

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan yang terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan tumbuh pesat setiap saat. Hal ini memacu suatu bangsa untuk terus mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini. Kemampuan menyesuaikan diri dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi tentu dimulai dari mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Melalui Pendidikan, manusia dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang ada dalam dirinya dari segi intelektual, mental maupun spiritual. Menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan nasional dijelaskan :

Pendidikan adalah 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, hal ini menuntut tenaga kependidikan untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam perubahan pendidikan. Rusman (2018, hlm. 25-30) mengatakan bahwa tenaga kependidikan diharuskan mampu menguasai IT baik untuk mempersiapkan perencanaan pembelajaran maupun untuk

menerapkan berbagai model pembelajaran berbasis computer dalam kegiatan pembelajaran seperti penggunaan OHP, LCT, multimedia interaktif atau pembelajaran berbasis computer, *e-learning*, *mobile learning*, *blended learning* ataupun pembelajaran berbasis elektronik lainnya.

Memasuki abad ke 21, dalam dunia Pendidikan dibutuhkan adanya model pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning*. Abidin (2014) mengemukakan *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mengkonstruksikan pengetahuan dan mengintergrasikan konteks belajar disekolah dan belajar dikehidupan yang nyata secara alami.

Proses belajar pada abad 21 ini tentunya memiliki banyak sekali tantangan dan hambatan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Berikut data observasi awal pada kelas XI IPS di SMA Pasundan 1 Bandung.

Tabel 1. 1
Data Nilai PAS kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa Keseluruhan	Nilai KKM	Rata-rata Nilai
	Yang Memenuhi KKM	Yang Belum Memenuhi KKM			
XI IPS 4	15	21	36	73	74,33
XI IPS 6	20	16	36	73	75,56

Sumber: Daftar Nilai Penilaian Hasil Semester (PAS) Ganjil Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023 (Data diolah).

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa masih rendah nya kemampuan siswa dalam mata pelajaran ekonomi dengan data yang diperoleh saat observasi awal. Dimana nilai rata-rata yang diperoleh masih rendah dan terlihat masih banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 72 Siswa, didapatkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat 35-45 siswa yang tidak antusias terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan

oleh guru. Terlihat dengan diam-diam menggunakan *gadget* untuk memainkan game online, membuka tiktok, twitter maupun Instagram. Mereka lebih tertarik dengan *gadget*-nya daripada mendengarkan guru menyampaikan materi, mereka merasa bosan karena hanya mencatat dan mengerjakan soal-soal. Hal ini terjadi dikarenakan guru masih menggunakan pendekatan *teacher centered*. Pendekatan ini sudah dianggap tradisional dan butuh adanya inovasi. Melihat besarnya pengaruh penggunaan *gadget* yang demikian, peneliti tertarik untuk memanfaatkan *gadget* sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa bukan hanya memanfaatkan *gadget* sebagai fasilitas untuk hiburan namun juga sebagai pendukung untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran ekonomi di SMA Pasundan 1 Bandung didapatkan data bahwa sistem pembelajaran yang digunakan sebetulnya dirancang untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah namun pada praktiknya tidak dapat terealisasi sehingga masih menggunakan model konvensional. Sebetulnya metode diskusi kelompok juga sudah diterapkan namun pada pelaksanaannya kurang berjalan efektif. Hal ini karena waktu pembelajaran terbatas, adapun alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan di sekolah yaitu 3 JP pertemuan pertama lalu 1 JP dihari berikutnya dan jam pelajaran ekonomi masuk di siang hari dimana kondisi siswa sudah mulai lelah dan jenuh sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas kurang kondusif menjadi pasif dan tidak kreatif, hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa masih tergolong kurang serta tingkat pemahamannya. Oleh karenanya upaya perancangan pembelajaran inovatif dengan menggunakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan.

Upaya untuk mengatasi permasalahan diatas yakni dengan mengembangkan model pembelajaran yang efektif yang dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, melibatkan siswa secara aktif dan memperhatikan kemampuan siswa. Salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengubah model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam

proses pembelajaran, salah satunya ialah model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012, hlm. 104) model *Problem Based Learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “budaya berfikir” pada diri siswa, proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang serta hasil dari penelitian sebelumnya maka penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa** (*Quasi* Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang digunakan cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*)
2. Pemahaman siswa terkait materi pelajaran masih belum mendalam
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum efektif
4. Hasil belajar siswa kurang sesuai dengan tingkat pemahamannya
5. Masih banyaknya siswa yang kurang fokus selama pembelajaran berlangsung

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah di atas, berikut rumusan masalah yang akan diteliti:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
4. Apakah Terdapat Pengaruh yang signifikan setelah pengaplikasian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui Pengaruh dari Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar siswa pada kelas eksperimen.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi setiap pembaca dan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Berikut manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, proses dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta menambah keilmuan mengenai pengaruh

penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk guru memakai dan mengoptimalkan model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dimateri-materi tertentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar pada materi-materi tersebut di SMA Pasundan 1 Bandung.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan mendapat pengalaman baru tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* sehingga dapat menambah wawasan penulis mengenai model pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat bermanfaat untuk keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah serta bisa digunakan sebagai pedoman petinggi sekolah dalam usaha memaksimalkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan ide-ide baru kepada guru, terutama yang berkaitan dengan pengaplikasian model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran yang mampu memaksimalkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan dorongan dan peningkatan partisipasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain membantu siswa berinteraksi dan berkolaborasi, siswa akan berbagi pemikiran tentang pemecahan masalah untuk memaksimalkan hasil belajar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan memperjelas substansi penelitian, maka peneliti mendefinisikan variabel-variabel terkait sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”.

2. Penerapan

Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan atau mempraktikkan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Ratnaningsih dalam Utomo dkk., (2013, hlm. 6). “*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah”.

4. Hasil Belajar

Menurut Sudirman dan Maru (2016, hlm. 9) bahwa hasil belajar merupakan hasil capaian belajar pasca melakukan sebuah proses belajar dan pembelajaran yang diikuti perubahan tingkah laku.

Jadi yang dimaksud dengan judul skripsi ini adalah upaya untuk mengungkapkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

G. Sistematika Skripsi

Untuk dapat memahami isi dari Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini, maka materi dalam skripsi ini dikelompokkan menjadi sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang berlaku di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.37–47) Adapun

demikian, bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut :

1. **BAB I Pendahuluan**

Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.37) pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam bahasan suatu masalah yang akan di teliti dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arahan permasalahan dan pembahasan :

a. Latar Belakang

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini peneliti harus memposisikan topik yang diteliti dalam konteks penelitian yang luas dan mampu menyatakan adanya kesenjangan yang perlu diisi dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang diteliti.

b. Identifikasi Masalah

Bagian ini merupakan titik tentu yang memperlihatkan temuan masalah penelitian yang ditinjau dari isi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan sebagainya) serta banyaknya masalah yang dapatdi identifikasi oleh peneliti.

c. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang fenomena yang diteliti. Umumnya penelitian mengidentifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadikan fokus penelitian.

d. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan penelitian memperhatikan pertanyaan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian.

f. Definisi Operasional

Bagian ini mengemukakan pembatasan istilah-istilah yang berlaku dalam penelitian sehingga menciptakan makna tunggal terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian, sehingga mempermudah penelitian dalam fokus pembatasan masalah.

g. Sistematika Skripsi

Bagian ini memudahkan sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam bentuk sebuah kerangka.

2. **BAB II Kajian Teori**

Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.39–40) kajian teori berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

3. **BAB III Metode Penelitian**

Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.41) ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bagian ini terdiri dari :

1. Pendekatan Penelitian
2. Desain Penelitian
3. Subjek dan Objek Penelitian
4. Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian
5. Teknis dan Analisis Data
6. Prosedur Penelitian

4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam buku panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.45) bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan

5. **BAB V Simpulan dan Saran**

Dalam buku panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.47) bahwa, simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.