

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, khususnya dibidang pendidikan, pemerintah telah menerapkan sistem pendidikan berbasis teknologi. Pemerintah mengharapkan pembelajaran di sekolah dasar, pertama, menengah hingga perguruan tinggi negeri menjadi lebih baik. Selain itu, pendidikan memainkan peran penting dalam pembangunan nasional, yang berusaha untuk meningkatkan tingkat intelektual penduduk. Sesuai dengan UUD 1945 Alinea Ke 4 yang berbunyi:

Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah Kemerdekaan Kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan Negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan UUD 1945 alinea keempat yang salah satu bunyinya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang memiliki makna Pendidikan sebagai alat yang memainkan peran penting dalam meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan masyarakat, yang memiliki tujuan untuk membentuk pola pikir yang kritis. Selain itu, pendidikan juga dimaksud untuk memperkuat fondasi masyarakat dalam mengedepankan prinsip-prinsip moral dan etika. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan :

“Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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”.

Didalam undang-undang tersebut menguraikan bagaimana pendidikan harus dilaksanakan di Indonesia, merinci aspek-aspek seperti definisi, tingkat, jenis, dan standar pendidikan. Dengan demikian, tujuan pendidikan di Indonesia telah ditetapkan dengan jelas.

Dalam mencapai tujuan, guru memiliki peran penting sebagai tenaga pendidik utama. Guru harus menjalankan tugas dengan profesionalisme, berperan sebagai figur inspiratif yang membantu pengembangan karakter dan nilai-nilai moral peserta didik. Selain itu, guru diharapkan memiliki tiga kemampuan penting: kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan :

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Peserta didik yang sangat memahami konsep dan menyelesaikan tugas tugas secara efektif cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan model dan media pembelajaran yang dipilih. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pengetahuan yang mendalam tentang metode pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Iswan Dirgantara, 2019 hlm, 112)

Berdasarkan observasi (Lampiran 1.1) dengan metode tanya jawab kepada guru mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Nasional Bandung (Lampiran 1.2). Materi pelajaran materi yang sulit dipahami pada pembelajaran Ekonomi semua pembelajaran dinyatakan sulit dipahami oleh peserta didik salah satunya mengenai materi kegiatan ekonomi karena dianggap banyak menghitung dan menghafal.

Peserta didik dapat memahami materi dengan cara di evaluasi setiap akhir pembelajaran menggunakan media berbantuan *Quizizz*. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas X yaitu dengan cara menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) karena untuk merancang solusi didasarkan pada masalah kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Huda, Mulyono, & Rosyida, 2019).

Masalah umum dalam mengajar ekonomi kepada peserta didik kelas X adalah ketergantungan guru yang berlebihan pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah, sesi tanya jawab dan tugas, yang menyebabkan peserta didik berjuang untuk memahami materi. Pendekatan yang berpusat pada guru ini, dimana peserta didik secara pasif menerima informasi telah terbukti kurang efektif.

Berdasarkan masalah tersebut penulis perlu menggunakan model pembelajaran yang beragam dan terbaru untuk mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah di dalam dunia nyata sebagai dasar pembelajaran, mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok untuk mencari solusi. Metode ini menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan analisis, dan mendorong inisiatif dalam materi pelajaran (Arnita Budi, 2023 hlm19)

Pada *problem based learning* guru berperan sebagai pemandu dan fasilitator, membantu peserta didik untuk berpikir secara mandiri dan memecahkan masalah sendiri. Pendekatan ini biasanya melibatkan lima tahap: (1) memperkenalkan peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Efektivitas model pembelajaran ini dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran kelompok menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Masalah sering kali dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi (Kristinawati et al., 2018).

Untuk memaksimalkan efektivitas model pembelajaran dan melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* bisa sangat membantu. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat materi, latihan soal, dan kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik dan efektif. Menggunakan *quizizz* dapat menyederhanakan proses bagi guru untuk menyampaikan materi dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik. Peningkatan keterlibatan ini dapat meningkatkan pemahaman materi dan membantu mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Annisa & Erwi, hlm. 2021). *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang menggabungkan pembelajaran berbasis game dengan berbagai kuis yang inovatif dan interaktif. Aplikasi ini biasa digunakan dalam proses belajar mengajar untuk *pretest*, *posttest*, pertanyaan, dan permainan edukatif. Materi yang disertakan dapat menilai pemahaman peserta didik, melacak peningkatan, dan berfungsi sebagai pekerjaan rumah, di antara kegunaan lainnya. Selain itu, *Quizizz* menawarkan berbagai jenis pertanyaan dan jawaban dengan gambar yang berwarna-warni (Citra, 2020, hlm. 265).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan model pembelajaran PBL memengaruhi hasil belajar peserta didik, karena dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk memecahkan masalah yang membangun keterampilan mereka melalui eksplorasi masalah yang kontekstual.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Nasional Bandung**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu :

1. Pemahaman materi pembelajaran peserta didik dikelas belum optimal
2. Pembelajaran masih berpacu pada guru
3. Penolakan kelas belum optimal dalam kesesuaian dengan pembelajaran

4. Model pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik belum optimal
5. Peserta Didik kurang antusias dalam pembelajaran

### C. Batasan Masalah

1. Dalam penelitian ini hanya mengkaji dan menelaah tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
2. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada mata pelajaran Ekonomi
3. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelas kontrol di SMA Nasional Bandung

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* dan model konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* model konvensional?
3. Adakah terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* model konvensional?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz*
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz*

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz*

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian teoritis bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman ilmiah tentang model *Problem Based Learning*, terutama jika diintegrasikan dengan aplikasi *Quizizz*, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

##### **a. Bagi peserta didik**

Kegiatan penelitian ini lebih menarik, sehingga merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

##### **b. Bagi guru**

Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah, khususnya bagi guru-guru SMA.

##### **c. Bagi sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi keputusan yang bertujuan untuk meningkatkan proses pendidikan, khususnya bagi para pendidik di Sekolah Menengah Atas.

#### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan pada variable penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

##### **A. *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* merupakan metode pendidikan yang menggunakan isu-isu dunia nyata sebagai dasar pembelajaran, mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mengembangkan solusi. Metode ini menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan analisis, dan mendorong inisiatif dalam materi pelajaran (Arnita Budi,2023 hlm19)

##### **B. *Quizizz***

*Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang menggabungkan pembelajaran berbasis game dengan berbagai kuis yang inovatif dan interaktif. Aplikasi ini biasa digunakan dalam proses belajar mengajar untuk *pretest*, *posttest*, pertanyaan, dan permainan edukatif. Materi yang disertakan dapat menilai pemahaman peserta didik, melacak peningkatan, dan berfungsi sebagai pekerjaan rumah, di antara kegunaan lainnya. Selain itu, *Quizizz* menawarkan berbagai jenis pertanyaan dan jawaban dengan gambar yang berwarna-warni menurut Citra dalam Rifana Yuniartanti (2023, hlm, 263).

#### C. Hasil belajar

Menurut Sudjana (2017,hlm,22) hasil belajar merupakan kemampuan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini biasanya dinilai melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes yang menghasilkan skor yang terukur, seperti yang ditunjukkan oleh Susanto (2017, hlm. 5).

Berdasarkan definisi operasional diatas, maka judul skripsi ini adalah “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Nasional Bandung”

#### H. Sistematika Skripsi

Pada penulisan skripsi ini peneliti menurut Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) (2020,hlm 27) menuliskan sistematika skripsi sebagai berikut :

##### 1. BAB 1 Pendahuluan

Pendahuluan membahas mengenai permasalahan awal penelitian dalam suatu penelitian

##### 2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi mengenai teori yang dikemukakan oleh ahli mengenai aturan, konsep kebijakan serta dukungan dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

##### 3. BAB III Metode Penelitian

Dalam BAB III ini dikemukakan mengenai metode pengumpulan data dan pengolahan data.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Dalam BAB IV ini dikemukakan mengenai pembahasan hasil dari metode penelitian dan hasil penelitian.

S. BAB V Simpulan dan Saran

BAB V ini dikemukakan mengenai kesimpulan dari penelitian disertakan dengansaran.