

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk dapat mengembangkan intelektual dan kognitif setiap individu. Dalam perspektif pendidikan nasional, pendidikan harus berperan dalam membangun seluruh potensi manusia agar menjadi subyek yang berkembang secara optimal dan bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan nasional (Suryana, 2020). Menurut UU No.20 Tahun 2003, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional dapat dimulai melalui taraf pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam upaya menyampaikan materi agar dapat tersampaikan dengan baik. Upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menjadi perhatian utama karena peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, di antaranya guru merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasilnya proses pembelajaran di dalam kelas. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan

lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal.

Permasalahan proses pembelajaran yang kerap terjadi di kelas yaitu seringkali tidak berjalan secara efektif yang dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya guru dalam manajemen kelas dan pengajaran kelas. Disadari bahwa masih ditemui adanya guru yang kurang mampu menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran dengan baik, dan tidak dapat mengkondisikan cara belajar siswa secara berdaya guna dan berhasil guna, akibat latar belakang pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki juga masih terbatas. Dampak permasalahan tidak optimalnya pengelolaan kelas oleh guru dapat menyebabkan jenuhnya siswa mengikuti pembelajaran, siswa tidak memahami apa materi yang disampaikan, dan rendahnya hasil belajar siswa.

Guru memiliki peranan penting dalam upaya membantu siswa memahami materi, sehingga guru memerlukan kemampuan dalam menyusun rencana, strategi pembelajaran, serta kemampuan pengajaran agar proses belajar mengajar berjalan optimal. Dalam interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dapat terjalin dengan melalui perantara model pembelajaran. Untuk menghasilkan siswa yang menguasai ranah pikir (kecerdasan intelektual) yang tinggi, model pembelajaran dapat menjadi salahsatu alternatif yang dilakukan pada saat proses pengajaran dalam rangka alih pengetahuan kepada siswa agar tersampaikan secara maksimal (Habe & Ahiruddin, 2017). Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana siswa belajar, Joyce dkk dalam (Tayeb, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian adalah *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*, karena mampu memudahkan siswa dalam memahaman materi yang dipelajari. Model *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan

kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran. Hal ini yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sehingga hasil belajar kognitif yang belum mencapai KKM dapat ditingkatkan. Kurniasih dalam (Susanti et al., 2019).

Penggunaan model pembelajaran *Auditory intellectually repetition* (AIR) dalam konteks meningkatkan meningkatkan hasil belajar kognitif merupakan hal yang efektif karena model ini memaksimalkan fungsi indera siswa secara dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh (Sulistio, 2011) ia mengatakan bahwa model *Auditory intellectually repetition* (AIR) yaitu pembelajaran yang berorientasi keterlibatan semua siswa melalui kegiatan diskusi kelompok kecil untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan melatih siswa untuk mengingat kembali tentang materi yang telah dipelajari (*Repetition*).

Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) menekankan pada penyampaian konsep secara *auditori* yaitu memaksimalkan fungsi dengar dan bicara pada saat pembelajaran melalui mendengarkan penyampaian materi oleh guru, dan menyampaikan hasil belajar dengan kelompok melalui presentasi, *intellectually* yaitu melatih siswa untuk mampu memecahkan masalah secara mendalam dan melatih siswa untuk mengingat kembali tentang materi yang telah dipelajari (*repetition*).

Menurut Shoimin dalam (Martini et al., 2019) *Auditory* bermakna bahwa pembelajaran melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. *Intellectualy* kegiatan belajar harus menggunakan kemampuan berpikir, harus dengan konsentrasi, dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan. Sedangkan *repetition* yaitu pengulangan dengan tujuan memperdalam dan memperluas pemahaman siswa yang dilatih melalui soal, tugas, atau kuis.

Selain penggunaan model pembelajaran, dalam era digital yang menawarkan berbagai media inovatif pembelajaran, penggunaan media juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran. *Game of question card* merupakan salah satu media yang menarik perhatian siswa. Media ini menggabungkan elemen permainan dengan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara digital untuk menguji pemahaman materi. Kombinasi model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* dengan media *game of question card* dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Dalam pembelajaran salahsatu indikator utama untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu ditentukan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif mencakup pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis, yang semuanya merupakan aspek kritis dalam perkembangan intelektual siswa. Ranah hasil belajar kognitif merupakan tolak ukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan, setelah melewati proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Model pembelajaran AIR didasarkan pada konsep bahwa informasi yang disampaikan secara auditori dapat lebih efektif diinternalisasi oleh otak, khususnya dalam konteks pembelajaran kognitif. Pemilihan model ini dikarenakan keinginan untuk mengatasi potensi keterbatasan model pembelajaran konvensional yang mungkin tidak sepenuhnya memanfaatkan potensi otak siswa dalam memproses dan menyimpan informasi. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang penting sebagai dasar penguasaan kemampuan lainnya. (Nurlindayani et al., 2020). Namun, dalam kegiatan belajar mengajar masih sering dijumpai rendahnya hasil belajar kognitif salahsatunya pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 24 Garut.

Penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* berbantuan media *game of question card* masih jarang diimplikasikan di sekolah, beberapa guru cenderung menggunakan metode ceramah.

Ketidaktepatan memilih model pembelajaran dapat berdampak pada sulitnya siswa memahami materi. Rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 24 Garut ditemukan bahwa ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar kognitif yang masih rendah, berdasarkan hasil ulangan pada mata pelajaran Geografi ditemukan bahwa 50% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal tersebut disebabkan belum maksimalnya proses pembelajaran. Permasalahan lainnya yang terjadi di SMA Negeri 24 Garut pada mata pelajaran Geografi yaitu masih banyaknya siswa yang kurang fokus saat proses pembelajaran. Berdasarkan penuturan guru geografi, beliau masih mencari model pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan dari proses pembelajaran maka seorang guru perlu melakukan inovasi pembelajaran misalnya, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang baru dan menarik, dan manajemen kelas dengan baik (Ellinawati et al., 2018). Adapun, model pembelajaran yang kerap guru geografi di SMA Negeri 24 Garut terapkan yaitu model pembelajaran ceramah, *Problem Based Learning*, *Projec Based Learning*, dan Demonstrasi. Namun, belum pernah menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dengan berbantu media *question card*.

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pada materi yang diajarkan serta memicu peningkatan hasil belajar kognitif yaitu model pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*). Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) merupakan model pembelajaran yang menekankan tiga aspek yaitu belajar dan mendengarkan, belajar dengan berfikir dan pengulangan, Simamora dalam (Syahid et al., 2021).

Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* pernah dilakukan (Sumiati et al., 2019) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Pada saat siklus I mencapai 42% dengan nilai rata-rata 61,81 dan pada siklus II persentase mencapai 73% dengan nilai rata-rata 67,88 dan pada siklus III persentase mencapai 87,8% dengan rata-rata 79,9.

Penggunaan model pembelajaran AIR lebih memberikan kesempatan siswa dalam bekerja sama dengan teman-teman kelompoknya untuk memahami konsep pelajaran yang diberikan oleh guru agar tercapai tujuan pembelajaran (Ellinawati et al., 2018). Selain itu untuk menunjang model pembelajaran agar prosesnya berjalan dengan maksimal sehingga dapat mencapai tujuan pelajaran dengan baik, maka diperlukan juga suatu media pembelajaran pendukung (Meilan et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Medianty et al., 2018). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Dewasa ini banyak sekali media pembelajaran yang yang bisa digunakan, salah satunya adalah media kartu pertanyaan/*question card* (Oktaviany, 2017).

Media *Question Card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajaran, (Kholipah et al., 2022). Isi dari kartu ini di bedakan menjadi dua yaitu sebagian kartu berisi soal-soal tentang materi yang diajarkan dan sebagian lagi berisi jawaban dari soal-soal tersebut. Dengan demikian, peneliti beranggapan bahwa penggunaan model pembelajaran AIR dengan

disertai media pembelajaran kartu arisan dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran AIR dengan bantuan media kartu arisan diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi. Dengan demikian siswa mampu memperoleh hasil belajar kognitif yang tinggi. Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Berbantuan Media *Game Of Question Card* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Lapisan Atmosfer Kelas X SMA Negeri 24 Garut)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) berbantuan *game of question card* pada mata pelajaran Geografi materi lapisan atmosfer di kelas X SMA Negeri 24 Garut?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) berbantuan *game of question card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Geografi materi lapisan atmosfer di kelas X SMA Negeri 24 Garut?

1.3. Definisi Operasional

Guna menghindari kesalahpahaman pengertian dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional, yang termasuk definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Badudu & Zain (2001) pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, (2) sesuatu yang membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain. daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

2. Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

Media pembelajaran AIR merupakan akronim dari *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition* yang memiliki makna sebagai berikut. Menurut Fauji dan Winarti dalam (Syahid et al., 2021) Unsur pembelajaran *Auditory*, *Intellectually* dan *Repetition* (AIR) yaitu sebagai berikut:

- a. *Auditory* belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi.
- b. *Intellectually* bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*mind-on*), haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, menkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan.
- c. *Repetition* berarti pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa di latih melalui pemberian tugas atau kuis.

Dalam penelitian ini, pada tahap *repetition* peneliti menggunakan media *game of question card* sebagai media untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi lapisan atmosfer.

3. Media Pembelajaran *Question Card*

Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra et al., 2022:5). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. (Pagarra et al., 2022:6)

Media pembelajaran *Question Card* adalah media visual berupa kartu berisi permainan sederhana yang berisikan pertanyaan-pertanyaan

dan jawaban-jawaban yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Trisnawardani, (2023;20).

4. Hasil belajar Kognitif

Hasil belajar adalah merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dicapai siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disebuah sekolah dan kelas tertentu. Sudjana dalam (Asya, 2023.)

Hasil belajar kognitif atau pemahaman konsep menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti atau materi yang dipelajari. Pemahaman ini menjelaskan seberapa banyak peserta didik mampu menerima, menyerap, memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami atau dirasakan berupa hasil langsung yang dilakukan. (Mahaningtyas, 2017)

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) berbantu *media game of question cards* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran geografi materi lapisan atmosfer kelas X di SMA Negeri 24 Garut.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) berbantu *media game of question cards* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Geografi materi lapisan atmosfer siswa kelas X SMA Negeri 24 Garut.

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan dapat memiliki nilai kegunaan bagi semua pihak terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- a. Guna mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang studi Geografi.
- b. Guna menambah kepustakaan atas literatur ilmu pengetahuan khususnya bidang studi geografi.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan berpijak dalam rangka mengembangkan model pembelajaran dalam ruang lingkup yang lebih luas dan memilih model pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tertarik dalam belajar Geografi.
- b. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *Auditory intellectually repetition (AIR)* berbantuan *media game of question cards* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dapat bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran geografi siswa SMA Negeri 24 Garut.
- c. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *Auditory intellectually repetition (AIR)* berbantuan *media game of question cards* yang dilakukan pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salahsatu alternatif model pembelajaran Geografi di SMA Negeri 24 Garut dan meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran geografi.
- d. Bagi sekolah, Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 24 Garut.