

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut setiap negara untuk senantiasa beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Salah satu aspek penting dalam menghadapi perubahan ini adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan sebuah sarana yang sangat efektif untuk mendukung perkembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam suatu negara. “Semakin baik kualitas pendidikan di suatu negara, maka semakin baik pula kualitas sumber daya manusia yang dapat memajukan dan mengharumkan negaranya” (Nababan & Panjaitan, 2022, hlm. 87). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Pendidikan memungkinkan setiap individu untuk dapat mengembangkan kemampuannya, sehingga siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Lembaga pendidikan seperti sekolah memiliki peranan penting dalam melaksanakan program pendidikan. Sekolah merupakan institusi pendidikan sekaligus yang bertugas untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan dengan baik. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 Tentang Guru dan Dosen menyatakan “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, terdapat standar yang harus dipenuhi oleh guru selaku pendidik seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dalam Bab IV Pasal 19 Ayat 1 menyatakan “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, jelas bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru haruslah diselenggarakan secara aktif, interaktif dan inovatif. Pembelajaran tidak hanya sebatas pemberian informasi saja, tetapi lebih mengacu kepada aktivitas belajar siswa agar terbentuk sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi.

Namun kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan harapan yang tertuang dalam peraturan pemerintah, di mana masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan masih belum memperhatikan efektifitas dan kesesuaian model pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan. Guru belum menggunakan model

pembelajaran yang lebih bervariasi. Padahal, di abad 21 ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Sebagaimana Rahayu, dkk (2022, hlm. 2103) berpendapat bahwa “Tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan guru untuk kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswanya”. Kurangnya kreativitas guru dalam memilih, menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi pembelajaran akan berpengaruh pada rendahnya kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar.

Hasil belajar diketahui sebagai salah satu bentuk harapan dan tujuan yang ingin dicapai dalam bidang pendidikan. Sudjana dalam Nurrita (2018, hlm. 175) mengatakan, “Hasil belajar adalah suatu keterampilan dan kompetensi yang dapat diperoleh siswa setelah menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan dan dilaksanakan oleh guru dalam lembaga pendidikan dan kelas tertentu”. Hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri individu yang belajar. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai bagaimana pengetahuan belajar siswa berkembang dalam mencapai tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran (Wibowo dalam Agusti & Aslam, 2022, hlm. 5795).

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara pada hari Selasa, 23 Januari 2024 kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Kemala Bhayangkari Bandung yaitu Ibu Novi Irvanti S.Pd. memperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher centered* yang artinya pembelajaran lebih berpusat pada guru. Dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang menempatkan fokus utama pada pengajaran oleh guru, sementara siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan, karena itu siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi ini

menyebabkan siswa merasa bosan. Dilihat dari kegiatan pembelajarannya, siswa terlihat kurang fokus dengan apa yang sedang disampaikan guru di depan kelas. Hal itu ditandai dengan keadaan siswa yang asik memainkan *handphone* atau mengobrol bersama dengan teman lainnya saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru dan berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal. Berdasarkan hasil studi dokumentasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut dapat dilihat pada tabel hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Nilai PTS Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa Keseluruhan	Nilai KKM	Rata-Rata Nilai
	Memenuhi KKM	Belum Memenuhi KKM			
X-1	6	26	32	75	59,86
X-2	8	24	32	75	56,81
X-3	2	30	32	75	51,25
X-4	8	23	31	75	54,34

Sumber: Daftar Nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Bandung Tahun Ajaran 2023/2024 (Data diolah).

Dari Tabel 1.1 terlihat bahwa rata-rata nilai PTS siswa pada mata pelajaran ekonomi masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari pada mata pelajaran ekonomi masih terbilang rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan suasana belajar aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif. Sebagaimana Martaida dalam Ekadiani, dkk (2023, hlm. 915) berpendapat bahwa dalam rangka meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran harus didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan metode, media atau model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *Discovery Learning*. Sudirama, dkk (2021, hlm. 166-167) mengatakan, “Model *Discovery Learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku”. Salah satu karakteristik utama dari model *Discovery Learning* adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan materi pembelajaran sendiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui model *Discovery Learning*, siswa menjadi lebih dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena dia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, kerja sama dengan temannya meningkat, serta menambah pengalaman siswa (Putrayasa dalam Mustofa, 2023, hlm. 179).

Penerapan model pembelajaran tentunya perlu dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran ini adalah aplikasi *Quizizz*. Penelitian yang dilakukan oleh Wibawa, dkk (2019, hlm. 252) menyimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan alternatif pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia pada aplikasi *mobile* seperti android, *app store* dan dapat diakses sebagai website melalui browser di komputer. Dengan fitur interaktif dan konsep gamifikasi, *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. “Melalui *Quizizz*, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk salindia yang terdapat dalam aplikasi, kemudian membuat kuis interaktif dan mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan kepada siswa sehingga dapat melatih siswa untuk menjawab secara tepat, namun cepat” (Nafisa & Lisnawati, 2022, hlm. 2). *Quizizz* dapat memotivasi semangat siswa dalam kegiatan belajar. Semangat dalam belajar inilah yang bisa menjadikan langkah awal siswa untuk memahami materi pelajaran (Oktaviani, dkk., 2023, hlm. 292).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yesi Puspitasari dan Siti Nurhayati (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa”, menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Jayadiningrat, dkk (2019) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”, menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaraja.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Delvi Milfin (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa”, menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Arrahim, dkk (2022) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa penerapan media *Quizizz* membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, menghilangkan rasa bosan siswa dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa” (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Kemala Bhayangkari Bandung Tahun Ajaran 2023/2024).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang timbul sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.
2. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran belum optimal.
5. Hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi pokok dalam penelitian ini adalah materi ekonomi kelas X Capaian Pembelajaran (CP) Alat Pembayaran.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-2 sebagai kelas eksperimen dan X-4 sebagai kelas kontrol di SMA Kemala Bhayangkari Bandung tahun ajaran 2023/2024.
4. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dalam bidang ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk pembuatan keputusan yang berhubungan dengan sistem pendidikan dalam hal penerapan model dan media pembelajaran yang efektif di sekolah.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang akan datang serta menentukan model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat sebagai langkah efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan minat serta motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran ekonomi. Sehingga pada gilirannya, diharapkan siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini akan bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya karena dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dibidang yang sama.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal untuk mengubah sistem pembelajaran yang awalnya konvensional menjadi pembelajaran yang interaktif dan lebih menarik bagi siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan judul skripsi ini, maka peneliti mendefinisikan variabel-variabel yang terkait sebagai berikut:

1. Pengaruh

Telung, dkk (2019, hlm. 3) mengatakan, “Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Widiyatmoko, A. (2023, hlm. 109) mengatakan, “*Discovery Learning* merupakan serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan semaksimal mungkin seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai bentuk perubahan perilaku”.

3. Media Aplikasi *Quizizz*

Supriadi, dkk (2021, hlm. 43) mengatakan, “Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran *online* berbasis *game* yang tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa”.

4. Hasil Belajar

Wahyuningsih (2020, hlm. 65) mengatakan, “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja”.

Berdasarkan definisi operasional di atas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa” pada penelitian ini adalah mengkaji apakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang mendorong siswa untuk menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, dikombinasikan dengan penggunaan media aplikasi *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran, dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

H. Sistematika Skripsi

Bagian ini menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika penulisan skripsi ini sesuai dengan Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 27-38). Bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang topik penelitian dan mengenalkan pembaca pada konteks penelitian yang akan dilakukan. Berisi latar belakang, permasalahan penelitian, batasan dan rumusan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini membahas tentang penjelasan teoritis yang menitikberatkan pada analisis terhadap teori, konsep, kebijakan dan regulasi yang didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan isu penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan prosedur dan metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan terperinci. Berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknis dan analisis data, prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Membahas hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Memuat kesimpulan dan saran, di mana kesimpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan makna peneliti dalam menganalisis temuan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada pengambil kebijakan, pengguna atau peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut dan pemecah masalah di lapangan atau pemantauan hasil penelitian.