

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Ini merupakan pengalaman belajar utama yang berlangsung sepanjang hidup dan mencakup seluruh lingkungan. Pembelajaran di sekolah merupakan rekayasa guru untuk membantu siswa siap tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Menurut Thobroni (Masgumelar & Mustafa, 2021), pembelajaran adalah interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar mengajar.

Kunci keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan penghargaan guru. Guru memiliki dua peran penting, yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Menurut (Abi Hamid et al., 2020), sebagai pengajar, guru bertugas untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya ke dalam pikiran siswa (*transfer of knowledge*). Sedangkan menurut (Kirom, 2017), sebagai pendidik, guru bertanggung jawab untuk membimbing dan membina siswa agar memiliki kemampuan, kreativitas, dan kemandirian dalam belajar, dan juga mengambil nilai-nilai dari materi yang diajarkan untuk membentuk kepribadian dewasa siswa (*transfer of value*).

Dalam proses pembelajaran, peran guru memiliki tingkat kepentingan yang tinggi karena guru menjadi penentu apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang kondusif, kreatif, inovatif, dan memberikan suasana nyaman serta menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Transisi dalam kurikulum pendidikan dipicu oleh faktor penyesuaian terhadap perubahan yang terus-menerus terjadi dan persaingan di masa depan. Situasi pandemi telah menyebabkan gangguan besar dalam bidang pendidikan, di mana pengajaran reguler berubah menjadi pembelajaran daring dari rumah dengan segala keterbatasannya. Setelah pandemi, masalah yang ditemui oleh peneliti saat mengobservasi di SMA Negeri 1 Sunggal adalah sebagai berikut (1) Terjadi kemunduran siswa secara akademik akibat perubahan tiba-tiba dalam proses pembelajaran atau yang sering disebut *learning loss*; (2) Kegiatan pembelajaran belum mencapai hasil maksimal karena siswa masih dalam tahap penyesuaian mental terhadap perubahan situasi yang baru; (3) Model pembelajaran *Numbered Heads Together* yang digunakan oleh guru memiliki sejumlah kelemahan, termasuk kesulitan menyatukan pikiran siswa dalam satu kelompok, waktu yang lama untuk penerapan, dan kesulitan siswa dalam bertanggung jawab di dalam kelompoknya; (4) Penggunaan media *PowerPoint* sebagai alat bantu mengajar oleh guru belum mampu meningkatkan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Yuangga et al., 2022). terkait dengan Determinan GAP Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19 mengatakan bahwa dalam terdapat tiga penurunan kegiatan proses pembelajaran peserta didik disekolah, yaitu (1) motivasi belajar siswa yang mengalami perubahan diantaranya kecenderungan tidak dapat lepas dari gawai dikarenakan semua informasi mampu di dapatkan dengan cara instan, pasif dalam berinteraksi dengan guru ketika membahas materi pelajaran di kelas; (2) Sulitnya penyesuaian mental siswa pada pola pembelajaran sebelumnya berpindah pada pola pembelajaran sekarang; (3) kesulitan siswa dalam proses belajar sehingga mengalami ketertinggalan dalam pembelajaran atas perubahan yang kurang siap dan terjadi secara tiba-tiba.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 hingga 12 Januari 2023 di SMA Negeri 1 Sunggal, terungkap bahwa kelas X menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini lebih menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan soft skill dan karakter profil pelajar Pancasila. Selain itu, kurikulum ini juga menekankan pada penguatan materi esensial dengan pendalaman untuk meningkatkan kompetensi dasar literasi dan numerasi siswa. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka bersifat fleksibel, disesuaikan dengan kemampuan masing-masing murid. Setelah peneliti mengamati permasalahan yang ada saat observasi, ditemukan bahwa hasil belajar ulangan harian siswa untuk mata

pelajaran ekonomi dinilai dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), di mana nilai 75 berada dalam kategori baik. Detailnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ulangan Harian Kelas X T.A 2022

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Siswa Yang Mencapai KKTP		Siswa Yang Tidak Mencapai KKTP	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X-1	36	75	17	18,4%	19	81,6%
X-2	36	75	16	19,9%	20	80,1%
X-3	36	75	15	20,7%	21	79,3%
X-4	36	75	14	21,6%	22	78,4%
X-5	36	75	14	22,7%	22	77,3%
X-6	35	75	12	22,3%	23	77,7%
X-7	35	75	11	23,5%	24	76,5%
X-8	34	75	10	25,2%	24	74,8%
Jumlah	284		109	33,7%	175	66,3%

Sumber : data diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil nilai ulangan harian siswa dari delapan kelas dengan total 284 orang siswa menunjukkan tingkat keberhasilan yang rendah. Dari total siswa tersebut, hanya 109 orang atau sekitar 33,7% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sementara itu, sisanya, sebanyak 175 orang atau sekitar 66,3%, belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan dalam pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran oleh sebagian besar siswa di delapan kelas tersebut.

Berlandaskan penjelasan dari penulis (Sudirman & Maru, 2016) bahwa merancang kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan efektif merupakan usaha guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, merangsang keterlibatan siswa dalam

proses belajar, dan membimbing perubahan perilaku belajar siswa di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyaluran informasi oleh guru kepada siswa, tetapi juga perlu memastikan keseimbangan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat McGriff (Anggraeni & Akbar, 2018) menyatakan bahwa proses pembelajaran harus difokuskan pada konteks dan pengalaman yang dapat menarik minat siswa serta mendorong mereka untuk beraktivitas dalam proses belajar. Artinya, pembelajaran harus relevan dengan kehidupan dan pengalaman siswa, sehingga mereka memiliki motivasi dan minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, merancang pembelajaran yang bermutu dan efektif tidak hanya bergantung pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga mempertimbangkan interaksi yang seimbang antara guru dan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih efektif dan siswa akan lebih termotivasi untuk aktif dalam belajar.

Dalam teori konstruktivisme pada psikologi pendidikan, peran guru tidak hanya terbatas pada memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi lebih pada membantu siswa dalam menemukan, memahami, dan menggunakan struktur pengetahuan yang ada dalam diri mereka melalui berbagai pengalaman baru. Pandangan ini berdasarkan pendapat (Riyanto, 2009) yang menyatakan bahwa setiap konsep, pengetahuan, atau pengalaman baru yang diperoleh siswa dapat menjadi kontrol belajar yang memberikan

panduan untuk diaktualisasikan dalam situasi nyata. Sehingga, teori belajar konstruktivisme menyimpulkan bahwa siswa harus secara aktif terlibat dalam membangun mental dan struktur pengetahuan berdasarkan tingkat kematangan kognitifnya. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses ini, membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi, diskusi, dan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang beragam. Dengan membiarkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan relevan bagi siswa, karena pengetahuan yang mereka peroleh adalah hasil dari konstruksi mental mereka sendiri.

Untuk mencapai keseimbangan dalam penerimaan bahan pelajaran oleh siswa, guru diharapkan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran merujuk pada prosedur sistematis dalam mengatur jalannya kegiatan dan pengalaman belajar siswa guna mencapai tujuan belajar. Menurut Joyce, dkk (Octavia, 2020), model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan pembelajaran, yang mencakup perilaku guru dalam mengaplikasikan pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran dijelaskan lebih lanjut oleh Haryoko (Abi Hamid et al., 2020) sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan dan pengajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif bagi siswa.

Penentuan model dan media pembelajaran merupakan faktor kunci untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif yang efektif adalah menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dengan media pembelajaran berbasis video animasi. Melalui model dan media pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dengan model pembelajaran AIR, siswa akan terlibat dalam pembelajaran secara auditori (mendengarkan), intelektual (berpikir), dan melalui pengulangan materi. Hal ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendorong perkembangan kemampuan penalaran dan komunikasi mereka. Model pembelajaran ini juga membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih secara berulang-ulang.

Selain itu, menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Video

animasi dapat menggambarkan konsep dan materi pembelajaran dengan cara yang visual dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan menggabungkan model pembelajaran AIR dan media pembelajaran berbasis video animasi, diharapkan kemampuan penalaran siswa dapat meningkat, dan mereka akan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai karena siswa telah terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dengan media pembelajaran berbasis video animasi menekankan pada kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Proses pembelajaran dimulai dengan menyajikan materi dalam bentuk video animasi, yang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep secara lebih jelas dan menarik. Selanjutnya, siswa diberikan pertanyaan atau permasalahan terkait materi pembelajaran, yang mendorong mereka untuk berpikir secara intelektual dan mencari solusi yang tepat.

Selain itu, siswa dikelompokkan menjadi tim dengan 4 hingga 5 anggota, di mana setiap anggota memainkan peran dan tanggung jawab tertentu dalam menyelesaikan tugas. Proses diskusi kelompok ini mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa, serta memfasilitasi pembelajaran melalui pertukaran ide dan pemikiran. Setelah diskusi kelompok selesai, setiap tim mempresentasikan hasil kerja mereka, yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Selain itu, untuk memperkuat

pemahaman materi, setiap individu diberikan penugasan kuis atau tugas tambahan untuk diulang sebagai pengulangan materi.

Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, model pembelajaran AIR dengan media pembelajaran berbasis video animasi menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan terlibat secara aktif bagi siswa. Model ini juga mendorong kerjasama tim, peningkatan kemampuan penalaran, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Ajaran 2022/2023."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini:

1. Kemunduran siswa secara akademik atas perubahan tiba-tiba dalam proses kegiatan pembelajaran. Dampak dari perubahan pembelajaran dari daring ke luring dapat menyebabkan kemunduran dalam pencapaian akademik siswa.
2. Kegiatan pembelajaran belum maksimal dilakukan karena siswa masih dalam tahap penyesuaian secara mental pada peralihan keadaan dari pembelajaran

daring ke luring. Penyesuaian ini mungkin mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang tepat dan media pembelajaran sebagai alat bantu belum mampu menarik minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa bidang studi ekonomi kelas X masih rendah. Adanya permasalahan dalam proses pembelajaran dan penggunaan model serta media yang kurang tepat dapat berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat kompleksitas permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi cakupan penelitian pada beberapa aspek yang paling relevan dan signifikan. Hal ini dilakukan untuk menjaga fokus penelitian, agar dapat mengidentifikasi dan menganalisis dengan lebih mendalam mengenai permasalahan yang ada.

1. Fokus penelitian ini adalah pada model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR).
2. Penelitian ini yang diteliti adalah media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi animaker.

3. Hasil belajar yang menjadi objek penelitian adalah pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas X3/Fase E dan X 5/ Fase E di SMA Negeri 1 Sunggal pada tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : "Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Animaker Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sunggal pada Tahun Ajaran 2022/2023?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Animaker Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sunggal pada Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan penelitian: penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Temuan dan hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi pembaharuan penelitian yang terus berkembang, sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat terkini.
- b. Menjadi pijakan dan referensi untuk penelitian selanjutnya: peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dan titik awal untuk melanjutkan penelitian yang serupa atau untuk mengembangkan aspek lain yang relevan dalam bidang pendidikan

2. Manfaat praktis

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon guru: melalui penelitian ini, peneliti sebagai calon guru akan mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.
- b. Memberikan bahan pertimbangan dan masukan bagi guru dan sekolah: hasil penelitian ini akan menjadi sumber informasi yang berharga bagi guru dan sekolah. Temuan penelitian ini dapat membantu guru dalam memilih pendekatan dan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.