

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan UU no 20 Tahun 2004, Pendidikan bermakna sebagai suatu usaha sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan bisa mengembangkan potensi diri yang dimilikinya secara optimal baik itu kognitif, psikomotorik maupun afektif. Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik. Perbuatan mendidik erat kaitannya dengan pendidik dan peserta didik. Kedua unsur tersebut akan menjadi faktor penentu keberhasilan proses pendidikan.

Tertuang dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah mengupayakannya melalui beberapa cara dan kebijakan. Salah satunya yaitu dengan melalui lembaga pendidikan, baik formal maupun informal. Kemudian selain itu, pemerintah juga membuat kebijakan wajib belajar 12 tahun yang diharapkan agar negara memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan globalisasi.

Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Namun pada prosesnya, pembelajaran tidak selalu berjalan lancar, masalah pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (*teacher center learning*) dan penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya diterapkan oleh guru sehingga proses pembelajarannya hanya terpusat pada guru serta pembelajaran kurang melibatkan peserta didik untuk aktif. Pemahaman guru mengenai pembelajaran sangat berpengaruh terhadap cara mengajarnya. Seorang guru harus mengetahui strategi dalam mengajar yaitu mencakup model pembelajaran, teknik, dan metode pembelajaran. Selain itu juga guru harus

menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan agar peserta didik mampu mengoptimalkan kemampuan berpikirnya pada saat proses pembelajaran. Ketika permasalahan tersebut masih membayangi pada saat proses pembelajaran, itu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi dapat dilihat dari data hasil belajar peserta didik yang diperoleh peneliti pada kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Data yang diperoleh yaitu berupa nilai dari Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2022/2023, yang selanjutnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1

Hasil Belajar Kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Kriteria Ketuntasan Minimum	Jumlah Peserta didik	
				Tuntas KKM	Tidak tuntas KKM
1	X IPS 1	40,9	75	0	45
2	X IPS 2	38,9	75	0	45
3	X IPS 3	42,1	75	0	45
4	X IPS 4	36,7	75	0	45

Sumber: Data Hasil Belajar PAS (diolah tahun 2023)

Berdasarkan data diatas, telah ditetapkan bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) mata pelajaran ekonomi adalah 75. Sementara dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh tiap kelas menunjukkan hasil belajar peserta didik relatif rendah. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut:

Tabel 1. 2

Data Kesimpulan Hasil PAS

Kesimpulan	
Rata-rata	39,6
Nilai tertinggi	73,3
Nilai terendah	16,7
Persentasi peserta didik yang tuntas KKM	0%
Jumlah peserta didik yang tidak ikut ujian	10

Sumber: Data Hasil Belajar PAS (diolah 2023)

Berdasarkan data kesimpulan hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) Kelas X IPS di SMAN 1 Cihaurbeuti tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diraih dari 4 (empat) kelas tersebut adalah 39,6, dengan persentase tuntas yaitu 0% dari jumlah peserta didik 170 yang mengikuti ujian. Bahkan nilai tertinggi yaitu 73,3 yang diperoleh peserta didik belum mampu menyentuh nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini jelas menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik, dilihat dari aspek kognitif masih sangat rendah. Faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik dipicu dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan strategi mengajar guru yang kurang dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mampu merangsang kreativitas peserta didik dan melatih kepekaan terhadap pembelajaran yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *discovery Learning*. Dengan model pembelajaran ini maka ruang gerak berpikir peserta didik akan bebas sehingga dapat berdampak terhadap perkembangan hasil belajarnya. Kemudian strategi selanjutnya pendidik dapat menggunakan bantuan dalam proses pembelajaran berupa media Canva agar pemahaman peserta didik mengenai konsep materi yang mereka temukan melalui proses diskusi dan pencarian materi menjadi lebih kuat menempel dalam ingatan. Penggunaan model yang tepat, dan media yang dapat mendukung penuh terhadap model yang digunakan dirasa mampu membawa perubahan terhadap hasil belajar peserta didik.

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran penemuan yang bertujuan untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif. Dengan belajar penemuan, peserta didik belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Model ini sangat sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian yaitu mengenai Pendapatan Nasional. Materi ini, dapat merangsang peserta didik agar berpikir analisis dan

juga peserta didik dapat belajar memecahkan masalah karena materi pendapatan nasional berkaitan dengan konsep-konsep yang kompleks. Kemudian Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Terdapat banyak fitur pada aplikasi canva ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan hanya itu, aplikasi ini juga sebagai salah satu media yang dapat menunjang kreativitas peserta didik dalam membuat tugas dengan mendesain tugas-tugas yang ada. Aplikasi ini dapat diakses di *smartphone* maupun di PC. Oleh karena itu, dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, diharapkan peserta didik juga dapat termotivasi untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Artawan, Kusmariyatni, dan Sudana (2020); Setiyowati dan Panggayuh (2019); yang memperoleh hasil bahwa pengaruh model *discovery learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti peserta didik kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti sebagai subjek penelitian agar mengetahui **“Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

- 1) Diharapkan dapat memberikan informasi terkait pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik.
- 2) Diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar kualitas pendidikan mengalami peningkatan.

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengatasi masalah pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva.