

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai peran yang penting untuk membentuk manusia yang berakhlak baik, mampu mengendalikan dirinya, bertanggung jawab dan mempunyai wawasan yang luas, sehingga menjadi manusia yang berkualitas.

Salah satu hal yang penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan. Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003, Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Contoh dari sekolah formal adalah Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi.

Pendidikan yang berkualitas tentu akan berpengaruh terhadap kualitas siswa. Kualitas siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, yaitu salah satunya adalah hasil belajar. Hasil belajar yaitu salah satu peran mendasar yang dihasilkan oleh siswa selama proses pembelajaran yang dibarengi dengan perubahan tingkah laku mencerminkan 3 ranah penting, yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif (Krisnayanti & Wijaya, 2022:1779). Menurut (Sappaile et al., 2021:11) Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang menjadi acuan dalam pengukuran nilai siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar menunjukkan tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diraih siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat dihitung dengan nilai.

Hasil belajar dapat ditunjukkan melalui tes atau ujian yang diberikan oleh guru berupa angka. Indikator tinggi rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat apabila nilai memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dimana KKTP ini ditetapkan oleh masing-masing sekolah sesuai aturan dan arahan dari Dinas Pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 2 Banjar menunjukkan data hasil belajar mata pelajaran ekonomi masih rendah, dimana rata-rata hasil belajar siswa banyak yang masih dibawah nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Adapun KKTP di SMA Negeri 2 BANJAR sebesar 75. Berikut nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 2 BANJAR.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata UTS Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Banjar

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Rata-Rata Nilai
1	X1	35	75	73,07
2	X2	35	75	73,29
3	X3	36	75	72,36
4	X4	33	75	70,91
5	X5	35	75	70,71
6	X6	35	75	71,14
7	X7	35	75	71,53
8	X8	35	75	71,86
9	X9	36	75	65,42
10	X10	36	75	69,03
11	X11	32	75	66,25

Sumber : Data hasil prapenelitian siswa kelas X SMA Negeri 2 Banjar

Dari data di atas, dapat dilihat hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar menunjukkan hasil belajar siswa masih dikategori rendah. Terdapat semua kelas yang mempunyai rata-rata nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata nilai siswa kelas X yaitu 71 sehingga termasuk ke dalam kategori rendah karena kurang dari 75 yang merupakan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Penyebab hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi rendah, disebabkan beberapa faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dipengaruhi oleh dalam diri siswa itu sendiri.

Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi oleh luar, berupa lingkungan, beban kurikulum dan pendekatan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa ini, diduga karena kurang tepatnya pendekatan penerapan belajar yang diberikan kepada siswa, seperti penggunaan metode pembelajaran yang terus menerus digunakan secara monoton berpusat kepada guru (*teacher centered*) yang terlalu sering diberikan kepada siswa dibandingkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) yang menyebabkan pembelajaran lebih monoton dan siswa berperan secara pasif. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran ekonomi, siswa tidak hanya mempelajari teori saja, melainkan dengan pengaplikasiannya dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga dalam hal ini, siswa harus berperan aktif dalam memilah informasi yang ada agar siswa dapat memahaminya.

Pembelajaran yang lebih banyak berpusat kepada guru menyebabkan siswa hanya mendengarkan dari penjelasan guru tanpa mengetahui apakah siswa memahami materi atau tidak. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Soidik et al., 2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang selalu berpusat kepada guru membuat siswa cenderung bosan dan tidak merasa nyaman ketika di kelas sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang bagi siswa dan tidak peduli pada materi yang akan diajarkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang lebih banyak berpusat kepada guru akan membuat pembelajaran menjadi kurang aktif dan akan membuat hasil belajar siswa yang rendah.

Diperlukan model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dianggap efektif menurut (Jenny et al., 2023:742) salah satunya adalah model pembelajaran *learning cycle 5E*. Model pembelajaran siklus belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena model pembelajaran *learning cycle 5E* dapat memberikan kesempatan kepada siswa berupa perhatian dan sikap siswa yang aktif untuk mempelajari pembelajaran yang menyebabkan retensi hasil belajar meningkat (Wati & Koeshandayanto, 2021:1218).

Model pembelajaran *learning Cycle 5E* meliputi *Engage* (mengunnggah minat), *Explore* (Eksplorasi), *Explain* (menjelaskan), *Elaborate* (memperluas), *evaluate* (evaluasi). Model *learning Cycle 5E* bertujuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar karena melalui tahapan eksplorasi, konseptualisasi, dan aplikasi.

Pendekatan *Learning Cycle 5E* membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan teori, tetapi juga dapat terlibat dalam aktivitas yang menemukan dan memahami konsep secara mandiri. Menurut Harefa dalam (Lasaiba, 2023:12) model *Learning Cycle* adalah seperangkat tahapan kegiatan yang pada gilirannya berkontribusi pada penguasaan kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berorientasi pada aktifitas. Hasil penelitian Dian Putri Utami menunjukkan bahwa menggunakan model *Learning Cycle 5E* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Utami, 2021:5). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga membuat hasil belajar yang meningkat. Studi lain juga menunjukkan bahwa model *learning cycle 5E* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan.

Selain model pembelajaran yang mempengaruhi keaktifan siswa, media juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Kombinasi model pembelajaran yang efektif dengan media ajar yang menarik akan mampu meningkatkan interaktif siswa di kelas, seperti kombinasi model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan media visual. Media visual dijelaskan mampu memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami materi. (Amanda, 2024:185) menjelaskan bahwa media visual mampu membantu siswa dalam meningkatkan minat dan membantu siswa memahami materi yang akan diajarkan. Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan dan memiliki unsur utama yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur (Amanda, 2024:186). Media visual yang memiliki unsur utama tersebut adalah *flashcard visual* karena memiliki unsur utama garis, bentuk, dan warna sehingga dapat digunakan sebagai media untuk membantu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan salah satu media yang mendukung proses pembelajaran, karena ukurannya dapat disesuaikan dengan keadaan sehingga mudah untuk dibawa. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, atau tanda-tanda, symbol yang ukurannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas (Akbar et al., 2024:1406). Gambar-gambar yang ada dalam *flashcard* adalah serangkaian pesan yang disajikan dengan penjelasan pada setiap gambarnya yang dicantumkan pada bagian depan atau belakangnya. Sehingga penggunaan *flashcard* ini menjadi media yang relevan untuk membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan pada situasi baru.

Dengan dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana model pembelajaran *Learning Cycle 5E* yang didukung dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard visual* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran ekonomi.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terkait pembangunan metode pembelajaran yang lebih efisien dan fleksibel, khususnya pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan saran praktis untuk guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ekonomi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai permasalahan tersebut secara lebih lanjut melalui kegiatan penelitian yang berjudul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CYCLE LEARNING 5E* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Quasi Eksperimen Kepada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 BANJAR).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan bantuan media *flashcard* kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *learning Cycle 5E* dengan bantuan media *flashcard* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka berikut tujuan penelitian;

1. Menjelaskan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan bantuan media *flashcard* kelas eksperimen?
4. Menjelaskan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas kontrol?
5. Menjelaskan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *learning Cycle 5E* dengan bantuan media *flashcard* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction*?

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat ataupun kegunaan untuk peneliti, siswa, guru, sekolah dan pihak lain. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman penulis, serta bisa menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan teori-teori yang sudah diperoleh selama perkuliahan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada guru berupa model pembelajaran *learning cycle 5E* agar dapat digunakan pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih bervariasi dan membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk memperoleh pemikiran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menentukan strategi yang tepat dalam memilih model pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan referensi bagi pihak lain untuk menunjang penelitian lebih lanjut dengan topik yang sama.