

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kasus yang dialami dunia pembelajaran saat ini merupakan lemahnya mata rantai dalam proses pendidikan. Pendidikan dikala ini cenderung memberikan guru bagian aktif dari siswa pasif, dimana guru mengajukan persoalan kepada siswa serta guru menarangkan serta siswa mencermati. Sepanjang proses pembelajaran, siswa butuh berpikir lebih jauh tentang modul yang dipelajari.

Bagi Risnanosanti(2008), keahlian seorang dalam proses belajar diucap keahlian metakognitif. Mengenali serta menyadari semacam apa proses pendidikan serta mengenali strategi mana yang pas ialah keahlian yang sangat berharga. Perihal ini hendak membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang seluruh langkah yang dicoba dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi bermakna. Orang dengan keahlian metakognitif besar bisa mengendalikan proses belajarnya sendiri, menjadikan belajar efisien, sebaliknya orang dengan keahlian metakognisi rendah tidak bisa mengendalikan proses belajarnya, sehingga pendidikan jadi tidak efisien.

Aktivitas pendidikan ataupun proses pembelajaran di dalam kelas bisa berjalan mudah, berguna, interaktif, serta lain- lain, bila didasarkan pada kurikulum yang baik serta benar. Pembelajaran berjalan secara optimal baik kala kurikulum jadi pondasi penting pada kegiatan pembelajaran. Kursus ini memiliki banyak elemen konstruktif

buat belajar dengan metode terbaik. Banyak pakar kurikulum yakin kalau inti pembelajaran terletak pada kurikulum. Baik buruknya hasil pembelajaran ditentukan dari kurikulum. Secara historis pembelajaran dalam negeri, kurikulum telah hadapi berulang-ulang pergantian serta penyempurnaan, yang tujuannya pasti saja buat membiasakan dengan pertumbuhan serta kemajuan era. Perihal yang sangat mendekati merupakan transisi dari kurikulum berbasis kompetensi(KBK) ke kurikulum tingkatan satuan pembelajaran(KTSP), setelah itu kembali ke kurikulum 2013. Terlepas dari apapun sebabnya, baik sebab permasalahan politik, pergantian pimpinan/ menteri, ataupun sebab dikira butuh, kurikulum tentu berganti. Paling tidak selaku akademisi kami menganalisis watak kursus. sehingga kita bisa menguasai apa serta gimana angkatan 2013 nanti. Kurikulum 2013 lahir dari realitas kalau kualitas pembelajaran di Indonesia masih terkategori rendah dibanding dengan sebagian negeri lain dengan tolok ukur kualitas(benchmark). Hasil riset yang dicoba secara internasional sudah menampilkan perihal itu. Lembaga literasi internasional PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) yang berwenang melakukan pengkajian keahlian membaca siswa sekolah bawah(2006), menampilkan kalau Indonesia terletak di urutan kelima dari dasar, lebih besar dari Qatar, Kuwait, Maroko serta Afrika Utara, menampilkan kalau cuma ASEAN Indonesia yang tertinggal. PISA(Program for International Student Assessment) melaksanakan riset teratur tentang literasi membaca, literasi matematika serta literasi sains di golongan siswa sekolah menengah serta atas, dengan Indonesia di kelompok dasar dalam 3 permasalahan, serta oleh TIMSS(Trends in International Mathematics and Scientific Research) Ini menampilkan kalau posisi siswa Indonesia sangat rendah, apalagi menampilkan penyusutan yang relatif. Buat mengestimasi permasalahan yang tidak berkepanjangan ini, membolehkan guru buat terus berupaya meningkatkan serta

mempraktikkan bermacam model pendidikan yang berbeda, dengan keahlian fokus pada tiap keahlian yang dipunyai siswanya. Salah satunya merupakan model Aptitude Treatment Interaction(ATI).

Berdasarkan informasi yang didapat setelah mewawancarai (terlampir) pengampu mata pelajaran selama 28 Mei 2021 bahwa, dalam penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terdapat kendala yang menimbulkan kelemahan dalam pembelajaran bagi siswa kurang memahami dan sering tertinggal pelajarannya selama menempuh pembelajaran secara konvensional seperti yang telah diaplikasikan selama ini, siswa menunjukkan ciri kurang berkonsentrasi serta merasakan kebosanan pada aktivitas pembelajaran di kelas oleh karena itu terdapat gap diantara para murid dengan intelegensi yang lebih tinggi dengan yang lebih rendah maka perlu dilaksanakan pengelompokan proses belajar mengajar, ATI atau *Aptitude Treatment Interaction* didefinisikan sebagai contoh model pembelajaran yang bisa digunakan dalam peningkatan prestasi belajar murid.

Hasil Observasi yang dilakukan di SMK PGRI 3 Badung, berdasarkan dari nilai siswa kelas XI Multi Media, ditemukan sebagian besar hasil yang tergolong kurang dari batas KKM dengan standar nilai sebesar 80. Fenomena ini bisa diperhatikan melalui perolehan hasil akhir Prestasi Belajar yang diperoleh oleh murid yang berada di kelas XI Multi Media semester genap TA 2020 / 2021 seperti yang dirincikan pada data di bawah ini:

Tabel 1.1
Nilai Akhir Prestasi Belajar Siswa XI Multi Media Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021

NO	KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Kualifikasi
1.	80	80-100	23	54%	Tuntas
2.	80	<80	17	46%	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa			40		

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat dua klasifikasi hasil nilai para siswa dengan kualifikasi Tuntas atau memenuhi batas nilai 80 yaitu sejumlah 23 orang dan sisanya merupakan yang tidak memenuhi batas nilai 80 yaitu sejumlah 17 orang, dengan total isi kelas sejumlah 40 orang. Data tersebut memberi gambaran terkait Prestasi Belajar para murid dalam maple Animasi 2 Dimensi ternyata tidak sedikit yang masih tidak memenuhi batas 80 sehingga diperlukan perhatian dan konsen khusus dari berbagai pihak.

Solusi yang bisa dilakukan dalam mengatasi permasalahan terkait yaitu dengan menerapkan metode pengajaran secara “Aptitude Treatment Interaction” merupakan sebuah konsep atau pendekatan strategik belajar mengajar yang efisien serta efektif diterapkan pada individu tertentu berdasar pada kemampuan siswa. Dilandasi dengan pengoptimalan proses pembelajaran, prestasi akademis bisa diperoleh meskipun terdapat variasi kemampuan murid yang berbeda-beda. Idealnya siswa harus mampu melewati atau setara dengan KKM, namun pada kenyataannya sebagian besar siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM karena hal ini disebabkan berawal dari perbedaan siswa yang cepat dan lambat mengerti dengan kasus siswa yang lambat mengerti malu untuk bertanya sehingga siswa tersebut menjadi tak mampu memahami materi yang dijelaskan pengampu sehingga berdampak pada suasana dalam pembelajaran menjadi kurang kondusif. Jadi melalui model pengajaran yang diberi pengampu belum dapat menghasilkan prestasi belajar yang maksimal oleh para murid yang kurang mampu. Dengan demikian, dilihat dari masalah tersebut maka metode ATI ini dirasa cocok untuk mengatasi masalah membedakan cara mengatasi siswa yang cepat mengerti dan yang lambat, sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal jauh dalam hal kemampuan menangkap pembelajaran.

Flipped Classroom merupakan metode yang memaksimalkan waktu didalam kelas, para murid dapat memahami modul secara lebih dahulu sebelum jam pembelajaran dimulai, misalnya ketika murid masih berada dirumah, sementara pada jam belajar mengajar di kelas akan diisi dengan tes atau tugas yang harus diselesaikan, sesi diskusi pelajaran hingga pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang mungkin siswa belum pahami ketika mempelajarinya sendiri dirumah.

Kekurangan dan Kelebihan *Flipped Classroom* Menurut (Adhitiya, Prabowo, & Arifuddin, 2015) antara lain:

a. Keunggulan:

1. Para siswa bisa melakukan pengulangan materi yang didownload untuk menekuni materi tersebut sehingga dia betul-betul menguasai modul.
2. Efektif, sebab siswa dimohon buat menekuni modul dirumah serta kala dikelas, mereka bisa meningkatkan fokus pada apa yang menjadi hal sulit ketika menguasai modul maupun kemampuan mereka ketika menuntaskan persoalan yang berkaitan pada modul.
3. Siswa diharuskan mempelajari materi dengan mandiri menggunakan materi pendidikan yang disediakan agar dapat menunjang motivasi untuk belajar.

b. Kelemahan:

1. Dibutuhkan koneksi internet buat mengakses materi. Paling utama apabila ukuran filenya besar, yang memerlukan waktu yang lumayan lama buat membuka ataupun mengunduhnya.
2. Siswa bisa jadi butuh banyak penopang buat membenarkan mereka menguasai modul yang di informasikan dalam materi.

Berdasarkan kondisi lapangan tersebut, adapun masalah yang teridentifikasi antara lainnya yaitu pengaplikasian model belajar mengajar yang tidak sesuai dan pemanfaatan media belajar yang belum maksimal diduga menyebabkan rendahnya

Prestasi Belajar. Berdasarkan hal tersebut, penulis berminat dalam mengaplikasikan metode *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* dalam pembelajaran Animasi 2 Dimensi melalui penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* Dalam Suasana *Flipped Classroom* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Multi Media SMK PGRI 3 Badung.”**

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, ditemukan permasalahan-permasalahan yang harus segera ditangani ketika aktivitas belajar mengajar pada pelajaran Animasi 2 Dimensi, yaitu dalam pembelajaran dan penerapan K13 masih banyak yang belum menggunakan pembelajaran inovatif dan Prestasi Belajar siswa masih rendah. Penelitian ini akan menggunakan beberapa perumusan masalah antara lain yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh hasil prestasi belajar antara siswa yang menggunakan *model pembelajaran aptitude treatment interaction* dengan siswa yang tidak menggunakan model ATI?
2. Bagaimana respon siswa kelas XI Multi Media SMK PGRI 3 Badung setelah menggunakan model *pembelajaran aptitude treatment interaction*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil prestasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *aptitude treatment interaction* dengan siswa yang tidak menggunakan model ATI.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas XIMM SMK PGRI 3 Badung setelah menggunakan model pembelajaran *aptitude treatment interaction*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari diadakannya riset ini yaitu guna mengungkap pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* pada hasil prestasi belajar siswa. Maka dari itu, hasil yang akan diperoleh diharap mampu menghasilkan referensi pengetahuan yang lebih berkembang terkait pengaplikasian penggunaan *model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI)* pada aktivitas belajar mengajar dikelas pada umumnya serta pada pelajaran Animasi 2 Dimensi secara khusus.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian dapat berguna bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah.

1. Bagi peneliti, penerapan *model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI)* dapat memberikan informasi kepada penulis tentang kondisi nyata di lapangan, sehingga dapat lebih memahami pola pikir dan kemampuan siswa dalam pelajaran di kelas dan meningkatkan kemampuan dan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian eksperimen, agar nantinya dapat dikembangkan.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran Animasi 2 Dimensi.
3. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, dan informasi untuk mencoba menggunakan *model pembelajaran* dan media pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam pelajaran Animasi 2 Dimensi. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penggunaan *model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI)*.

4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberi informasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta memberi informasi bagi pengambil kebijakan demi kemajuan program pendidikan.

