

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya dilaksanakan agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat membantu siswa dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara baik itu secara sosial maupun ekonomi. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional dalam Nurdin (2016, hlm.343) yang mencantumkan pengertian pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Selaras dengan hal tersebut, penerapan dalam pendidikan akan mencakup pada proses pembelajaran disekolah. Pada proses pembelajaran disekolah diharapkan dapat berkembangnya potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam pengetahuan, sikap serta keterampilan. Seharusnya, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan dan menantang serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran seperti yang dirumuskan dalam pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 edisi revisi yang berlaku pada sistem pendidikan saat ini. Pendekatan Saintifik ini akan menjadikan siswa yang dapat memahami materi secara utuh, hal ini karena dalam pembelajaran siswa dituntut agar mengamati, menanya, mengeksplorasi materi dengan mencari dari berbagai sumber informasi, mengasosiasikan atau berdiskusi mengenai informasi materi ajar serta mengkomunikasikan atau mempresentasikan informasi mengenai materi ajar yang telah didapat kepada siswa yang lain. Dengan pemahaman materi yang baik akan dapat meningkatkan hasil belajar yang siswa peroleh.

Pada dasarnya pendidikan harus mampu memanfaatkan secara optimal kemajuan teknologi. Selain itu, dengan adanya teknologi memberikan kemudahan bagi semua pihak baik itu guru maupun siswa sendiri. Teknologi dapat pula menjadi penghubung agar mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran karena perkembangan teknologi akan menciptakan kemenarikan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi ini juga berdampak pada berkembangnya media pembelajaran yang semakin menarik.

Namun, pada kenyataannya seringkali siswa tidak memahami materi ajar yang diajarkan oleh guru dikarenakan siswa seringkali tidak terlibat aktif pada saat pembelajaran berlangsung artinya siswa hanya mendengarkan penjelasan satu arah dari guru. Permasalahan ini pula yang terjadi pada salah satu Sekolah Menengah Atas yang berada di Kota Bandung yaitu SMA Negeri 18 Bandung. Para siswa di SMAN 18 Bandung masih kurang memahami materi pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa di SMAN 18 Bandung yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi ajar khususnya mata pelajaran ekonomi masih kurang dan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berikut ini merupakan data perhitungan rata-rata nilai ujian akhir semester ganjil pada kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung :

Tabel 1. 1

Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil 2017/2018 kelas X IPS 1

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Dibawah KKM	32	96,97 %
Diatas KKM	1	3,03 %
Jumlah	33	100%
Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	75	
Nilai perolehan rata-rata kelas	44.22	

Dari data tersebut menunjukkan bahwa siswa kesulitan untuk menjawab ulangan sekolah yang diadakan pada akhir semester dengan ditandai dengan masih kurangnya nilai rata-rata yang diperoleh dengan KKM yang ditetapkan sebesar 75, hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman materi pembelajaran siswa kurang.

Selain itu, meskipun pada kurikulum 2013 ini banyak jenis model pembelajaran yang ditawarkan namun seringkali guru mengabaikan penggunaan model pembelajaran padahal model pembelajaran yang bervariasi ini akan menciptakan pembelajaran yang semakin menarik. Dilapangan, guru seringkali memilih menggunakan metode seperti ceramah dan penugasan sehingga siswa merasa mudah bosan dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi. Hal ini selaras dengan observasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. 2

Hasil Wawaancara

NO	Tanggal	Kriteria Wawancara	Hasil Wawancara Siswa
1.	02 April 2018	Penyampaian materi	Ceramah dan penugasan rangkuman
2.	02 April 2018	Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi	Tidak menggunakan model pembelajaran bervariasi lebih menekankan pada metode ceramah dan penugasan
3.	08 April 2018	Penggunaan media pembelajaran	Dalam pembelajaran tidak digunakannya media pembelajaran seperti penggunaan proyektor

Permasalahan lain yang timbul dalam dunia pendidikan diantaranya mengenai kualitas pendidikan . Hal ini dibuktikan dengan tidak dioptimalkannya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dapat diketahui SMA Negeri 18 Bandung mempunyai fasilitas yang lengkap dan memadai untuk dilakukannya pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media karena disetiap kelas sudah terdapat alat proyektor. Namun, guru seringkali tidak mengoptimalkan penggunaan media pada setiap pembelajaran. Apabila model yang digunakan bervariasi dan tidak berpusat pada guru (*teacher center*) serta diperkuat oleh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini maka kualitas pendidikan akan baik dan siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Artinya, pemahaman siswa akan materi pembelajaran meningkat.

Oleh sebab itu, pemilihan model yang tepat dan penggunaan media yang perlu dilakukan guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa memiliki pemahaman akan materi pembelajaran yang seharusnya mereka miliki setelah proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa akan dapat mengingat materi pembelajaran tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti beranggapan bahwa perlu adanya model pembelajaran serta media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi saat ini yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran ekonomi.

Salah satu model yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Hal ini diperkuat pemaparan Setiani dan Priansa (2015, hlm. 260), “Model Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi peserta didik dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik”.

Selain dapat meningkatkan pemahaman materi model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) akan membuat siswa berkontribusi langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru namun juga berpusat pada siswa. Selain itu, perkembangan teknologi membuat media pembelajaran muncul dengan berbagai keunggulan salah satunya dengan media pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran dengan menarik dan belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan khususnya di SMA Negeri 18 Bandung yaitu aplikasi *prezi*. Hal ini diperkuat oleh pemaparan Rusyfan (2016, hlm. 10) yang menyebutkan bahwa salah satu Keunggulan aplikasi *prezi* ini berbentuk slide namun bisa di *zoom in* dan *zoom out* serta dapat bergerak dan diharapkan bisa menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang tentunya akan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan pemaparan diatas dalam upaya memecahkan masalah mengenai rendahnya pemahaman materi pembelajaran siswa maka dari itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan Media Aplikasi *Prezi* Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran (Studi Kasus**

Pada Pembelajaran Ekonomi Pada Sub Tema Koperasi Kelas X IPS 1 Di SMA Negeri 18 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)." Penelitian ini juga dilaksanakan dalam penelitian payung oleh dua rekan lainnya yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandung dan SMA Pasundan 7.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka permasalahan yang diajukan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa yang mengakibatkan rata-rata hasil belajar siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)
2. Model yang digunakan oleh guru belum bervariasi dan bersifat monoton yang menyebabkan siswa berperan pasif dalam pembelajaran
3. Fasilitas yang dapat dijadikan Media pembelajaran yang telah tersedia di sekolah belum digunakan serta dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan perkembangan teknologi dan perubahan zaman

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah
 - a. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* (NHT) dengan menggunakan media aplikasi *prezi*.
 - b. Materi pembelajaran yang dibatasi pada mata pelajaran ekonomi sub tema koperasi.
 - c. Populasi yang digunakan kelas X IPS 1.
 - d. Pemahaman materi pembelajaran dibatasi pada pemahaman aspek kognitif mencakup mengartikan, memberikan contoh, mengklasifikasi, menyimpulkan, menduga, membandingkan, serta menjelaskan.
2. Rumusan Masalah
 - a. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dalam pembelajaran ekonomi sub tema koperasi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018?

- b. Bagaimana penerapan media aplikasi *prezi* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada pembelajaran ekonomi sub tema koperasi siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018?
- c. Bagaimana kondisi pemahaman materi pembelajaran ekonomi sub tema koperasi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018?
- d. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan media aplikasi *prezi* terhadap pemahaman materi pembelajaran ekonomi siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media aplikasi *prezi* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT) pada pembelajaran ekonomi sub tema koperasi siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana kondisi pemahaman materi pembelajaran siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung.
4. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dengan media aplikasi *prezi* terhadap pemahaman materi pembelajaran ekonomi siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 18 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - b. Dari segi ilmiah, diharapkan dilakukannya penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pengaruh

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan media aplikasi *prezi* terhadap pemahaman materi pembelajaran.

- a. Untuk memberikan pengetahuan baru bagi perkembangan ilmu pendidikan.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dibidang penelitian selanjutnya.

5. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai pemahaman materi pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan media aplikasi *prezi* di SMA Negeri 18 Bandung.
- b. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan wawasan pembaca terkait permasalahan yang ditemukan yaitu pemahaman materi pembelajaran pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan media aplikasi *prezi* di SMA Negeri 18 Bandung. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pembaca yang tertarik dan ingin mengkaji lebih dalam mengenai penelitian ini.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dengan media aplikasi *prezi* yang dapat menjadikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang mengarah pada peningkatan pemahaman materi pembelajaran sehingga menghasilkan peserta didik yang unggul dan dapat bersaing.

F. Definisi Operasional

1. “Penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan”(Wahab dalam <http://belajarpendidikanpkn.blogspot.co.id/2017/07/pengertian-penerapan.html>).

2. Setiani dan Priansa (2015, hlm. 260) mengatakan, “Model Pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi peserta didik dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik”.
3. Rusyfan (2016, hlm. 2) mengatakan, “salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service* (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual”.
4. KBBI dalam <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/pengaruh.html> memaparkan, “pengaruh yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, aatau perbuatan seseorang”.
5. Menurut Sudijono (2016, hlm. 50) mengatakan, “Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat”.
6. Menurut Nurdin (2016, hlm. 102) mengatakan, “Materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan”.

Dengan demikian, judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* Dengan Media Aplikasi *Prezi* Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran” memiliki makna sebuah tindakan yang dilakukan dengan pembelajaran secara berkelompok untuk meningkatkan penguasaan isi akademik disertai perangkat lunak berbentuk kanvas virtual yang akan membentuk sebuah konsep dan kesimpulan atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari.

G. Sistematika Penelitian

1. BAB I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Batasan dan Rumusan Masalah
 - d. Tujuan Penelitian
 - e. Manfaat Penelitian
 - f. Definisi Operasional
 - g. Sistematika Skripsi
2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - a. Kajian Teori
 - b. Penelitian Terdahulu
 - c. Kerangka Pemikiran
 - d. Asumsi dan Hipotesis
3. BAB III Metode Penelitian
 - a. Metode Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Subjek dan Objek Penelitian
 - d. Operasionalisasi Variabel
 - e. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - f. Teknik Analisis Data
 - g. Prosedur Penelitian
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. BAB V Kesimpulan dan Saran