

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari manusia dan tidak terbatas oleh usia. Pendidikan tidak hanya didapat dari pendidikan formal saja, tetapi dapat juga diperoleh dari pendidikan informal, tingkah laku maupun dari lingkungan sekitar. Suatu Negara dikatakan maju apabila mempunyai mutu pendidikan yang tinggi. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak seperti di atur dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 1989 Bab III pasal 5 yang berbunyi “Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh Pendidikan”, kemudian pada pasal 6 berbunyi:

Setiap warga Negara berhak atas kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengikuti pendidikan agar memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan yang sekurang-kurangnya setara dengan Pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan tamatan Pendidikan Dasar.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan biasanya berawal saat seorang bayi itu dilahirkan dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan

oleh banyak orang dengan memainkan musik dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran. Bagi sebagian orang, pengalaman kehidupan sehari-hari lebih berarti daripada pendidikan formal. Seperti kata Mark Twain, "Saya tidak pernah membiarkan sekolah mengganggu pendidikan saya". Anggota keluarga mempunyai peran pengajaran yang amat mendalam, sering kali lebih mendalam dari yang disadari mereka, walaupun pengajaran anggota keluarga berjalan secara tidak resmi. (www.wikipedia.com)

Menurut Djumali, dkk (2004:21), Pendidikan adalah seni mengajar karena dengan mengajarkan ilmu, keterampilan dan pengalaman tertentu, orang akan melakukan perbuatan kreatif. Mendidik tidak semata – mata teknik, metadis dan mekanis mengoperkan skill kepada anak tetapi merupakan kegiatan yang berdimensi tinggi dan berunsur seni yang bernuansa dedikasi, emosional kasih sayang dalam upaya membangun dan membentuk kepribadian. Dinamakan seni karena kegiatan pendidikan dilandasi oleh rasa kemanusiaan, simpati dan kecintaan.

Setiap Negara di dunia pasti memiliki sistem pendidikan dan pelaksanaan model pembelajaran yang berbeda – beda, maka terdapat berbagai macam sistem pendidikan Nasional. Realisasi di Indonesia sistem pendidikan yang berbeda dengan Negara lain, meskipun ada kesamaan misalkan kurikulum, model pendidikan yang berbeda. Perbedaan yang sangat menonjol adalah tujuan pendidikan, karena Indonesia mempunyai cita – cita tersendiri untuk mencapai terwujudnya manusia Indonesia seutuhnya.

Realisasi dari tujuan pendidikan tersebut tidak terlepas dari pengaruh politik ekonomi ataupun hukum yang berlaku, disebabkan oleh dinamika tujuan pendidikan yang selalu berubah dari waktu ke waktu.

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan *output* yang berkualitas. Kegiatan belajar di sekolah pada dasarnya ingin memenuhi kebutuhan harga diri, kebutuhan akan prestasi, kebutuhan akan aktualisasi pada diri siswa. Sekolah hendaknya memberikan layanan yang sebaik-baiknya demi terpenuhinya kebutuhan para siswa serta memberikan bantuan yang optimal bagi perkembangan siswa.

Dunia pendidikan seolah dapat memperluas lahannya dengan adanya kewirausahaan. Pada abad ke-21, pembelajaran kewirausahaan sudah merambah kesatuan sekolah walaupun belum begitu familiar. Lembaga non formal seperti kursus, kewirausahaan diterima sebagai mata pelajaran yang memiliki nilai lebih. Depdiknas RI tahun 2006 meluncurkan program kursus kewirausahaan.

Umpan balik yang kurang diinginkan dari lingkungan makro, misalnya: masih banyak yang menganggap kewirausahaan kan menghasilkan ‘tukang dagang’ berskala UKM, sehingga masyarakat lebih menghargai ‘pegawai’ daripada seorang wirausaha. Personal lembaga pendidikan maupun siswa masih banyak yang menganggap mata pelajaran kewirausahaan sebagai mata pelajaran tambahan, sehingga proses pembelajarannya tidak dilakukan

secara sungguh – sungguh seperti mata pelajaran lainnya, seperti matematika, bahasa inggris, bahasa Indonesia.

Secara rinci Eman Suherman (2010:3) mengemukakan bahwa:

Menggunakan teori – teori ekonomi maka dalam pembelajaran kewirausahaan akan memunculkan peluang. Dengan peluang yang tercipta tersebut, peserta didik akan bergairah baik mempelajari kewirausahaan maupun mempraktekkan atau mengimplementasi hasil belajar kewirausahaan yang dipeolehnya.

Proses pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreatifitas siswa secara menyeluruh dan terpadu. Pendukung untuk mewujudkan proses pembelajaran sebagai pendorong potensi, bakat dan kreatifitas siswa, guru harus memiliki wawasan dan kerangka berfikir yang luas tentang dunia wirausaha. Guru sebagai fasilitator yang berfungsi memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa harus aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kewirausahaan bagi siswa SMK atau sederajat membutuhkan keaktifan siswa. Pembelajarannya pasif, akan menghambat kreatifitas pola berfikir dan pengetahuan siswa dalam memahami konsep yang dipelajarinya. Maka siswa dituntut untuk benar – benar aktif dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Sehingga daya ingat dan keaktifan belajar siswa dapat optimal. Guru juga dituntut untuk kreatif dalam penggunaan metode – metode pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dan semakin tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kenyataannya para guru pada umumnya masih banyak yang menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan suatu materi pelajaran. Hal tersebut menyebabkan masalah

yang berkaitan dengan usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran kewirausahaan, yaitu: kurang perhatian siswa, siswa bosan, kelas kurang kondusif dan masih banyak lagi masalah yang berkaitan dengan usaha meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Hasil observasi awal dan wawancara yang dikuatkan oleh guru, ketika penulis mengadakan kunjungan di SMK Negeri 7 Surakarta menemukan berbagai masalah siswa dalam pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan, yaitu: masih kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, kurang aktifnya siswa dalam pemecahan masalah. Kemudian peneliti mengadakan wawancara dengan beberapa siswa kelas X Peksos 2 untuk mengetahui penyebab dari masalah kurangnya keaktifan belajar siswa. Dari informasi yang diperoleh dapat disebutkan bahwa penyebab siswa kurang aktif karena siswa menganggap sudah paham dengan materi tersebut, guru yang masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa bosan.

Kurangnya keaktifan belajar harus segera diatasi, karena akan menimbulkan dampak yang sangat signifikan, yaitu prestasi belajar menurun dan dampak – dampak yang lain akan terjadi.

Seorang siswa dapat belajar secara efisien jika memiliki keaktifan dalam belajar dan didukung oleh sarana dan prasarana, apabila ditinjau dari segi kekuatan dan kemantapannya, maka keaktifan yang timbul dari dalam diri seorang siswa (internal) akan lebih stabil dan mantap dibandingkan dengan keaktifan yang timbul karena pengaruh lingkungan (eksternal). Hal ini

dikarenakan dengan berubahnya lingkungan yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan belajar seseorang itu juga akan mengalami perubahan. Apabila lingkungan yang mempengaruhi siswa tersebut lenyap, maka dapat berakibat hilangnya keaktifan dalam belajar siswa yang bersangkutan.

Banyak sekali model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru maupun fasilitator, sebagai alternatif tindakan sebagai obat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa. Guru atau fasilitator juga tidak boleh sembarangan dalam memilih alternatif tindakan. Alternatif tindakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi serta materi pelajaran yang diajarkan. Guru maupun fasilitator dituntut untuk lebih profesional, prespektif, inovatif dan produktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penulis memilih model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *cooperative script* pada siswa kelas X PekSos 2 SMK Negeri 7 Surakarta. Penulis memilih tipe *cooperative script* karena siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian – bagian dari materi yang dipelajari. Siswa dapat mengutarakan pendapatnya karena sebagai pembicara, dan dapat juga sebagai pendengar yang bertugas menyimak / mengoreksi / menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap serta membantu mengingat / menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Script* Agar Prestasi Meningkatkan Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X PekSos 2 SMK Negeri 7 Surakarta Tahun 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas X PekSos 2 SMK Negeri 7 Surakarta mengalami penurunan, sebagai berikut :

1. Kesehatan siswa yang berasal dari dalam diri siswa.
2. Kebiasaan belajar yang kurang baik.
3. Intelegensi yang rendah.
4. Kurangnya sumber bacaan.
5. Kesulitan belajar dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pembimbing.
6. Fasilitas, kondisi dan letak gedung sekolah.
7. Metode pengajaran yang kurang tepat.
8. Lingkungan sekolah yang tidak nyaman.
9. Hubungan keluarga yang kurang harmonis.
10. Keadaan ekonomi keluarga yang kurang.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan agar tidak terjadi penyimpangan, karena permasalahan yang berkaitan dengan judul diatas sangat luas, sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu, ruang lingkup dan fokus masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah aspek – aspek dari subyek penelitian yang menjadi sasaran peneliti, meliputi:

- a. Model Pembelajaran yang digunakan, yaitu: *cooperative script*.
- b. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kewirausahaan hanya dibatasi pada bertanya, menjawab, memecahkan masalah, mengutarakan pendapat.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X PekSos 2 SMK Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dimaksudkan untuk membatasi permasalahan yang akan dibahas, sehingga masalah – masalah tersebut nantinya menjadi terarah dan jelas. Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah,

dan pembatasan masalah tersebut dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut:

Apakah penerapan model pembelajaran *cooperative script* dapat meningkatkan keaktifan belajar kewirausahaan siswa kelas X PekSos2 SMK Negeri 7 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga perumusannya jelas. Penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahannya. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan keaktifan belajar bagi siswa kelas X PekSos SMK Negeri 7 Surakarta sehingga prestasi dapat meningkat.
- b. Untuk melatih siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Untuk meningkatkan pemahaman siswa atas materi kewirausahaan.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan belajar kewirausahaan dengan model pembelajaran *cooperative script* pada siswa kelas X PekSos 2 SMK Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi nilai guna berupa pengembangan teori pembelajaran.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya meningkatkan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran *cooperative script*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 - 2) Untuk meningkatkan pemahaman siswa.
 - 3) Untuk meningkatkan prestasi belajar.
- b. Manfaat bagi guru
 - 1) Untuk pengembangan metode lebih sesuai dengan materi pelajaran.
 - 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru.
 - 3) Mendapatkan strategi baru dalam mengajar.
- c. Manfaat bagi sekolah
 - 1) Untuk meningkatkan mutu sekolah.
 - 2) Untuk meningkatkan profesionalisme guru.