

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dengan adanya pendidikan maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih memajukan pemerintahan ini, maka usahakan pendidikan mulai dari tingkat SD sampai pendidikan di tingkat Universitas.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi persoalan dan tantangan yang kompleks dan mendasar, sekaligus menyongsong harapan di era globalisasi. Bangsa Indonesia dengan pasti tidak dapat menghindar dari pergaulan Pasar Bebas seperti GATT, WTO, AFTA dan pergaulan dunia yang mempengaruhi segala aspek berkehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat. Sebagai bangsa yang relatif muda, jika masa depan kita

berorientasi kepada kecenderungan modus (standar) internasional dewasa ini, akan banyak dijumpai kekurangan-kekurangan yang bersifat ontologisme baik yang menyangkut sumber daya manusia maupun penguasaan teknologi.

Pendidikan menurut Undang-Undang Dasar RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal yaitu:

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, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 pasal 1, dalam mewujudkan generasi yang berprestasi dan berkualitas harus ditempuh melalui proses belajar yang merupakan proses atau usaha sadar yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif berdasarkan pengalaman untuk dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Dari proses belajar tersebut peserta didik dapat memperoleh pengalaman untuk dapat mengubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik berdasarkan pengalaman yang ditampakan dalam bentuk kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya. Oleh sebab itu, untuk dapat berkompetensi dengan negara lain pembangunan di sektor pendidikan, pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Mengenai proses dalam pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar-mengajar, cara siswa mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan hasilnya akan terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Banyak kasus yang menunjukkan bahwa hasil belajar banyak yang kurang memuaskan dan banyak nilai siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, ini dikarenakan keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Prawirokusumo (2006, h. 56) “Wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide, dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*) hidup.” Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal jasa dan risiko, serta menerima balas jasa, kepuasan, dan kebebasan pribadi.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta pada mata pelajaran kewirausahaan dapat dikatakan bahwa nilai yang diperoleh masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian kelas XI Jurusan Akuntansi**  
**Mata Pelajaran Kewirausahaan**  
**Tahun Ajaran 2015/2016 SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
			>75	%	<75	%
1	XI Ak 2	33 siswa	7	21,21	26	78,78
2	XI Ak 3	33 siswa	10	30,30	23	69,69

Sumber: Diolah dari daftar nilai siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta Tahun Ajaran 2015-2016

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran kewirausahaan di kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 masih menghadapi masalah yang perlu diselesaikan, salah satunya adalah belum optimalnya proses belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Dari tabel di atas bahwa kelas XI Akuntansi 2 dengan jumlah 33 siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 7 siswa atau sebesar 21,21%, dan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 26 siswa atau sebesar 78,78%. Adapun kelas XI Akuntansi 3 dengan jumlah 33 siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa atau sebesar 30,30%, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 23 siswa atau sebesar 69,69%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar serta guru dalam mengajar dan hal ini merupakan salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan. Menurut Slameto (2013, h. 54) menyatakan, “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan, dan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat”.

Salah satu tolak ukur bagi guru untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa serta proses belajar adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran kewirausahaan yang diberikan guru berbeda-beda. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih meningkatkan cara belajar yang mengasyikkan, menyenangkan, dan menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan mengenai materi kewirausahaan baik secara lisan maupun tertulis agar siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Di samping itu siswa dapat memiliki kemampuan-kemampuan setelah menerima pengalaman belajar dan adanya perubahan tingkah laku.

Cara belajar mengasyikkan, menyenangkan, dan menarik minat siswa adalah dengan menggunakan model *problem based learning* yang berpusat pada siswa dan mengutamakan siswa lebih aktif di kelas dibandingkan dengan guru. Jika pembelajaran lebih terpusat pada guru, maka siswa hanya akan mendapatkan hafalan bukanlah pemahaman yang didapatkan dalam pembelajaran. Namun dengan pembelajaran terpusat pada siswa, maka siswa akan menemukan pemahamannya sendiri dengan berbagai strategi yang mereka ciptakan. Hal demikian akan menuntut kemampuan siswa agar lebih bisa berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dalam model *problem*

*based learning* guru bukan hanya menginginkan siswanya sekedar mengingat materi pelajaran, akan tetapi dapat memahaminya secara penuh sehingga minat belajar yang diperoleh siswa tidak mudah hilang dari ingatannya. Siswa perlu memiliki tanggung jawab dalam membentuk pemahamannya dengan menyadari yang dibaca, ditulis, dan masalah yang sedang dihadapi.

Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba meneliti model *problem based learning* sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran kewirausahaan yang sekiranya model tersebut akan tepat serta efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman hasil belajar siswa. Guru harus dapat membuat perencanaan pengajaran dalam suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswanya dengan tepat. Pembuatan model pembelajaran dirancang oleh guru sebagai pengembangan silabus sekaligus persiapan proses belajar mengajar. Alasan model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran kewirausahaan di SMK lebih mengutamakan ranah kognitif (pemahaman konsep-konsep) dan ranah psikomotor (keterampilan) di samping ranah afektif, maka diharapkan model *problem based learning* siswa lebih memahami dan dapat menerapkan materi yang telah dibahas.
- b. Model *problem based learning* diharapkan proses belajar mengajar lebih variatif dalam hal penugasan metode pembelajaran selain metode

ceramah, latihan dan penugasan (konvensional) yang lazim digunakan oleh guru SMK.

Dari uraian permasalahan di atas peneliti merasa tertarik mengkhususkan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan”. (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta Tahun Ajaran 2015-2016)**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi persoalan dan tantangan yang kompleks dan mendasar, sekaligus menyongsong harapan di era globalisasi.
2. Pasar Bebas seperti GATT, WTO, AFTA dan pergaulan dunia yang mempengaruhi segala aspek berkehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat.
3. Belum optimalnya proses belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan.
4. Kelas XI Akuntansi 2 siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 78,78%. Dan kelas XI Akuntansi 3 siswa yang belum mencapai KKM sebesar 69,69%.

### **1.3. Batasan dan Rumusan Masalah**

#### **1.3.1. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi permasalahan, yaitu:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada model *problem based learning*.
- b. Materi yang dibahas yaitu mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta sub pokok kerajinan bahan lunak dan wirausaha.
- c. Objek dalam penelitian kelas XI Akuntansi 2 dan kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta.

#### **1.3.2. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar sebelum menggunakan model *problem based learning*?
- b. Bagaimana penerapan model *problem based learning* pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong?
- c. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan

lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar sesudah menggunakan model *problem based learning*?

- d. Adakah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar yang lebih baik menggunakan model *problem based learning* dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *problem based learning*?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

- a. Hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar sebelum menggunakan model *problem based learning*.
- b. Penerapan model *problem based learning* pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong.
- c. Hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar sesudah menggunakan model *problem based learning*.
- d. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Bojong pada materi kerajinan bahan

lunak dan wirausaha terhadap hasil belajar yang lebih baik yang menggunakan model *problem based learning* dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *problem based learning*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian tentang penerapan model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi kerajinan bahan lunak dan wirausaha adalah:

#### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Apabila dapat diterima kebenarannya, penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat member manfaat bagi penguatan teori yang sudah ada dalam ilmu pendidikan, keguruan, dan dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dan menambah pustaka pendidikan.

#### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Manfaat yang diterima untuk semua pihak terkait yaitu sebagai bahan kajian bagi sekolah sebagai model pembelajaran untuk mendorong proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal dalam bentuk pembelajaran dan menjadi informasi bagi para pemegang kebijakan dalam dunia pendidikan.

### **1.6. Definisi Operasional**

## **1. Penerapan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Komalasari (2013, h. 3) dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

## **3. Problem Based Learning**

Pembelajaran Berbasis-Masalah (*Problem Based Learning*) adalah satu model pengajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan-masalah, materi (konten), dan pengendalian diri (Paul Eggen & Don Kauchak, 2012, h. 354).

## **4. Hasil Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada

setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

## **5. Kewirausahann**

Menurut Suherman (2011, h. 65) menyatakan bahwa kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sifat keutamaan, kegagahan, keberanian atau ketauladanan dalam melakukan kegiatan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik melalui pembuatan atau penambahan manfaat dari sesuatu guna dijual dengan tujuan memperoleh keuntungan.

Berdasarkan arti kata di atas, maka yang dimaksud dengan penerapan model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dalam skripsi ini adalah suatu usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas pada mata pelajaran kewirausahaan melalui model belajar secara berkelompok dan setiap siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan lain-lain. Sehingga kegiatan belajar di dalam kelas tidak hanya terpusat pada guru dan dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.