

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu, meningkatkan taraf hidup, dan menciptakan kemajuan bagi suatu masyarakat. Dalam konteks global yang terus berkembang, pendidikan menjadi fondasi yang memungkinkan seseorang untuk beradaptasi dan bersaing di era yang penuh dengan tantangan ini.

Di Indonesia, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah menjadi fokus utama pemerintah dan berbagai pemangku kepentingan lainnya. Namun, masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi untuk mencapai tujuan pendidikan yang ideal. Salah satu tantangan yang terus muncul adalah permasalahan kualitas pendidikan di tingkat dasar dan menengah, yang tercermin dalam rendahnya prestasi belajar siswa dan kurangnya keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan adalah proses pelatihan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, fikiran, karakter dan seterusnya, khususnya lewat persekolahan formal (Damanik, 2019).

Menurut (Pusparini *et al.*, 2018) dalam permendikbud 81A pada tahun 2013, membudayakan cara literasi digital siswa, guru sebagai fasilitator harus berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan aspek mengamati, menanya, menganalisis, mengumpulkan informasi dan dapat mengkomunikasikannya sehingga siswa harus berperan aktif didalam pembelajaran. Sekolah dan guru harus memberikan kepada siswa ruang untuk dapat berfikir dan memecahkan masalah

sehingga akan timbul ide-ide baru dan memberikan kesimpulan sendiri pada pembelajaran yang telah diberikan, namun dalam beberapa kasus sekolah hanya memberikan kepada siswanya dorongan untuk memberikan jawaban yang benar tanpa mendorong untuk memberikan ide - ide yang baru.

(Umayah & Riwanto, 2020) berpendapat bahwa literasi informasi merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*) yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan mendukung kesuksesan akademis, profesional dan pribadi. Membiasakan literasi informasi dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan riset secara mandiri diperlukan bagi profesional dalam pemasaran”. Bertolak dari paparan di atas, urgensi penguasaan akan perkembangan dan kemajuan teknologi yang relatif serta aktivitas riset merupakan bagian penting dari kebutuhan dasar bagi setiap individu dan mendukung kesuksesan dalam menjalani kehidupan melalui kegiatan riset.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru ekonomi SMAN 18 Medan diketahui bahwa SMAN 18 Medan menerapkan kurikulum Merdeka sejak tahun Pelajaran 2023/2024. Penerapan kurikulum Merdeka ini masih hanya diterapkan pada kelas X. Terdapat beberapa permasalahan saat proses pembelajaran didapatkan fakta bahwa nilai ulangan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi hampir 57 persen siswanya tidak mencapai nilai KKM 75 sehingga hanya 43 persen siswa yang lulus pada mata pelajaran ekonomi, guru ekonomi kelas X SMAN 18 Medan mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan siswa tidak mencapai nilai sesuai KKM pada pembelajaran disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yang dilakukan pada kelas tersebut. Adapun beberapa faktor penyebabnya adalah pertama, kurangnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk memfasilitasi guru

dalam proses belajar mengajar. Penyebab kedua, keterbatasan alat dan bahan untuk pembuatan media dalam proses belajar mengajar. Penyebab ketiga, sulitnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Kemudian faktor lainnya adalah kecenderungan siswa dengan teknologi yang canggih. Serta kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung menunjukkan ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami pelajaran pada saat guru menjelaskan kemudian pada saat guru sedang menjelaskan siswa cenderung bermain-main, berbicara dengan temannya kemudian melakukan hal-hal lain yang membuat mereka tidak fokus dan tidak menyimak penjelasan dari guru. guru tersebut juga menjelaskan bahwa rata-rata siswa kurang tertarik didalam belajar ekonomi dikarenakan metode pembelajaran yang masih monoton.

Hal ini terlihat bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif didalam pelaksanaan proses belajar mengajar, ketika ditanya siswa pun tidak dapat menjawab dengan tepat walaupun sudah dijelaskan oleh guru tersebut. Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran ekonomi juga dianggap masih kurang, dijelaskan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru masih dianggap belum sesuai dimana model yang digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning* sehingga guru sulit untuk memberikan masalah kepada siswa, selain itu media yang digunakan juga masih bersifat konvensional dimana media yang digunakan hanya papan tulis dan buku yang menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik didalam belajar sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik SMA

Negeri 18 Medan, beberapa dari mereka mengatakan bahwa materi Lembaga keuangan merupakan materi yang sulit untuk dipahami, selain itu pula siswa tidak merasa tertarik didalam materi Uang dan Lembaga keuangan karena tidak adanya hal yang menarik siswa didalam belajarekonomi, seperti jarang menggunakan media yang tepat didalam mengajar ekonomi, guru hanya memberikan kepada siswa media buku yang dianggap siswa kurang untuk memahami materi ekonomi, selain itu pula siswa menjelaskan bahwa didalam proses belajar siswa kesulitan untuk menyelesaikan soal – soal yang dilakukan, siswa menganggap ketika mengerjakan sebuah masalah atau soal yang diberikan guru kepada siswa, diskusi menggunakan media menjadi salah satu ketertarikan siswa untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Berdasarkan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dan observasi yang peneliti sudah lakukan di SMAN 18 Medan, peneliti mendapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada saat guru mengadakan ulangan, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah pada mata Pelajaran ekonomi yaitu 75. KKM adalah target kompetensi yang harus dicapai siswa yang dapat dijadikan patokan atau acuan oleh seorang guru untuk menentukan sampai dimana kemampuan siswa yang diajarkannya.

Rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari pencapaian hasil akhir pada ulangan harian yang dilakukan guru. Nilai rata-rata tes hasil belajar siswa dari 248 siswa hanya 109 siswa (43%) orang yang memperoleh nilai diatas 75 yang sudah memenuhi KKM sedangkan 139 (57%) siswa masih memperoleh nilai dibawah 75 yang artinya belum memenuhi KKM.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Jumlah Siswa Yang Lulus KKM (%)	Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus KKM (%)
X-1	36	75	30 siswa (83%)	6 siswa (17%)
X-2	36	75	22 siswa (61%)	14 siswa (39%)
X-3	36	75	10 siswa (27%)	26 siswa (63%)
X-4	35	75	11 siswa (31%)	24 siswa (69%)
X-5	36	75	13 siswa (36%)	23 siswa (64%)
X-6	34	75	9 siswa (26%)	25 siswa (74%)
X-7	35	75	14 siswa (40%)	21 siswa (60%)
Jumlah	248	75	109 siswa (43%)	139 siswa (57%)

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan aktivitas belajar siswa masih terlihat pasif. Peneliti menemukan bahwa siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi Pelajaran, siswa kurang aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran dan jarang melibatkan siswa belajar secara berkelompok. Hal ini dapat terlihat saat siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru didepan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal kepada siswa sehingga pembelajaran ini menjadikan guru sebagai pusat kegiatan dan siswa dibiarkan pasif dalam pembelajaran. Guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga lebih banyak terfokus pada buku paket saja. Hal tersebut dapat terlihat karena dalam proses pembelajaran belum menerapkan model dan media

pembelajaran yang bervariasi. Oleh karenanya, perlu adanya Upaya perbaikan pada cara mengajar guru sehingga akan berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan *power point* interaktif dan literasi digital. Dimana model pembelajaran NHT dirancang untuk melibatkan siswa secara berkelompok dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan kelompok beranggotakan 3-5 siswa, dan setiap anggota dalam kelompok menggunakan nomor siswa untuk setiap kelompok yang berbeda – beda. Model pembelajaran ini memiliki ciri khas Dimana guru hanya menunjuk seorang siswa untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya.

Teknik NHT dapat menumbuhkan perkembangan keaktifan serta tanggung jawab siswa. Hal ini didukung oleh (Febrianti, 2019a) yang mengungkapkan kelebihan dari NHT ini adalah setiap siswa menjadi siap semua, siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh serta siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai, yang artinya dengan pembelajaran kooperatif teknik NHT ini dapat memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, termasuk hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran. Penelitian dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT ini pernah dilakukan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat & Salimi, 2018) ialah Model

pembelajaran kooperatif tipe NHT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dikarenakan model pembelajaran ini dapat mengembangkan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara berkelompok serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa, Selain itu juga membina siswa agar saling menghargai perbedaan satu sama lain.

Selain Model pembelajaran, media pembelajaran juga salah satu yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Berdasarkan keadaan siswa yang diamati di SMAN 18 Medan salah satu media yang cocok diterapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis audio visual yakni media *power point* interaktif. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat berfungsi untuk efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan aktivitas siswa, dengan segala keterbatasan ruang dan waktu pengetahuan yang ingin disampaikan tetap dapat diberikan kepada siswa, media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi semua siswa sehingga konsep yang diterima juga sama.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, karakteristik dan gaya belajar setiap siswa tentunya memiliki perbedaan yang beragam, diantaranya ada siswa yang cepat memahami pembelajaran hanya dengan mendengar saja, namun ada juga siswa yang mudah memahami hanya dengan melihat atau membaca saja. Untuk mengatasi hal tersebut seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Tidak hanya mengatasi hal tersebut,

penggunaan media ini dapat juga meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini dapat digunakan untuk membantu dan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media audio visual dapat berupa televisi diam, *slide* dan suara, televisi, gambar dan suara.

Salah satu media yang termasuk dari media audio visual adalah media *power point* interaktif. Dimana media *Microsoft power point* merupakan sebuah aplikasi presentasi di komputer yang mudah digunakan, karena program *power point* ini dapat diintegrasikan dengan aplikasi *Microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access*, dan lain sebagainya. *Power point* juga merupakan salah satu program di bawah *Microsoft Office*, program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan proyektor LCD.

Power point merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan teori berupa teks, suara, gambar, video animasi, dan sebagainya, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Kudsiah, *power point* Interaktif merupakan *power point* yang tidak hanya dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan teori tetapi juga dibuat untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikannya lebih efektif dan fungsional. *Power point* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa. Media *power point* interaktif ini juga termasuk ke dalam media yang bersifat multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsur

media yang kemudian dipresentasikan menggunakan komputer.

Pembelajaran menggunakan media *power point* dirancang untuk pembelajaran interaktif, dimana media presentasi *power point* dirancang dan dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang mereka inginkan untuk petunjuk penggunaan, materi, dan latihan soal. Berdasarkan latar belakang diatas, untuk melihat sejauh mana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *power point* interaktif dan berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Media *Power Point* Interaktif dan Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 18 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas diperoleh identifikasi masalah yaitu:

1. Proses pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional (ceramah, tanya jawab, Latihan/tugas).
2. Proses pembelajaran didominasi oleh guru (*Teacher centred*), sehingga menyebabkan kurang interaksi antara guru dan siswa.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif.
4. Dari keseluruhan siswa hanya Sebagian saja yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X SMAN 18 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap pemecahan masalah dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan metode konvensional sebagai perbandingan.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi pada materi Uang dan Lembaga keuangan pada siswa kelas X SMAN 18 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi, ruang lingkup dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya diatas, maka dari itu masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbantuan media *power point* interaktif dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Uang dan Lembaga keuangan?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki kemampuan literasi digital tinggi dan siswa yang memiliki literasi digital rendah pada materi Uang dan Lembaga keuangan?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan model pembelajaran konvensional dengan tingkat literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada materi Uang dan Lembaga keuangan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbantuan media *power point* interaktif dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar

2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki kemampuan literasi digital tinggi dan siswa yang memiliki literasi digital rendah.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan model pembelajaran konvensional dengan tingkat literasi digital terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat membantu mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada menjadi model pembelajaran yang lebih baik dan lebih bervariasi dan memiliki kualitas yang baik untuk kemajuan pendidikan.
2. Bagi guru studi khususnya ekonomi, dengan penelitian ini mampu dan dapat dijadikan sebagai sarana dalam memperbaiki kualitas pendidikan dan pembelajaran dengan cara penggunaan model pembelajaran yang dapat menciptakan dan memotivasi siswa sehingga siswa merasa senang dalam belajar ekonomi.
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi dan semangat didalam belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab dalam setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berfikir siswa, dapat berkomunikasi didalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan dengan berkelompok sehingga dapat memberikan bekal kepada siswa untuk dapat bekerja sama dengan orang dengan baik.