

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor pembangunan negara yang merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan manusia yang ideal, berkarakter dan mempunyai kemampuan dan keterampilan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan bangsa dan negara karena dengan pendidikan terjadi proses pengembangan potensi yang dimiliki siswa supaya bisa menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan berdaya saing terlebih lagi saat ini Indonesia masih tertinggal dari negara lain.

Pengertian pendidikan terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang No.2 Tahun 1989 yaitu bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsadan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas karena guru memegang peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang menentukan arah pembelajaran sehingga dapat memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan yaitu dari proses pembelajaran yang digunakan pada setiap satuan pendidikan. Pada kurikulum nasional yang menjadi pusat proses pembelajaran terdapat pada siswa bukan pada guru. sehingga siswa dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru tidak lagi menjadi pusat proses pembelajaran. Sehingga siswa bisa lebih mengeksplorasi potensi yang ada dalam dirinya untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Robiah, S.Pd selaku guru ekonomi di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2018/2019 mengemukakan bahwa terdapat masalah yang dialami oleh siswa yaitu siswa sulit memahami materi pembelajaran ekonomi serta kurangnya antusias belajar sehingga siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa pun rendah. Dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Kelas X IPS

| No | Kelas | Rata- Rata Nilai |
|-----------------------|---------|------------------|
| 1 | X IPS 1 | 58,21 |
| 2 | X IPS 2 | 65,00 |
| 3 | X IPS 3 | 59,73 |
| 4 | X IPS 4 | 61,91 |
| 5 | X IPS 5 | 69,58 |
| Rata-Rata Nilai Total | | 62,88 |

Sumber :Data Guru Ekonomi 2019

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas X IPS sebesar 62,88 berada dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) padahal nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran ekonomi yaitu 76 sehingga hasil belajar siswa dapat dikatakan rendah.

Hal tersebut dapat juga dikarenakan kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang lebih memusatkan proses pembelajaran pada guru. Sehingga siswa mengalami kejenuhan karena tidak bisa mengeksplorasi potensi yang dimilikinya. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, hal tersebut terbukti ketika ditanya materi mereka cenderung diam dan kurang mengembangkan pemikiran mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif sehingga siswa bisa aktif, inovatif dan kreatif. Dampaknya maka antusias siswa meningkat dan dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar pun juga dapat meningkat. Model pembelajaran sangat penting karena dengan pemilihan model pembelajaran yang bervariasi dapat merangsang siswa aktif, inovatif dan kreatif.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin menerapkan model pembelajaran *problem posing* dengan media permainan ular tangga. Dengan penerapan model ini diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *problem posing* adalah model pembelajaran

yang mewajibkan siswa belajar melalui pengajuan soal dan pengerjaan soal secara mandiri guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Agar proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa maka model *Problem Posing* ini digunakan dengan bantuan media yaitu media ular tangga. Media ular tangga adalah media permainan papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil. Dibeberapa kotak diberi gambar ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Dalam setiap kotaknya diberi pertanyaan. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dan dapat membantu proses penyampaian pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi

Pada penelitian sebelumnya terdapat penelitian yang relevan, salah satunya penelitian Edoardo Ola yang dilaksanakan pada tahun 2018 yaitu dengan judul Penerapan Model *Problem Posing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Tondano. Akan tetapi penelitian tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada penggunaan media permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan pertimbangan pemikiran yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING* DENGAN BANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dengan bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dengan bantuan media permainan ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan khusus penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dengan bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dengan bantuan media permainan ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan proses belajar mengajar terutama untuk siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. dan memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan bagi ilmu pengetahuan

mengenai penggunaan model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman serta merupakan sebuah bentuk inovasi dalam pembelajaran ekonomi.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah referensi yang bisa digunakan oleh pihak sekolah dalam perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

c. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, dan informasi untuk mencoba menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk mengatasi kesulitan belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam mata pelajaran ekonomi.

d. Bagi Siswa

Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran ini siswa akan terbiasa untuk belajar mandiri dan aktif. Siswa juga berkesempatan mengkonstruksi ilmu pengetahuannya sendiri melalui penemuan masalah dan penyelesaian masalahnya sendiri.