

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2009:1).

Upaya penambahan proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya peningkatkan kualitas pembelajaran akan terlihat pula dalam hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar mengajar yang baik menuntut siswa untuk lebih aktif, sehingga proses belajar mengajar mencerminkan komunikasi dua arah, dan tidak semata-mata merupakan pemberian informasi searah dari guru tanpa mengembangkan mental siswa.

Guru menyadari bahwa belum memahami betul serta kurang adanya sosialisasi mengenai model pembelajaran inovatif. Dominasi kegiatan selama proses pembelajaran berada pada guru. Siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta lebih banyak

mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Hal itu mengakibatkan siswa cenderung bosan pada saat proses pembelajaran dan siswa hanya menghafalkan materi pada saat menjelang ulangan, sehingga hasil belajar rendah. Padahal seharusnya kegiatan belajar tidak hanya sekedar menghafal, tetapi mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (taksonomi Bloom dalam Sardiman, 2009: 23).

Upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah guru harus dapat memilih metode yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ada beberapa macam metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: tanya jawab, diskusi, dan model pembelajaran inovatif. Dengan demikian ada dua pihak yang berinteraksi antara guru dengan siswa sangatlah penting, karena interaksi yang terjadi ini akan mempengaruhi output dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru mempunyai peranan yang penting yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu yang diharapkan. Seorang guru harus peka terhadap kondisi dan keadaan siswa karena setiap siswa memiliki daya serap, kondisi dan minat yang berbeda. Guru harus memiliki metode mengajar yang baik dan tepat sesuai dengan materi disampaikan. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru (Kosasi dalam Solihatin dan Raharjo, 2011 : 1).

Menurut Azis Wahab (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011 : 1) berdasarkan analisis konseptual dan kondisi pendidikan, ternyata tidak sedikit siswa kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran karena metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru dirasakan kurang tepat. Dengan demikian, kemandirian siswa dalam belajar kurang terlatih dalam proses belajar mengajar akan berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan siswa (Hamid Hasan dalam Solihatin dan Raharjo, 2011 : 1).

Kondisi seperti ini juga ditemui dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Kewirausahaan di Kelas X ADP² SMK Negeri I Limboto. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran guru telah melakukan kegiatan belajar mengajar secara baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), akan tetapi dalam kenyataannya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional maka menyebabkan banyak siswa yang kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung dan respon yang diberikan oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Disamping itu, dalam memberikan tugas guru tidak menyesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa merasa tebebani dengan tugas yang diberikan dan hasil belajar siswa masih rendah.

Data hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti dari 30 orang siswa hanya terdapat 13 orang atau 43.33% siswa yang mencapai nilai KKM 75 sedangkan 17 orang atau 56.67% lainnya belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stay* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas X ADP² SMK Negeri I Limboto”**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional, respon yang diberikan oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, dalam memberikan tugas guru tidak menyesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa merasa tebebani dengan tugas yang diberikan dan hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalahn yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitiann sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirauasahan di kelas X ADP² SMK Negeri I Limboto.

1.4 Cara pemecahan masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
2. Setelah sesuai, dua orang dari masin-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing akan bertamu ke dua kelompok lainnya.
3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temaun mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X ADP² SMK Negeri I Limboto Gorontalo pada mata pelajaran Kewirausahaan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran Kewirausahaan, utamanya untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Kewirausahaan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

1.6.2 Manfaat secara Praktis

- a. Memberikan bahan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan proses pembelajaran yang bervariasi.
- b. Bagi peserta didik agar memahami konsep-konsep dalam belajar Kewirausahaan dengan menerapkan kedalaman situasi dunia nyata, sehingga belajar Kewirausahaan lebih bermakna dan dapat mengembangkan daya pikir dan tumbuh jiwa kompetisi dalam diri setiap siswa.

- c. Bagi peneliti merupakan salah satu wadah untuk menguji kemampuan terhadap bekal teori yang telah diperoleh dibangku kuliah, serta sebagai upaya pengembangan ilmunya.
- d. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah dan motivasi untuk meneliti.