

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah salah satu hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern.

Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik (*improvement oriented*). Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya adalah kurikulum, guru, dan siswa. Dalam proses pembelajaran keberadaan guru sangatlah *urgen*, karena guru yang menentukan, apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak dan bagaimana kompetensi guru dan siswa.

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 menyatakan bahwa:

Dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, dengan kata lain tidak melakukan

pengajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik (Direktorat PLP dalam Amri 2013).

Dampak lain dari proses pembelajaran tersebut adalah siswa lebih sering menonton gurunya mengajar dan siswa kurang memperhatikan guru mengajar sehingga mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar siswa.

Mencermati hal di atas, perlu adanya perubahan dan pembaharuan, inovasi ataupun gerakan *mindset* ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran hendaknya lebih bervariasi metode maupun strateginya guna mengoptimalkan potensi siswa. Upaya-upaya guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai variabel pembelajaran, merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Karena pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang berguna dalam pencapaian iklim PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) adalah tuntutan yang harus diupayakan guru.

Model pembelajaran yang hendak digunakan dalam pembelajaran adalah upaya bagaimana berbagai alternatif dalam model pembelajaran yang hendak disampaikan agar selaras dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik (Amri, 2013). Baik tidaknya suatu model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajaran, kesesuaian materi yang hendak disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga kemampuan guru dalam mengelola dan memberdayakan semua sumber belajar yang ada.

Selain pemilihan model pembelajaran dalam pembelajaran juga perlu menggunakan media pembelajaran, supaya kegiatan belajar menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung yang baik bila diterapkan dalam proses belajar mengajar selain penggunaan buku teks karena penggunaannya dapat diterapkan di dalam berbagai strategi pengajaran dapat juga membangkitkan minat siswa untuk belajar, memotivasi siswa, serta dalam memberi pengalaman melalui pembelajaran yang kreatif. Seiring dengan perkembangan teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar yang tidak terelakkan lagi, maka guru harus berusaha untuk membiasakan diri untuk menggunakan peralatan–peralatan seperti OHP, LCD, CD, VCD, Video, *computer* dan internet dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan fenomena yang ada khususnya dalam dunia pendidikan, masih sebagian guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pelajaran. Para guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional, dan seringkali guru tidak mempertimbangkan apakah siswa memahami materi yang disampaikan atau tidak. Selain itu guru juga lebih sering hanya menggunakan papan tulis dan spidol sebagai media dalam pelajaran, sehingga suasana dalam kelas tidak hidup dan monoton, guru bahkan sangat jarang menggunakan media audiovisual sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Pangaribuan, pencapaian hasil belajar masih kurang sesuai dengan yang

diharapkan. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas), selain itu media dalam pembelajaran masih kurang bervariasi, guru hanya menggunakan spidol dan papan tulis saat mengajar sehingga siswa hanya pasif dan kegiatan pembelajaran membuat peserta didik cepat bosan dan membuat siswa merasa pembelajaran kurang menarik. Juga melihat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan pelajaran dari informasi yang diberikan oleh guru bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Persentase hasil belajar ulangan harian siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi, dimana KKM untuk mata pelajaran ekonomi sebesar 75 dan persentase ketuntasan nilai seluruh kelas yang diharapkan > 80% dari jumlah siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Persentase Rata-rata Hasil Ulangan Harian Ekonomi Siswa**

Kelas	Ujian	Tidak Lulus KKM ( $\leq 75$ )			Lulus KKM ( $\geq 75\%$ )			Jumlah Siswa Keseluruhan
		Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	%	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	%	
X-IPS 1	UH 1	23	56,45	76,66	7	81,00	23,33	30
	UH 2	24	60,20	80,00	6	78,75	20,00	30
	UH 3	25	43,86	83,33	5	80,53	16,66	30
	Rata-rata			80,00	Rata-rata		20,00	
X-IPS 2	UH 1	24	40,78	80,00	8	82,25	20,00	30
	UH 2	25	55,60	83,33	9	80,05	30,00	30
	UH 3	26	60,55	86,66	4	79,60	13,33	30
	Rata-rata			83,33	Rata-rata		21,11	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangaribuan

Dari tabel di atas dapat dilihat, rata-rata persentase hasil ulangan harian ekonomi siswa kelas X IPS 1 hanya 20,00% yang sudah mencapai nilai KKM sedangkan sebagian besar yaitu 76,66% belum mencapai KKM dan kelas X IPS 2 rata-rata persentase hasil ulangan harian ekonomi hanya 21,11% yang mencapai KKM sedangkan sebagian besar lagi 83,33% belum mencapai KKM. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar ekonomi di kelas X-IPS 1 dan X-IPS 2 belum mencapai target 80% sesuai KKM yang ditetapkan sekolah, sehingga bisa dibilang hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut diduga karena diakibatkan oleh faktor rendahnya intelektual siswa, siswa kurang peduli terhadap pelajaran, dan kurangnya variasi kegiatan belajar mengajar sehingga membuat siswa bosan dalam kegiatan belajar. Dari permasalahan diatas, maka penulis menganggap bahwa SMA Negeri 1 Pangaribuan perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, supaya kegiatan belajar tidak membosankan dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan dapat merangsang pola pikir siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (model pembelajaran berdasarkan masalah) berbasis audiovisual. Model pembelajaran *problem based learning* berbasis audiovisual ini adalah model yang di dukung dengan media audiovisual dimana model ini siswa membahas tentang situasi kehidupan yang ada disekitarnya dengan penyelesaian yang tidak sederhana sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan lebih menarik.

Model pembelajaran *problem based learning* berbasis audiovisual ini dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan kepada peserta didik yang ditunjukkan melalui media audiovisual berupa video, atau gambar dan suara, kemudian peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan, melakukan penyelidikan dan membuka dialog. Siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara berpikir logis, baik dalam kelompok maupun individu, sementara guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan solusi dengan menggunakan media audiovisual berupa video, gambar dan suara terkait dengan masalah yang dibahas, selain itu model pembelajaran *problem based learning* berbasis audiovisual ini juga dapat memacu siswa untuk lebih aktif, kreatif dan membuat suasana kelas menyenangkan, tidak monoton, serta dengan media audiovisual ini juga mampu menarik perhatian siswa, supaya keadaan kelas tidak membosankan dan dapat mengasah segala aspek indera pendengaran dan penglihatan sehingga dapat memicu daya ingat siswa terhadap materi pelajaran, selain itu media audiovisual ini juga mempermudah guru menyampaikan materi secara sederhana karena memberikan gambaran nyata yang biasa terjadi di kehidupan ataupun di lingkungan sehari-hari.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan Tahun Ajaran 2017/2018”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar masih kaku dan hanya berpusat pada guru.
2. Model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah saja di setiap proses pembelajaran ekonomi.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan membosankan.
4. Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang lebih jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah *problem based learning* berbasis audiovisual dan metode konvensional
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran

*problem based learning* berbasis audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan??"

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pelajaran *problem based learning* berbasis audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi setiap pembaca dan pihak-pihak yang bersangkutan yaitu:

1. Menambah wawasan penulis sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Audiovisual terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pangaribuan Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah SMA Negeri 1 Pangaribuan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis audiovisual, agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik, menarik dan menyenangkan.
3. Sebagai bahan referensi dan bahan informasi bagi pihak peneliti yang akan meneliti masalah sejenis khususnya jurusan Pendidikan Ekonomi.