereka. Jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan tugas atau materi pembelajaran meningkat, menunjukkan bahwa hal ini dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, melalui penggunaan model dan tipe pembelajaran seperti ini, dapat diamati apakah metode *Problem Based Learning* dan *Student Teams Achievement Division* memberikan dampak positif atau peningkatan pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Pengetahuan tentang hasil belajar bisa diperoleh melalui proses evaluasi. Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil penilaian dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan peserta didik dalam berbagai mata pelajaran maupun bidang studi yang mereka pelajari. Selain itu, hasil belajar juga dapat dipakai sebagai ukuran untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas proses pembelajaran dalam mengubah perilaku siswa, termasuk perkembangan dan kemajuan dalam keterampilan, pengetahuan, dan perubahan sikap yang telah terjadi sesudah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Elemen Ekonomi Dan Bisnis SMKS PAB 2 HELVETIA T.A 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saat melakukan pembelajaran dikelas, guru tidak menggunakan model pengajaran yang bervariasi.
2. Hasil belajar siswa relatif rendah, bahkan kurang dari nilai kriteria ketuntasan (KKM).
3. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan di terapkan pada elemen Ekonomi dan Bisnis kelas XI MPLB 2.
2. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD).
3. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah kriterika ketuntasan minimal (KKM).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah, “apakah ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan model Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap hasil belajar siswa elemen Ekonomi dan Bisnis SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024”. Ini didasarkan pada informasi latar belakang yang disebutkan sebelumnya.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :Untuk mengetahui pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mengkolaborasikan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap hasil belajar siswa pada elemen Ekonomi dan Bisnis kelas XI DI SMKS PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat penelitian

1. Bagi sekolah; hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi perangkat di sekolah agar lebih mengoptimalkan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Instansi; hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data dasar penelitian selanjutnya, terutama mahasiswa fakultas ekonomi.
3. Bagi penulis; meningkatkan kemampuan penulis dalam menganalisis masalah dan menambah wawasan penulis tentang pembelajaran aktif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY