

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, yaitu suatu usaha manusia melalui proses pembelajaran agar dapat mengembangkan berbagai kemampuan dalam dirinya, sehingga dapat menciptakan kehidupan yang lebih baik di masa mendatang, untuk mencapai pendidikan tersebut maka dibutuhkan model pembelajaran yang berkualitas. Peningkatan kualitas dalam pendidikan tentu membutuhkan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dapat memotivasi peserta didik. Sehingga, satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan melakukan evaluasi untuk mencapai kompetensi kelulusan yang diharapkan. Dikeluarkannya kurikulum 2013 guru dan peserta didik dituntut untuk berkolaborasi sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kemp dalam Rusmono (2012 : 6) faktor-faktor eksternal seperti lembar kerja siswa, media dan sumber-sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi internal siswa bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam belajar adalah bila siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya, sedangkan Smith dan Ragan dalam Rusmono (2012 : 6) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar ini, guru dapat membimbing, membantu dan mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar, atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar siswa.

Menurut Hamalik (2001 : 30) pendidikan dikatakan berhasil dan mencapai tujuan apabila terjadi perubahan. Perubahan tersebut ialah perubahan tingkah laku, tingkah laku tersebut memiliki beberapa aspek yaitu:

1. pengetahuan,
2. pengertian,
3. kebiasaan,
4. keterampilan,
5. apresiasi,
6. emosional,
7. hubungan sosial,
8. jasmani,
9. budi pekerti,
10. sikap.

Siswa dianjurkan untuk aktif, inovatif dan kreatif dalam merespon materi sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak begitu membosankan. Dapat dilihat dari proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Surakarta khususnya kelas XI PM 2 pada mata pelajaran kewirausahaan, dimana salah satu kelemahan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide atau *fluence* hanya 16,6% atau sejumlah 5 siswa, kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi atau *flexibility* hanya 6,6% atau 2 siswa, kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada atau *originality* hanya 6,6% atau sejumlah 2 siswa, kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci dan detail atau *elaboration* hanya 13,3% atau sejumlah 4 siswa. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI PM 2 baru mencapai 10,77% sedangkan tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa yang diinginkan adalah 75%.

Kurangnya kemampuan berfikir kreatif pada siswa mengakibatkan lemahnya perkembangan informasi dan kurangnya pengetahuan belajar siswa, hal tersebut akan mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa, standart KKM dalam pelajaran kewirausahaan adalah 7,5 atau 75, terlihat

bahwa hanya 15 siswa atau 50% dari 30 siswa yang sudah mencapai hasil belajar melebihi standart KKM pada mata pelajaran kewirausahaan yang telah ditentukan. guru kelas XI PM 2 mata pelajaran kewirausahaan menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru menyampaikan materi dengan ceramah selama 75 menit sehingga siswa merasa bosan ketika hanya mendengar guru menyampaikan materi melalui ceramah, selanjutnya siswa diberikan tugas secara berkelompok untuk mengerjakan soal yang ada di buku paket dan mempresentasikanya di depan kelas, model pembelajaran yang dibawakan oleh guru bisa dikatakan kurang mendapat perhatian dari siswa karena siswa tidak mempunyai keinginan lebih untuk mempelajari pelajaran kewirausahaan lebih lanjut, pembelajaran yang berlangsung juga cenderung fokus pada buku paket dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari kewirausahaan, hal ini akan mempengaruhi munculnya ide-ide kreatif, gagasan dan pemikiran baru, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung tidak dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

Hasil pertimbangan di atas maka diperlukan suatu alternatif lain yaitu bagaimana caranya menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan paham terhadap materi yang akan dipelajari, sehingga akan muncul kreatifitas pada siswa meliputi adanya ide-ide dan gagasan baru yang dapat meningkatkan kreatifitas dalam belajar. Menurut Selcuk (2010); Baer (1993); Fogarty and McTighe (1993); Siswono (2009); mengatakan bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Model pembelajaran ini diyakini mampu meningkatkan kreatifitas belajar pada siswa. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI PM2 SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI PM 2 SMK Negeri Surakarta tahun ajaran 2016/2017?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa kelas XI PM 2, pada mata pelajaran kewirausahaan tahun ajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru

Dapat menjadi masukan kepada guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, yaitu dapat menjadi alternatif lain untuk menambah kreativitas siswa untuk belajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran kewirausahaan.

2. Manfaat bagi siswa

Melalui model pembelajaran *problem based learning* ini dapat membantu agar siswa membiasakan diri untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan dan mempunyai pemikiran yang lebih luas, khususnya dalam mata pelajaran kewirausahaan.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan.