

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin modern dan pesat membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Peningkatan kualitas SDM merupakan syarat utama untuk meningkatkan dan membentuk kualitas SDM salah satunya adalah melalui pendidikan.

Adapun tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan 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 dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Kenyataan dalam dunia pendidikan sekarang ini adalah terdapat masalah dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu diantaranya yaitu kurangnya keaktifan siswa dan tidak adanya inovasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam pembelajaran ekonomi proses kegiatan pembelajar dituntut untuk menarik dan memberikan kesan selalu diingat para siswa.

Untuk itu, suatu pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mengalami langsung apa yang mereka pelajari, bukan hanya sekedar mengetahuinya saja. Karena pembelajaran yang pasif akan menghambat aktifitas dan keaktifan siswa. Oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian materi pelajaran ekonomi, agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga hasil belajarnya meningkat.

Ekonomi menjadi salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk 2009: 120) mengemukakan bahwa :

Ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku seseorang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam arangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkan, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu an kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagaian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Pelajara ekonomi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengalami berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata, maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi bapak Harsono menyatakan bahwa , siswa SMA Negeri 2 SUKOHARJO saat mengikuti pelajaran ekonomi ,siswa cenderung pasif, kebanyakan masih kurang memperhatikan dan merasa jenuh. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru hal ini dapat di buktikan bahwa belum maksimalnya hasil belajar siswa khususnya siswa kelas X 3 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Siswa yang sudah tuntas 13 siswa (37,14%) dan yang belum tuntas 22 siswa (62,85%) . Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran *project Based Learning* berbantuan media komik . karena Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru (Asan, 2005). Sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih hidup, variatif, dan membiasakan siswa memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan

daya pikir dan kreatifitas, komik yang digunakan dalam pembelajaran ini merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, sehingga dengan menggunakan media komik yang menarik dan sesuai dengan karakter anak tersebut juga dapat meningkatkan minat baca siswa (Sudjana, 2009:64). Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca (Rohani. 1997:79). Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Map* berbantuan media komik dapat mendorong siswa untuk dapat menemukan sendiri konsep-konsep materi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar dapat meningkat. Adapun hasil penelitian yang mendukung model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media komik, yaitu penelitian oleh Yulistiana Pradita (2015:1) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan Prestasi belajar dan Kreatifitas siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Ajaran 2013/2014” Menunjukkan bahwa hasil penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPA-2 MAN Klaten pada materi sistem koloid. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas adalah 38,09% dan meningkat menjadi 76,19% pada siklus II. Aspek afektif menunjukkan ketercapaian sebesar 78,31%. Sedangkan untuk aspek kreativitas, pada siklus I siswa yang mencapai kreativitas tinggi sebanyak 57,14% dan meningkat menjadi 66,67% pada siklus II. Dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi pokok sistem koloid kelas XI IPA-2 semester genap di MAN Klaten.

Penelitian oleh Lia Erfina Fitriani (2015 :1) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model *Mind Map* berbantuan media komik untuk

meningkatkan kualitas Pembelajaran Pkn Pada siswa kelas IV SDN kalibanteng Kidul 02 Semarang” menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran PKn meningkat. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor rata-rata 26 (baik), siklus II skor rata-rata 38 (sangat baik). Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 21,86 (baik), siklus II skor rata-rata 29,64 (sangat baik). Kualitas iklim pembelajaran pada siklus I memperoleh skor rata-rata 5,5 (baik), siklus II skor rata-rata 7,5 (sangat baik). Kualitas materi pembelajaran pada siklus I memperoleh skor rata-rata 8 (tidak baik), siklus II skor rata-rata 12 (baik). Kualitas media pembelajaran pada siklus I memperoleh skor rata-rata 5,5 (baik), siklus II skor rata-rata 6,5 (sangat baik). Hasil belajar kognitif siswa siklus I memperoleh ketuntasan 44,44%. Dan meningkat pada siklus II menjadi 83,33%. Hasil belajar psikomotorik siswa siklus I memperoleh ketuntasan 33,33%. Pada siklus II meningkat menjadi 100%. Hasil belajar afektif siswa siklus I diperoleh rata-rata skor setiap indikator 28,61 (baik) dan rata-rata skor siswa 30,17 (sangat baik) dengan persentase ketuntasan 100%. Pada siklus II rata-rata skor setiap indikator 33,77 (sangat baik), dan rata-rata skor siswa 33,75 (sangat baik) dengan persentase ketuntasan 100%. Simpulan penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Map* berbantuan media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Saran bagi guru yaitu model pembelajaran *Mind Map* berbantuan media komik dapat diterapkan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari Hasil penelitian tersebut, akan dijadikan acuan dalam penelitian dengan judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASID LEARNING (PJBL)* BERBANTUKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang dikaji dalam penelitian yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Komik dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi Kelas X SMAN 2 Sukoharjo.

D. Manfaat penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran ekonomi.

1. Manfaat Teoritis

Seacara teoritis penelitian ini memberikan gambaran dalam meningkatkan pembelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media komik dalam menjelaskan materi koperasi pada peserta didik kelas XIPS 3 SMAN 2 Sukoharjo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan gambaran untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- 2) Memberikan wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media komik.

- 3) Memberikan gambaran bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang aktif, cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 2) Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- 3) Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

c. Pihak Sekolah

Sebagai bahan untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi peneliti

Dapat sebagai referensi untuk melakukan pembelajaran yang inovatif ataupun referensi untuk melakukan penelitian pembelajaran yang lebih efektif lagi.