

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan saluran yang dapat mengungkapkan gagasan dan nilai-nilai baru, dan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat. Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampubersaing di era global. Salah satu masalah yang dihadapi bangsa kita adalah masih rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Lee (2010) menyatakan “salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui pengadsaan materi pengajaran yang bermutu”.

Pendidikan berkaitan erat dengan bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah dan asumsi sampai sekarang bahwa guru sebagai sentral pendidikan, berarti guru dituntut mampu menyalurkan ilmunya terhadap peserta didik dengan model pembelajaran sesuai dengan bahan ajar atau masalah dari mater tersebut yang diajarkan guru di dalam kelas. Dalam hal ini guru juga dirasa kurang mampu memberikan inovasi baru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru hanya mampu menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah, Tanya jawab,

pemberian tugas) yang dirasa begitu monoton, tidak memberikan akses kepada peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya, bosan, kurang berminat, dan kurang menyerap materi yang diberikan oleh guru yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu untuk menyajikan suatu pokok bahasan tertentu, seorang guru dituntut untuk memilih suatu model dan media yang dirasa sesuai untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dalam pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan dasar ini, dapat dikatakan bahwa model dan media pembelajaran sangat penting diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu tugas guru dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditunjuk untuk membelajarkan siswa dimana siswa juga diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan siswa berperan aktif maka mereka akan lebih mudah mengerti memahami serta tidak gampang lupa terhadap pelajaran yang sedang mereka ikuti dengan ini siswa akan lebih senang dan mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru. Sekolah Menengah Atas atau SMA adalah sekolah yang menekankan siswa mampu memahami semua bidang pada dasarnya untuk dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Setiap lulusannya harus mampu memasuki dunia kerja maupun dunia pendidikan. Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA), karena ekonomi merupakan salah satu bidang yang potensial dalam kegiatan sehari-hari. Siswa yang ingin melanjutkan ke perguruan tinggi dibekali ilmu

pengetahuan selama menerima pendidikan di sekolah. Sedangkan bagi siswa yang ingin memasuki dunia kerja dapat menjalankan usaha dan mengenali pasar dalam menjalankan usahanya,

Ekonomi merupakan pelajaran yang menyenangkan dan sangat menarik. Dimana siswa dapat mempelajari bagaimana menjalankan usaha sehingga usaha tersebut menjadi usaha yang memiliki potensi yang bagus. Namun demikian banyak siswa yang menyatakan ekonomi merupakan pelajaran yang rumit dan membutuhkan ketelitian dan kecermatan serta pemahaman yang lebih dalam mengerjakannya, karena ekonomi bukan hanya pelajaran yang mengajarkan konsep-konsep yang berguna dalam kehidupan tetapi juga dalam menjalankan dunia usaha.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru ekonomi di SMA Negeri 1 Simanindo di Kelas X. ketika guru mengajar masih menggunakan metode konvensional dan memberikan contoh tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, maka siswa cenderung pasif dan tidak memiliki minat untuk belajar, kemudian siswa lebih banyak menunggu sajian materi yang di berikan guru. Kondisi ini terkadang menjadikan siswa enggan untuk belajar, merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses belajar mengajar cepat selesai. Bahkan sebelum proses belajar mengajar selesai siswa cenderung mencari-cari alasan agar dapat keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhan. Hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut, nilai ekonomi yang dicapai siswa pada umumnya masih rendah. Data ini diperoleh dari data penilaian ujian semester untuk kelas X T.P 2013/2014 dengan nilai antara 60-

80 dan nilai rata-rata kelas 68, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ekonomi di sekolah ini adalah 75, meskipun sudah tercapai, namun nilai diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru. Dari hasil nilai ekonomi yang diperoleh siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM.

Memperhatikan masalah di atas sudah selayaknya dalam pengajaran ekonomi perlu dilakukan pembaharuan terhadap metode pengajaran, yang selama ini menggunakan metode konvensional dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dengan media *call cards*. Dalam hal ini siswa lagi bersifat pasif dalam belajar, tetapi siswa dilatih agar berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui Tanya jawab antara guru dan siswa.

Kemampuan berdiskusi dapat dilatihkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW). Strategi *Think Talk Write* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan ide-ide sebelum menuliskannya. Diskusi dapat melatih siswa menggunakan bahasa yang tepat dan menguji berbagai pendapat. Ketika siswa diberi kesempatan berbicara, konsep yang dikonstruksi dapat dituangkan dalam bentuk tulisan dan tulisan tersebut lebih bermanfaat untuk siswa dalam memahami konsep yang telah diuji kebenarannya (Huinker and Laughlin, 1996).

Menurut Sutjiono (2005) keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan dan karakteristik penerima pesan. Tidak berarti bahwa semakin canggih media yang digunakan akan semakin tinggi hasil belajar atau sebaliknya. Permainan call cards membiasakan siswa belajar dalam kelompok yang anggotanya heterogen. Tujuannya adalah mengembangkan sikap sosial siswa. Melalui permainan kelompok diharapkan siswa pandai dapat membantu yang kurang pandai.

Oleh Karena itu, mengingat pentingnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) Dengan Media *Call Cards* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Simanindo T.P 2016/2017”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi menjadi:

1. Pemahaman siswa yang rendah terhadap materi yang diajarkan.
2. Penyajian materi yang kurang menarik, monoton dan membosankan.
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah dan keterbatasan yang dimiliki penulis, maka disimpulkan yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah Model

Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) Dengan Media *Call Cards* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Simanindo T.P 2016/2017”.

#### **1.4.Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan media *call cards* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Simanindo T.P 2016/2017.

#### **1.5.Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian in dilakukan adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan media *call cards* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Simanindo T.P 2016/2017.

#### **1.6.Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

2. Bagi Unimed

Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi UNIMED. Dan bagi pihak lain dalam melakukan penelitian yang selanjutnya.

3. Bagi sekolah

Sebagai pertimbangan bagi para guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah.

The logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED) is a circular emblem. It features a central green plant with a red flower. The text "UNIVERSITAS NEGERI MEDAN" is written in a circular path around the top, and "UNIMED" is written at the bottom. There are two small square symbols on either side of the bottom text.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY