

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mata pelajaran Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diajarkan pada tingkat menengah terlebih pada pada tingkat kejuruan. Mata pelajaran Kewirausahaan bertujuan agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku wirausaha. Isi mata pelajaran Kewirausahaan difokuskan pada perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran kewirausahaan dapat menghasilkan perilaku wirausaha dan jiwa kepemimpinan, yang sangat terkait dengan cara mengelola usaha untuk membekali peserta didik agar dapat berusaha secara mandiri.

Menurut Sardiman (2006:143) dalam pembelajaran di sekolah, guru berperan sebagai informator (sebagai pelaksana cara mengajar infromatif, laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum), organisator (pengelola kegiatan akademik), motivator (meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa), pengarah director (membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan), inisiator (pencetus ide-ide dalam proses belajar), transmitter (penyebar kebijaksanaan pendidikan

dan pengetahuan), fasilitator (memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar), mediator (penengah dalam kegiatan belajar siswa) dan evaluator (menilai prestasi belajar siswa).

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam hasil belajar setiap materi yang diajarkan guru. Jika hasil belajar telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, berarti siswa telah berhasil dalam belajar. Akan tetapi jika hasil belajar belum sesuai dengan harapan, maka diperlukan upaya dari guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Peningkatan hasil belajar siswa sangat penting, karena merupakan sasaran akhir dari kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang maksimal. Seorang guru diharapkan dapat mampu mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam bentuk penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.

Hasil belajar siswa sangat penting mendapat perhatian karena berkenaan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa sesuai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran. Jika kompetensi dalam setiap mata pelajaran tersebut telah tercapai sesuai standar ketuntasan, artinya guru telah berhasil dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dan siswa telah memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kewirausahaan kelas X THP-1 SMK Negeri 1 Limboto, dari 29 siswa dikelas tersebut hanya terdapat 14 Orang atau 14,28% yang memperoleh ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Sedangkan sisanya 15 Orang atau 51,72% belum sesuai harapan (remedial). Berdasarkan data tersebut, diperoleh bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang lemah dikarenakan masih kuatnya model pembelajaran dengan pola lama yang lebih berorientasi pada guru sebagai sumber materi sehingga siswa lebih banyak pasif, masih kurangnya daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan yang disebabkan oleh belum optimalnya guru dalam menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti menawarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran kewirausahaan serta adanya penghargaan (*reward*), sehingga siswa dapat belajar kewirausahaan dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang sangat menarik itu menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan mudah untuk diingat, dipahami dan dihargai. Adanya pemberian batasan waktu dalam penyelesaian permasalahan dan penghargaan (*reward*) dalam pembelajaran *Make A-Match* menimbulkan suasana persaingan yang sehat di antara para siswa. Suasana persaingan akan memberikan kesempatan para siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh- sungguh. Sesuai dengan prinsip individu untuk selalu lebih baik dari orang lain, sehingga meningkatkan motivasi belajar yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik. Pemberian penghargaan merupakan cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menuju pada hasil belajar yang baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, dilaksanakan penelitian dengan formulasi judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas X THP-1 SMK Negeri 1 Limboto”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Sebagian besar siswa memiliki

minat belajar yang lemah dikarenakan masih kuatnya model pembelajaran dengan pola lama yang lebih berorientasi pada guru sebagai sumber materi sehingga siswa lebih banyak pasif dan masih kurangnya daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan yang disebabkan oleh belum optimalnya guru dalam menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X THP-1 SMK Negeri 1 Limboto Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dikemukakan dan dijelaskan di atas, maka jelas bahwa cara pemecahan masalah yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

Adapun Langkah-langkah model mencari pasangan (*Make A Match*) menurut Mulyatiningsih (2011:233) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu

3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi point
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/Penutup.

1.5 Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pada mata pelajaran kewirausahaan di Kelas X THP-1 SMK Negeri 1 Limboto.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran kewirausahaan.

2 Sebagai pedoman dan acuan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan pengajaran.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, siswa lebih termotivasi dan mudah memahami pelajaran kewirausahaan serta dapat menambah semangat dalam belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya.