

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, telah diatur terkait arah dan cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya memuat tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang telah terurai di dalam undang-undang tersebut arah pendidikan dapat terlihat secara jelas bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik (Sujana, 2019).

Proses pendidikan merupakan perjalanan yang tak pernah berhenti sepanjang hidup manusia dan merupakan hal yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan suatu proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan manusia untuk membina kepribadiannya sesuai nilai-nilai di masyarakat dan kebudayaan agar mencapai keselamatan dan kebahagiaan serta tercapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan tujuan pendidikan yang menyampaikan bahwa segala sesuatu yang mencakup kesiapan diri, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda. Hal ini didapatkan dari adanya pembelajaran yang tercipta pada siswa, yang mana dengan pembelajaran maka proses pendidikan berjalan.

Pada proses pembelajaran pendidik harus mampu memanfaatkan pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab I Pasal 1 ayat 20, menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang saling berinteraksi edukatif yaitu pendidik, peserta didik, dan pembelajaran (Samsinar, 2019).

Suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif dapat diwujudkan dengan menciptakan proses belajar yang inovatif. Proses belajar yang inovatif merupakan kegiatan pembelajaran yang diharapkan peran dari tenaga pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, penggunaan media yang menarik, dan pembaharuan lainnya, sehingga hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendukung berbagai inovasi yang sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Marenden *et al.*, 2021).

Berdasarkan Observasi yang dilakukan di SMAN 1 Sipispis, tantangan utama yang dihadapi oleh guru ekonomi dalam mengajarkan pendapatan nasional adalah kurangnya partisipasi siswa, khususnya pada siswa yang memiliki dorongan belajar yang kurang baik. Pendekatan pedagogi yang digunakan oleh guru selama proses pengajaran ekonomi beragam. Guru menggunakan model konvensional untuk ruang kelas dengan pemahaman yang kurang baik dalam memperoleh pengetahuan, sementara guru menggunakan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) dan PBL (*Problem Based Learning*) di kelas dengan pemahaman yang baik.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sipispis

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Nilai Rata-rata
1.	XI IPS 1	35	5	15,62%	27	84,37%	54,0
2.	XI IPS 2	35	3	9,09%	30	90,90%	38,4

(sumber : Dokumnetasi Daftar Nilai Mata Pelajaran Pendapatan Nasional XI IPS)

Berdasarkan tabel diatas nilai ulangan harian siswa pada materi pendapatan nasional dinilai masih kurang optimal. Hal ini disebabkan pada akhir pembelajaran, hanya sekitar lima puluh persen siswa yang mencapai nilai ketuntasan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 75, Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada siswa, siswa yang bersangkutan kurang aktif dalam pembelajaran karena persepsi mereka bahwa minimnya kesempatan untuk menyampaikan ide-ide mereka. Dalam kegiatan observasi, terdapat kisi-kisi lembar observasi wawancara yang terdapat pada lampiran 1, serta terdapat lembar hasil observasi wawancara yang terdapat pada lampiran 2.

Rendahnya hasil belajar ini dipastikan dapat berpengaruh pada aspek internal dan eksternal yang ingin dikembangkan oleh pendidikan formal di sekolah seperti kemampuan siswa berpikir kritis, pemahaman konsep, dan berpikir tingkat tinggi. Salah satu faktor internal yang sangat mungkin mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah motivasi belajar, motivasi merupakan dorongan yang membuat siswa memiliki semangat tinggi untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan, dengan motivasi belajar yang rendah akan memiliki hasil belajar rendah juga. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.2 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sipispis

No	Skor	Kategori	Banyak Siswa
1	72 - 63,6	Sangat tinggi	-
2	63,5 - 55,2	Tinggi	-
3	55,1 - 46,8	Sedang	2
4	46,7 - 38,4	Rendah	10
5	36,3 - 30	Sangat rendah	8

Sumber : Peneliti(2024)

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara meningkatkan proses belajar mengajar misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *problem-based learning* ini dndang mampu meningkatkan daya rangsang berpikir tingkat tinggi dan berorientasi pada dunia nyata termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar atau dapat dhami bahwa belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan timbal balik antara dua arah belajar dan lingkungan. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran dengan mengawali permasalahan yang diangkat Berdasarkan kompetensi dan tujuan namun penyajiannya diambil dari kehidupan sehari-hari (Masitoh, 2023). Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Pada PBL, guru berfungsi sebagai fasilitator yang berusaha memancing, membimbing dan mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan

pembelajaran. Kemampuan menyelesaikan masalah sangat penting bagi siswa, dilihat dari kepentingan akademik, untuk pengembangan sikap, atau pun untuk kepentingan hidupnya di waktu yang akan datang.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vigosky. Perkembangan teoribelajar konstruktivisme mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidak peroleh secara pasif, tetapi dengan cara aktif melalui pengalaman individu dan . Konsep dari teori konstruktivisme yakni peserta didik harus aktif dan membuat pengertian tentang apa yang harus siswa pahami, dan memfokuskan dengan berdasarkan aspek masalah (N.K. Mardani *et al.*, 2021). Disamping itu penelitian-penelitian terdahulu juga telah membuktikan keunggulan model PBL guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (N.K. Mardani *et al.*, 2021) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Levin(2001:6) menjelaskan dalam pembelajaran berbasis masalah, masalah dalam kehidupan sehari-hari digunakan untuk memotivasi siswa supaya dapat mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang perlu mereka ketahui untuk mengatasi masalah tersebut.

Berpikir kritis merupakan suatu kegiatan intelektual yang berkaitan erat pada penggunaan logika. Berpikir kritis merupakan belajar yang digunakan pada proses secara mental, yaitu memerhatikan, mengategorikan, menyeleksi, dan menilai kemudian memutuskan (Amri, 2015). Sejalan dengan Chaffe dalam

Johnson (2009) menyatakan berpikir kritis merupakan suatu proses secara sistematis menggunakan bukti dan logika sehingga memungkinkan siswa merumuskan dan mengevaluasi pendapatnya sendiri. Pendapat tersebut sesuai dengan Gunawan (2007) yang menyatakan berpikir kritis merupakan keterampilan untuk menghasilkan ide, menganalisis, serta memakai ide tersebut untuk melakukan evaluasi. Indikator berpikir kritis digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah (1) memberikan penjelasan sederhana, (2) membangun keterampilan dasar, (3) menyimpulkan, (4) memberikan penjelasan lanjut, (5) mengatur strategi dan taktik. Agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat diketahui, peneliti menggunakan alat ukur berupa lembar soal pada materi pendapatan nasional.

Siswa dapat memecahkan masalah pendapatan nasional yang sedang terjadi pada saat diskusi dengan kelompoknya karena mereka berusaha untuk menemukan jawaban atas masalah yang akan dipecahkan tersebut. Hal tersebut dapat menjadi dorongan agar siswa bisa mengembangkan kecakapan berpikir kritisnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Amin (2017) yang memiliki arti bahwa kecakapan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan siswa dalam berpikir secara ilmiah dapat berkembang karena adanya treatment model PBL.

Disamping itu penelitian-penelitian terdahulu juga telah membuktikan keunggulan model PBL dan media canva guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Djonomiarjo (2019) dengan judul pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa diperoleh hasil bahwa model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *problem based learning* adalah 81,14. Sedangkan,

hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional adalah 76,98. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *problem based learning* lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model konvensional. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Apriliyanti *et al.*, (2023) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran canva berbantuan quizzizz pada materi kerja sama ekonomi dan perdagangan internasional diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,015 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran canva berbantuan quizzizz terhadap hasil belajar siswa pada materi kerja sama ekonomi dan perdagangan internasional. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kresnawati (2023) dengan judul meningkatkan motivasi belajar ekonomi materi kegiatan ekonomi melalui model PBL dengan metode presentasi kelompok berbantuan media canva kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi diperoleh hasil bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 18,5%. Selain itu, model PBL juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 75%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pasaribu dkk (2023) dengan judul pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan minat belajar siswa SMA Rakyat Sei Glugur diperoleh hasil bahwa nilai bobot motivasi siswa yang diukur secara pribadi adalah 91,11% dengan kategori sangat tinggi.

Dengan memperhatikan penjelasan dan ungkapan tersebut di atas, maka peneliti merencanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Dan**

Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pendapatan Nasional di SMA Negeri 1 Sipispis”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran yang berpusat kepada guru
2. Guru memiliki variasi yang sedikit dalam menerapkan model pembelajaran
3. Kesadaran siswa untuk bertanya kepada guru masih rendah
4. Guru pasif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi
5. Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran
6. Inisiatif siswa rendah dalam proses pembelajaran
7. Hasil belajar siswa khususnya pada materi pendapatan nasional masih rendah

1.3 Ruang Lingkup

Mengacu pada identifikasi masalah diatas, guna menghindarkan diri atas kesalahan dalam melakukan interpretasi makna atas judul dan permasalahan utama yang diungkap, maka penulis memberikan Batasan lingkup studi yakni pengaruh model *problem based learning* berbantuan media canva terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi pendapatan nasional di SMA Negeri 1 Sipispis.

1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa pernyataan yang timbul pada identifikasi masalah, peneliti membatasi menjadi :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning*.
2. Media yang digunakan adalah aplikasi Canva.
3. Materi yang menjadi pokok bahasan adalah Pendapatan Nasional.
4. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif.
5. Motivasi yang diamati adalah motivasi belajar.
6. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMAN 1 Sipispis.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa pada materi pendapatan nasional di SMA Negeri 1 Sipispis?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi pendapatan nasional di SMA Negeri 1 Sipispis?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa pada materi pendapatan nasional di SMA Negeri Sipispis

2. Untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi pendapatan nasional di SMA Negeri Sipispis

1.7 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka diperoleh manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, penelitian ini akan memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran PBL dengan berbantuan Media Pembelajaran Canva dapat digunakan untuk pembelajaran Pendapatan Nasional.
- b. Untuk digunakan peneliti selanjutnya sebagai titik acuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti yaitu untuk menambah wawasan terkait penggunaan Model pembelajaran PBL berbantu media pembelajaran canva pada mata pelajaran pendapatan nasional dan sebagai syarat penyelesaian program sarjana Pendidikan di Universitas.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini SMAN 1 Sipispis, sebagai narasumber bagi para guru pengajar tentang pentingnya model pembelajaran dalam menghasilkan hasil pendidikan yang unggul bagi anak didiknya.

- c. Bagi Mahasiswa yaitu untuk sebagai masukan bagi calon guru khususnya pada Jurusan Pendidikan agar dapat menggunakan model pembelajaran, agar pembelajaran tidak terlalu monoton.
- d. Bagi tenaga pendidik di SMAN 1 Sipispis, untuk digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

