

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dia punya untuk menjadi pribadi yang lebih bahari. Menurut Tirthardja (2005:37), “Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan karna itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan”. Dari fungsi pendidikan tersebut, dijelaskan bahwa pendidikan dapat memandu dan mengatur setiap karakter agar dapat mengembangkan mutu dirinya. Namun, jika sarana dan prasarana kurang mencukupi maka pencapaian beberapa fungsi tersebut sangat sukar.

Implementasi model dan media pembelajaran ialah salah satu sudut pandang yang mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karenanya tugas pendidik sangat esensial. Sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengajar siswa agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, pendidik memiliki salah satu tanggung jawabnya. Namun pada kenyataannya, tidak banyak guru yang masih memanfaatkan pembelajaran, yang berdampak pada pada ketidakmampuan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Ada beberapa guru yang sebagian besar menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa menganggap pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih kurang efektif dan cenderung membosankan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan penulis pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Medan Kelas X, di peroleh data bahwa tidak sedikit siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran, pengajar memberikan materi dari buku pembelajaran tanpa mengaitkannya dengan perilaku siswa sehari-hari. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami perasaan bosan akibat anggapan mereka bahwa topik ekonomi ini tidak menarik. ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, beberapa siswa hanya diam dan menunduk karena pada dasarnya mereka tidak begitu memahami informasi yang disajikan. Hasil belajar siswa mengakibatkan kondisi pembelajaran yang menyebabkan mereka menjadi pasif.

Menurut Susanto (2016:5), “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Sedangkan Menurut Purwanto (2016:44), “Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan”. Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Kurangnya siswa dalam memahami materi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1.1
Presentase Ujian Akhir Semester Pada Mata Pelajaran Ekonomi X IPS SMA
NEGERI 7 Medan

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X IPS-1	34	75	15	44,1	19	55,8
X IPS -2	36	75	16	47	20	58,8
X IPS -3	35	75	20	57,1	15	42,8
X IPS -4	35	75	19	54,2	16	45,7
Jumlah	140	75	70	50	70	50

Sumber: Olahan Pra Penelitian

Berdasarkan table 1.1 didapatkan kesimpulan bahwa nilai ujian akhir semester siswa kelas X IPS 1 sampai X IPS 4 tergolong rendah. Pada ujian akhir semester hanya 50% atau 70 siswa yang mencapai nilai KKM, dan sekitar 50% atau 70 siswa yang tidak mencapai KKM. Dari data tabel diatas dapat dilihat ada permasalahan hasil belajar yang harus dipecahkan.

Selain informasi berdasarkan data nilai siswa, penulis juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi di kelas tersebut, yang menyebutkan bahwa siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan ini berasal dari sekolah yang mempunyai latar belakang dan lingkungan yang berbeda, sehingga sebagian besar siswa kurang percaya diri dan malu untuk bertanya di kelas. Hasilnya, siswa menjadi pasif dan aktivitas kelas menjadi sangat membosankan, karena kelas tersebut terlalu sunyi dan hening.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara didapatkan informasi bahwa masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM di kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan. Oleh karenanya, diperlukan perubahan metode mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2016:54), “faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) meliputi: faktor jasmaniah (seperti: kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat, serta faktor ekstern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)".

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar ialah pemilihan metode atau model mengajar yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat dalam berlangsungnya pembelajaran ialah *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif. Hal itu dibuktikan sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Christina De Simone (2014) menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* memberikan gambaran umum kepada guru tentang kerjasama dalam kelompok kecil untuk bersama-sama menganalisis masalah, mendiskusikan opini masing-masing dan membuat keputusan tentang masalah yang nyata.

Menurut Rahmawati (2018:31), "Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat memberikan macam-macam kondisi dimana suatu permasalahan nyata tersebut dapat terselesaikan dengan penyelidikan yang nyata". Dimana pembelajaran tersebut ialah suatu interaksi yang

dapat memberikan perubahan tingkah laku dan sikap dari seseorang. Pada pembelajaran berbasis PBL disini akan dapat membantu peserta didik agar mereka dapat mengembangkan keterampilan berfikir secara kritis dan dapat mengembangkan kemampuan penyelesaian terhadap masalah yang nyata. Dalam bidang pendidikan, pendidik memegang peranan esensial dan krusial. Selain itu, guru berinteraksi langsung dengan siswa dalam rangka menanamkan nilai-nilai positif dan mengajarkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidik sesudahnya bisa mengarahkan dan membimbing siswa dalam memperhatikan sejauh mana pengajaran dan proses belajar berlangsung terus menerus.

Model pembelajaran dapat berjalan dengan menarik jika dipadukan dengan media yang menarik juga. Media juga harus dapat membuat siswa mengingat pelajaran yang sudah dipelajari, merangsang siswa untuk memberikan komentar, terjadi umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan dengan benar. Media pembelajaran interaktif juga sangat cocok dalam membantu pembelajaran berlangsung karena dapat mengelolah pesan dan respon dari siswa.

Jika model pembelajaran dipasangkan dengan media yang menarik, maka pembelajaran berjalan dengan cara yang mengasyikkan. Media juga harus dapat membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari, membuat mereka memberi dan menerima umpan balik, dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan dengan benar. Media pembelajaran interaktif juga ideal untuk memfasilitasi pembelajaran sebabnya dapat mengelola pesan dan tanggapan dari siswa,

Menurut Saluky (2016), “penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan dapat

menciptakan kreativitas dan motivasi guru dalam mendesain pembelajaran”. Akibatnya, mereka akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran berkat media interaktif dalam model Problem Based Learning. Siswa belajar bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan guru dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif, dan mereka berkembang rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya selama proses pembelajaran. Ketersediaan media interaktif sebagai sarana membantu siswa dalam memahami konten pendidikan yang menantang menjadi jelas.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengetahui tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi, yakni:

1. Masih terdapat Nilai siswa yang belum mencapai KKM.
2. Penggunaan model pembelajaran konvensional masih sangat mendominasi dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung karena sebagian besar siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang ada, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Objek penelitian adalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif (Gambar, Power Point, dan Video pembelajaran) .
2. Hasil Belajar yang diteliti adalah nilai UAS siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: “ Apakah hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif lebih tinggi dibanding model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.5 Tujuan Masalah

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah “Untuk mengetahui hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif lebih tinggi dibanding hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah yakni:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Sebagai bahan masukan, menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon pendidik di masa mendatang tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b) Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian-penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis :

- a) Sebagai bahan masukan dan referensi bagi civitas akademik. Universitas Negeri Medan Khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sama.
- b) Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah SMA Negeri 7 Medan khususnya guru ekonomi. Agar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif sebagai referensi utama dalam mengajar.