

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Tidak hanya penting dalam pembangunan suatu bangsa, pendidikan juga berperan penting dalam kehidupan setiap manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuannya. Secara umum pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mengembangkan peserta didik secara optimal sesuai dengan potensi dan kemampuannya dalam menghadapi masalah.

Berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pada abad 21 ini telah terjadi perubahan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 terjadi di abad 21 ini, kemajuan teknologi yang semakin canggih menjadi salah satu hal yang menandai terjadinya revolusi industri 4.0. Menurut Partono (2020: 42) ”salah satu karakteristik unik dari abad 21 ini adalah pengimplementasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)*. Pengimplementasian aplikasi *AI* dalam kehidupan nyata dengan penggunaan robot untuk menggantikan tenaga manusia. Penggunaan robot dinilai lebih murah, efektif dan efisien”.

Untuk itu diperlukan kualitas sumber daya manusia yang dapat adaptif dengan perubahan yang terjadi pada abad 21 ini, sehingga dalam hal ini

keterampilan yang dimiliki manusia tidak dapat tergantikan oleh robot. Penyesuaian keterampilan sumber daya manusia dengan perubahan abad 21 ini dapat dilakukan melalui pendidikan, pembelajaran pada abad 21 ini diharapkan dapat mencapai kompetensi lulusan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Solihat, Disman (2022: 2) "21st Century Learning has characteristics known as 4Cs, namely Communication, Cooperation, Critical Thinking, and Problem Solving and Creativity and Innovation" lebih lanjut Prihadi (2018: 465) mengemukakan bahwa "pembelajaran yang dapat melatih kompetensi 4C harus pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari".

Dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat Mata Pelajaran Ekonomi, Mata Pelajaran Ekonomi ini merupakan salah satu Mata Pelajaran yang tercakup di dalam Jurusan IPS atau peminatan dalam jurusan lainnya. Mata Pelajaran Ekonomi sangat penting baik dari segi materi maupun kegunaannya. Mata Pelajaran Ekonomi mempelajari tentang perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang ada. Materi-materi yang terkandung di dalam Mata Pelajaran Ekonomi berhubungan erat dengan kehidupan manusia sehari-hari, seperti masalah kebutuhan manusia, kelangkaan, masalah produksi, distribusi, dan konsumsi.

Dalam pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi masih terdapat permasalahan, salah satunya berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang relative masih rendah. Masih banyak peserta didik yang belum tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar menjadi suatu hal penting karena merupakan tolok ukur yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui pemberian test. Menurut Nana Sudjana (2011:2) "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar".

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi dapat tercermin dari data hasil pra penelitian yang diperoleh peneliti pada kelas X IPS SMAN 4 Tasikmalaya. Data hasil belajar berupa nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas X IPS SMAN 4 Tasikmalaya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Penilaian Akhir Semester (PAS)

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Jumlah Peserta Didik	
			Tuntas KKM	Tidak tuntas KKM
1	X IPS 1	48,3	1	35
2	X IPS 2	40,2	2	34
3	X IPS 3	48,4	3	32
4	X IPS 4	43,8	2	34
5	X IPS 5	35,4	0	35
6	X IPS 6	38,1	0	35

Sumber: Arsip SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya Tahun 2021

Berdasarkan data hasil belajar penilaian akhir semester (PAS) di atas dapat diketahui bahwa dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 74, hanya ada 4,69 % dari jumlah peserta didik kelas X IPS yang tuntas mencapai KKM. Sehingga berdasarkan data tersebut, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dilihat dari aspek kognitif masih relatif rendah.

Kegiatan pembelajaran peserta didik sangat dipengaruhi oleh guru. Guru merupakan seseorang yang mempunyai peran penting dalam melakukan pengelolaan kelas, oleh karena itu guru harus mempunyai strategi agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang di luar individu” Slameto (dalam Kurniawan, Wihara, Permana, 2017, hlm.51).

Dengan demikian penggunaan model dan media dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk itu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar tersebut yaitu dengan menerapkan model dan media dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran tergantung dengan karakteristik mata pelajaran, hal tersebut dikemukakan oleh Shoimin (2014: 24) “pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada peserta didik”.

Model pembelajaran yang diterapkan sebagai upaya untuk mengatasi masalah hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Melalui model pembelajaran *problem based learning* ini maka dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif membangun pengetahuannya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Hastuti, Sahidu, dan Gunawan (2016: 129)” model pembelajaran *problem based learning* yaitu suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru”. Media yang digunakan yaitu media visual berupa *power point* yang menampilkan tulisan dan gambar. Menurut Devi dan Bayu (2020: 241)” media visual seperti gambar dan foto merupakan media sederhana yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik”.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Melinda Ratna Sari, penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 SMA Negeri Pasirian dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, hal ini dapat dilihat dari hasil penguasaan kognitif peserta didik dengan rata-rata nilai *post-test* peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 82,2% pada siklus II.

Penelitian serupa lainnya juga dilakukan oleh Yuna Sutria, Sahyar, dan Derlina, penelitian ini dilakukan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan tahun ajaran 2016/2017, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa rata-rata perolehan pengetahuan konseptual peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media visual berada pada kategori tinggi dan yang menggunakan model konvensional termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Bantuan Media Visual dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, dengan bantuan media visual sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media visual dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (ceramah) sesudah perlakuan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, dengan bantuan media visual sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan
3. Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media visual dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (ceramah) sesudah perlakuan?

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik itu manfaat teoritik, manfaat akademik, dan juga manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritik yaitu berupa penambahan kajian ilmu pengetahuan berkaitan dengan penerapan

model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

1.4.2. Manfaat akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian-penelitian lain dengan topik yang sama atau sejenis

1.4.3. Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pihak sekolah bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *problem based learning*

2. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penambahan ilmu bagi peneliti tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

3. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.