

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu pondasi yang kuat dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang. Hal ini berkaitan dengan proses perkembangan yang terjadi dalam diri dimana melalui belajar seseorang dapat mengetahui apa yang benar dan apa yang salah. Konsep belajar sebenarnya tidak hanya dilakukan dengan cara terus membaca buku saja, banyak konsep belajar yang bisa dilakukan untuk menunjang proses perkembangan kognitif seseorang. Namun pada umumnya, belajar digambarkan dengan berkumpulnya dua orang atau lebih untuk mempelajari sesuatu yang dijumpai oleh media seperti buku atau lainnya. Selain itu, belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan dan saling berkaitan satu sama lain.

Di dalam suatu pembelajaran akan terjadi interaksi antara satu dengan yang lainnya baik itu antar peserta didik maupun peserta didik dengan guru. Pembelajaran yang bersifat keterlibatan tinggi akan menunjang stimulus bagi peserta didik dalam mempelajari sebuah materi atau konsep. Penggunaan berbagai model atau metode yang bervariasi dapat memberikan persepsi yang positif terhadap peserta didik sehingga nantinya motivasi peserta didik dalam belajar menjadi meningkat. Begitupun sebaliknya ketika di dalam sebuah pembelajaran guru hanya mengandalkan satu metode atau satu model pembelajaran saja peserta didik akan merasakan jenuh dan monoton.

Pembelajaran yang monoton atau jenuh akan membuat peserta didik menciptakan persepsi negatif terhadap suatu materi. Tentunya hal ini tidak boleh terjadi, seorang guru dituntut untuk terus memelihara minat peserta didik dalam belajar (Cassandra, Effendi, & S, 2021). Dengan kompleksitasnya pelajaran ekonomi tak jarang peserta didik memiliki persepsi negatif terhadap ekonomi itu sendiri. Menurut penelitian Anne pada beberapa pembelajaran yang telah dilakukan terdapat 53 dari 150 peserta didik atau sebesar 35,33% masih merasa bosan, menganggap remeh tugas yang diberikan oleh guru serta masih mengantuk pada saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya metode mengajar yang digunakan oleh guru. (Cassandra, Effendi, & S, 2021). Penelitian

yang dilakukan oleh Anne cukup relevan dengan hasil wawancara dari beberapa peserta didik SMAN 4 Tasikmalaya kelas X mengenai persepsi tentang mata pelajaran ekonomi. Banyak dari mereka yang mengatakan bahwa ekonomi sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari namun untuk pengaplikasiannya terkadang sulit untuk dilakukan, hal ini dikarenakan banyaknya perhitungan-perhitungan yang membuat mereka cukup pusing. Selain itu, beberapa mengatakan bahwa dalam pengaplikasian masih cukup sulit dilakukan dikarenakan pemahaman materi yang sebatas di dalam kelas saja.

Selain itu dilihat dari hasil peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi pelajaran dalam hal ini peneliti berfokus dalam mata pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa pemahaman konsep yang dimiliki masih di bawah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dijadikan sebagai acuan peserta didik masih belum memenuhi kriteria tersebut. Hasil evaluasi peserta didik pada penelitian tahunan SMAN 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel

Tabel 1.1
Hasil Penilaian Akhir Tahunan (PAT) Kelas X Semester Genap Tahun
Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Rata-Rata
1	X IPS 1	37	74	43,32
2	X IPS 2	37	74	46,64
3	X IPS 3	37	74	46,02
4	X IPS 4	38	74	40,00
5	X IPS 5	37	74	41,96

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 4 Tasikmalaya

Berdasarkan tabel di atas nilai peserta didik dari kelas X IPS 1 sampai dengan X IPS 5 masih belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penguasaan pemahaman konsep materi menjadi hal dasar bagi peserta didik dalam peningkatan hasil evaluasi mereka.

Umumnya penggunaan model pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah hanya berpusat pada buku saja, padahal pemanfaatan lingkungan sekitar bisa menjadi salah satu sumber utama dalam pemberian suatu materi. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar maka akan terjadi pengamatan secara langsung yang nantinya akan diintegrasikan oleh peserta didik dengan pengetahuan yang dia miliki sebelumnya. Hal ini sejalan dengan alur model pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) yang didalamnya memiliki tahapan untuk mengamati suatu permasalahan dan peserta didik yang mengharuskannya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan pemahaman yang mereka miliki sehingga memberikan pengalaman nyata dalam pengaplikasian sebuah materi.

Penggunaan metode pembelajaran dengan menggabungkan satu konsep metode dengan konsep metode lain bisa menjadi salah satu cara untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar minat dalam peserta didik bisa terus terjaga sampai akhir pelajaran. Menurut Majid dalam (Cassandra, Effendi, & S, 2021) banyak cara yang dapat dilakukan pengajar dalam memberikan motivasi kepada peserta didik diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi serta melakukan kegiatan yang beragam, menjadikan peserta didik aktif dalam belajar, menciptakan suasana kelas kondusif serta pemberian penghargaan kepada peserta didik.

Dewasa ini pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara apalagi dengan keadaan internet yang semakin massif, seorang pengajar hendaknya memanfaatkannya untuk menciptakan suasana yang berbeda bagi peserta didik. Penggunaan *Game Based Learning* atau GBL merupakan salah satu cara pelatihan yang menggunakan komponen permainan untuk mengajarkan suatu keterampilan tertentu atau untuk mencapai suatu tujuan tertentu. *Game Based Learning* dapat diakses oleh semua orang termasuk oleh pengajar. Dengan menggunakan elemen permainan dan pemberian penghargaan atau hukuman dalam pembelajaran akan merangsang peserta didik menjadi lebih sigap dalam belajar.

Salah satu penggunaan *Game Based Learning* yang mudah diakses adalah media *Bamboozle* yang merupakan salah satu permainan yang mudah untuk

diaplikasikan. Aplikasi ini memiliki berbagai macam jenis permainan yang menarik dan memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dengan baik (Saud, Aeni, & Azizah, 2022). Dengan demikian berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Roar (*Read, Observe, Auditory, Review*) Berbantuan Media *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya)

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran akhir (*posttest*)?

1.3. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan akan lebih terarah jika lebih dahulu ditentukan tujuannya agar lebih jelas langkah yang harus ditmp. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)

2. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.
 - b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan.
 - c. Sebagai bahan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya dan menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran dan diharapkan menjadi motivasi lebih bagi peneliti dalam mengajar.
 - b. Bagi Peserta didik

Adanya peningkatan pemahaman konsep belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.
 - c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan atau dijadikan alternative pilihan dalam menggunakan model pembelajaran saat memberikan materi di dalam kelas.
 - d. Bagi Perguruan Tinggi

Model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) berbantuan Media *Baamboozle* bisa dijadikan referensi bagi mahasiswa didik khususnya mahasiswa pendidikan ekonomi yang kelas akan diaplikasikan kepada peserta didiknya.