

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan dan perkembangan kehidupan manusia karena pendidikan adalah wadah yang bertujuan untuk menciptakan dan membangun sumber daya manusia terutama para generasi muda yang bermartabat, berbudi pekerti, unggul dan memiliki daya saing. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia yang terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 Ayat 2 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut memerlukan berbagai upaya. Salah satunya adalah pemerintah melakukan pembaharuan sistem pendidikan yaitu Kurikulum 2013. Proses pembelajaran yang dituntut dalam kurikulum ini adalah kegiatan belajar mengajar berpusat pada peserta didik (*student centered*) sedangkan guru hanyalah berperan sebagai fasilitator dan salah satu sumber belajar. Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didiklah yang harus lebih aktif untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan belajar mengajar

diharapkan adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Hal ini didukung oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, 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. Dengan proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, menyenangkan serta menantang maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar dalam kurun waktu tertentu berupa perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:4). Faktor tersebut terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa, yaitu terdiri dari kondisi jasmaniah siswa (kesehatan dan cacat tubuh), kondisi psikologis siswa (perhatian, minat, bakat, motif) dan faktor kelelahan. Semua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, yaitu terdiri dari faktor keluarga (cara mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antara siswa dengan siswa, model pembelajaran dan lain-lain) dan faktor masyarakat.

Faktor sekolah yang memiliki peran yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa adalah guru. Hal ini disebabkan karena guru adalah orang yang memimpin kegiatan belajar mengajar serta motor penggerak dalam pendidikan. Guru merupakan ujung tombak terdepan dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Dalam rangka itu, maka seorang guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan di bidang keilmuannya, tetapi guru juga dituntut untuk menguasai berbagai metode, strategi dan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien.

Salah satu model pembelajaran yang cukup menarik dan mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran adalah *Problem Solving*. *Problem Solving* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa terhadap suatu permasalahan tertentu dan dengan tahapan pembelajaran tertentu, siswa dituntut untuk mencari solusi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Problem Solving* dapat melatih siswa mencari pemecahan masalah atau solusi dari suatu permasalahan dengan cara berpikir kritis agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur dan prinsip sebuah ilmu dengan cepat, menyenangkan dan berkesan. Jika proses belajar mengajar hanya diajarkan secara lisan maupun tulisan tanpa adanya contoh nyata berupa masalah maka siswa akan mudah lupa tentang materi yang sedang dipelajari. Akan tetapi dengan model pembelajaran *Problem Solving*, siswa akan dihadapkan pada contoh nyata berupa masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari dan siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar ide sesama anggota kelompok

untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan kemampuan memahami dan menyelesaikan masalah tersebut, maka secara otomatis kemampuan siswa untuk menyelesaikan setiap tugas ataupun ujian yang diberikan guru juga meningkat karena melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Solving*, siswa dibekali dengan kemampuan berpikir kritis untuk memahami dan menganalisis materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta siswa.

Menurut Sani (2015:243) model pembelajaran *problem solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah, siswa belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalah. Selain penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, faktor lain juga diperlukan, yaitu motivasi belajar siswa. Menurut Syaiful (dalam Achmad Badaruddin, 2015:13) motivasi adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tepat dari siswa, maka seorang siswa akan berusaha untuk mencari lebih dalam lagi tentang ilmu pengetahuan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal di atas juga didukung dari hasil penelitian sebelumnya yaitu Sri Purwanti (2015) yang menunjukkan adanya pengaruh model *Problem Solving* terhadap kemampuan memecahkan masalah pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 13 Medan, penulis menemukan berbagai fenomena. Salah satunya adalah masih terdapat guru yang menerapkan proses pembelajaran yang bersifat konvensional.

Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui ceramah sehingga cenderung membuat siswa bosan dalam pembelajaran. Guru juga hanya menyuruh siswa mencatat materi pelajaran di papan tulis. Dengan metode ceramah tersebut, banyak siswa sebagai pendengar saja dan mencatat materi pelajaran tanpa terlibat aktif dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami. Metode ceramah juga menyebabkan siswa tidak bisa menyampaikan pendapat di depan kelas atau presentasi tentang materi pelajaran karena mereka hanya mendengar saja dan hal ini juga akan mempengaruhi kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat dan berbicara di depan banyak orang. Selain itu, siswa juga tidak berdiskusi dengan temannya terkait materi yang sedang mereka pelajari karena kurangnya interaksi di antara mereka. Jika kegiatan belajar mengajar hanya berpusat pada guru, maka menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa rendah sehingga mempengaruhi kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah. Misalnya dalam menyelesaikan tugas berbentuk soal cerita, jika siswa tidak berpikir kritis, maka siswa akan sulit untuk menyelesaikan tugas tersebut. Dengan proses pembelajaran satu arah tersebut, siswa kurang dalam mengembangkan diri serta sulit mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

Ekonomi adalah salah satu pelajaran yang sangat penting dalam jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pelajaran yang cukup menarik karena di dalamnya peserta didik dapat mempelajari bagaimana manusia memprioritaskan kebutuhan dan mencari alternatif untuk memenuhi kebutuhannya. Selain itu, peserta didik juga mempelajari kondisi perekonomian berbagai negara dengan berbagai jenis

deskripsi pelajaran seperti kurva, analisis hitungan dan grafik. Oleh karena itu, diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving*, penyampaian materi ekonomi yang tadinya sangat teoritis dan tidak memandang masalah ekonomi secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, maka akan berubah menjadi penyampaian materi yang menarik dan menantang peserta didik untuk mempelajari ekonomi. Dengan model ini, peserta didik akan dihadapkan dengan berbagai fenomena ekonomi yang terjadi di dalam negara dan luar negeri, peserta didik diajak untuk memahami masalah yang sedang terjadi dan mencoba mencari alternatif penyelesaian masalah yang tepat berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peserta didik sebelumnya.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 13 Medan, penulis menemukan bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data nilai ulangan harian kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020 menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 sebagai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) seperti yang terlihat pada tabel 1.1 berikut

ini:



Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI
IPS di SMAN 13 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	Tes	KKM	Siswa Mencapai KKM	Nilai Rata-Rata	%	Siswa Tidak Mencapai KKM	Nilai Rata-Rata	%
X IPS 1	34	UH1	75	20	80,7	58,82	14	65,8	41,18
		UH2	75	15	79,7	44,11	19	62,9	55,89
		UH3	75	13	76,2	38,23	21	58,8	61,77
X IPS 2	34	UH1	75	18	82,8	58,06	16	68,4	41,94
		UH2	75	13	77,7	38,23	21	52,5	61,77
		UH3	75	12	76,7	35,29	22	56,2	64,71

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS (Sri Hastuti, S.Pd)

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase ketuntasan ulangan harian pertama ekonomi siswa kelas XI IPS 1 cukup baik yaitu 58,82 % yang sudah mencapai nilai KKM atau sebanyak 20 siswa, sedangkan sebagian besar yaitu 41,18% belum mencapai KKM. Namun, pada nilai ulangan harian kedua, kelas XI IPS 1 mengalami penurunan. Hanya 44,11% atau 15 orang yang mencapai KKM sedangkan sisanya 55,89% tidak mencapai KKM. Hal ini terus berlanjut sampai ke ulangan harian ketiga, kelas XI IPS 1 hanya 38,23% siswa yang mencapai KKM dan sebagian besar yaitu 61,77% siswa tidak mencapai KKM. Selanjutnya, pada kelas XI IPS 2 pada ulangan harian pertama 58,06% siswa sudah mencapai KKM sedangkan sisanya sebanyak 41,94% tidak mencapai KKM. Sampai ulangan harian ketiga penurunan terus terjadi yaitu hanya 35,29% siswa yang mencapai KKM dan sebagian besar yaitu 64,71% tidak mencapai KKM. Berdasarkan persentase ketuntasan tersebut dapat dilihat bahwa persentase

siswa yang tidak tuntas jauh lebih besar dari pada persentase siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ekonomi belum berlangsung maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar ekonomi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pendidikan di atas, maka identifikasi masalah adalah:

1. Guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran melalui ceramah sehingga siswa kurang aktif.
2. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah karena siswa hanya mencatat materi pelajaran yang terdapat di papan tulis.
3. Diskusi yang minim menyebabkan siswa tidak menyampaikan pendapat di depan kelas atau mempresentasikan materi yang sedang dipelajari sehingga akan mempengaruhi kemampuan siswa menyampaikan pendapat.
4. Dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut, siswa kurang dalam mengembangkan diri serta sulit mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Model pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan dapat memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Solving*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi dibanding hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi dibanding hasil belajar ekonomi yang diajar dengan metode konvensional pada siswa kelas XI IPS SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi calon guru tentang model-model pembelajaran, khususnya model pembelajaran *Problem Solving*.
- b. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi peneliti lain yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem solving*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan langsung tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Sebagai bahan masukan tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* agar kegiatan belajar mengajar semakin menarik dan menyenangkan.

c. Bagi SMAN 13 Medan

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah, khususnya guru ekonomi sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

