BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan analisis dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang setiap tahapannya menimbulkan pertanyaan dipikiran siswa, sehingga membuat siswa penasaran dan terus mengikuti pelajaran serta mampu menarik siswa untuk menemukan jawabannya sendiri atas pertanyaan yang timbul dipikiran siswa, maka dipilihlah model pembelajaran *discovery learning* dimana dalam proses pembelajarannya mementingkan partisipasi aktif dari siswa untuk menggali kemampuan kognitif setiap siswa agar dapat menemukan tujuan dari setiap proses pembelajaran. Menurut Hanafiah (2009) metode penemuan merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku. Dengan pemilihan model *discovery learning* dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar guru dimudahkan pada proses pembelajaran serta siswa lebih termotivasi dalam belajar maka dipilihlah media pembelajaran kartun. Karena pada kondisi lapangan yang nyata di sekolah hampir disetiap mata pelajarannya hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran apapun dikarenakan kebijakan sekolah serta kurangnya fasilitas sekolah.

Dengan kondisi demikian akan menimbulkan kondisi pembelajaran yang pasif memungkinkan siswa tidak dapat menjaga perhatiannya selama

pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta siswa akan melewatkan beberapa materi yang akan mengakibatkan siswa tidak mampu menguasai materi menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan setelah penyampaian materi siswa kurang mampu memahami materi serta membedakan antara sub bab yang satu dengan lainnya dan hal ini akan berlangsung hingga Penilaian Akhir Semester.

Berdasarkan hasil pra eksperimen yang dilakukan di SMAN 1 Cihaurbeuti, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Hasil Pra Eksperimen

No	Indikator Kemampuan Analisis	Persentase Pencapaian
1	Membandingkan	5%
2	Menguraikan unsur – unsur	24%
3	Membedakan	61%
4	Menghubungkan	38%
5	Analisis Tabel	44%
6	Menunjukkan hubungan	27%
7	Mempertanyakan	22%

Berdasarkan data di atas dapat menunjukkan persentase pencapaian peserta didik dalam mengerjakan soal pilihan ganda dan uraian yang berisi indikator kemampuan analisis memiliki kemampuan berbeda berdasarkan indikator kemampuan analisis pada indikator membandingkan secara keseluruhan peserta didik hanya mencapai 5% dimana hanya 1 orang peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar, pada indikator menguraikan unsur – unsur persentase pencapaian mencapai 24% terdapat 7 orang peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar yang sesuai dengan indikator, pada indikator membedakan persentase pencapaian mencapai angka tertinggi yaitu sebesar 61% yaitu setengah dari kelas atau sebanyak 16 orang pesertadidik mampu menjawab

dengan benar soal dengan indikator tersebut, indikator menghubungkan persentase yang dicapai sebesar 38% terdapat 11 siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan indikator tersebut, pada indikator analisis Tabel persentase yang dicapai sebesar 44% terdapat 13 orang mampu menjawab dengan benar pertanyaan dengan indikator tersebut, pada indikator menunjukkan hubungan persentase yang dicapai sebesar 27% sekitar 8 orang mampu menjawab pertanyaan dengan indikator tersebut dengan benar, pada indikator mempertanyakan persentase yang dicapai sebesar 22% yaitu 6 siswa mampu menjawab dengan benar soal dengan indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal yang memiliki indikator membedakan merupakan indikator kemampuan analisis yang paling banyak dijawab dengan benar sedangkan soal yang memiliki indikator membandingkan merupakan indikator yang paling sedikit dijawab dengan benar oleh siswa serta dari semua indikator masih dibawah rata – rata. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan analisis siswa masih rendah, maka perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan analisis supaya rata – rata nilai yang dicapai dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut sebesar 75.

Untuk meminimalisir rendahnya kemampuan analisis siswa dapat diatasi salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* (DL). Model pembelajaran ini membuat siswa untuk mencari dan menemukan sendiri tujuan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran penemuan ini menuntut siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan berperan aktif untuk mengemukakan pendapat berdasarkan data – data yang relevan dan dapat di

terapkan dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa berdasarkan sintak yang dimiliki dalam pembelajaran *discovery* ini, dengan menstimulasi siswa untuk menimbulkan kebingungan sehingga timbul keinginan siswa untuk mencari jawaban dengan mengumpulkan berbagai data yang relevan untuk kemudian dirumuskan menjadi hipotesis, lalu diolah dan dibuktikan untuk menghubungkan dengan data yang relevan untuk menarik kesimpulan. Setiap tahapannya menuntut siswa untuk menganalisis data – data sesuai fakta lapangan untuk diolah dan menarik kesimpulan.

Untuk menjalankan proses pembelajaran model *discovery learning* perlu fokus dan perhatian siswa, untuk menarik perhatian dan menjaga perhatian siswa digunakanlah media kartun untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa.

Oleh karena keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian, maka permasalahan penelitian ini dibatasi terhadap siswa kelas XI SMAN 1 Cihaurbeuti. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS SISWA.”** (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Cihaurbeuti. Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kartun sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kartun dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kartun sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Perbedaan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Perbedaan peningkatan kemampuan analisis siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kartun dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan serta masukan yang bermanfaat untuk memperhatikan prestasi

belajar dan dapat memperluas wawasan berpikir serta memperluas pengetahuan dari hasil penelitian lapangan dan mendapat pengalaman dalam mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi sekolah sehingga memperoleh masukan-masukan yang positif dan membangun, yang dapat diterapkan sekolah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi ilmu pengetahuan dari hasil penelitian lapangan, khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi Jurusan Pendidikan Ekonomi.

4. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bermanfaat sebagai salah satu bahan informasi, khususnya bagi peneliti yang akan membahas serta mengembangkan lebih lanjut tentang masalah yang sama dengan objek yang berbeda.