

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang mendukung jalannya perekonomian di suatu negara, oleh karena itu seiring perkembangan zaman pendidikan terus memerlukan pembaharuan agar kualitasnya semakin meningkat. Di era digital ini guru harus senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajarannya agar dapat memperbaharui pengetahuan peserta didik secara berkala. Banyak alat bantu yang bisa dapat dipakai oleh guru agar dapat mengikuti era digital ini, seperti aplikasi *Google Classroom* untuk memberikan penugasan (*assignment*), pengukuran skema penilaian (*grading*), alat komunikasi yang umum atau privasi (*communication*), menyimpan arsip program dan tugas dalam jangka waktu lama (*archive course*), dan aplikasi *Zoom Conference/Google Meet* untuk pemantauan peserta didik secara daring dan *real time* serta dapat menampilkan bahan ajar seperti *power point* yang akan diberikan, dan juga media game edukasi *Quizizz* untuk media evaluasi membuat kuis interaktif sebagai usaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat belajar dan gaya belajar peserta didik.

Kemudian, mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan di lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki urgensi yang penting karena melihat karakteristik dan tujuan pendidikan di tingkat SMK yaitu untuk mempersiapkan peserta didik untuk terjun langsung ke dunia kerja. Karena mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan ini berfokus untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja yang kompetitif, maka metode pembelajaran yang konvensional saat ini tidak sepenuhnya efektif dalam merangsang minat serta pemahaman peserta didik dalam materi Pendidikan Kewirausahaan. Dengan adanya penelitian ini berkaitan dengan tantangan yang dihadapi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembaharuan penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan.

Dari hasil wawancara dan pengamatan kepada salah satu guru kewirausahaan di SMK Negeri Manonjaya, ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rata-rata hasil belajar peserta didik yang rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut ditemukan pada kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK N Manonjaya yang dibuktikan dengan banyaknya nilai yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah sebesar 76. Hal ini didukung dengan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Kewirausahaan (KWU) Semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata PAS KWU

No	Kelas	Rata-Rata
1.	XI TKJ 1	40
2.	XI TKJ 2	50
3.	XI TKJ 3	44
4.	XI TKJ 4	47

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa setelah melakukan penilaian akhir semester ini peserta didik mendapatkan nilai yang rendah dan tidak memenuhi pada KKM, ini dapat dijadikan sebagai gambaran awal rendahnya kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Kewirausahaan. Permasalahan ini diperlukan agar tercipta pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembaharuan dari segi model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif yang mampu memberikan rangsangan positif kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kritis. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Discovery Learning* dengan berbantuan media game edukasi Quizizz. Dengan penerapan model dan media pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman belajar baru untuk peserta didik, dimana kondisi kelas menjadi tidak jenuh, peserta didik lebih interaktif, dan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri Manonjaya bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* masih jarang digunakan sehingga dapat menjadi inovasi baru model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggabungan model *Discovery Learning* dengan teknologi game edukasi "Quizizz" dianggap sebagai pendekatan yang menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan. Menurut Mahendra dan Suparya (2021:26) penggunaan media game edukasi "Quizizz" telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi semakin penting mengingat perkembangan teknologi yang pesat dan perubahan dinamika dalam pembelajaran di era digital. Dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan game edukasi "Quizizz" diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN GAME EDUKASI "QUIZIZZ" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN (Eksperimen Quasi Pada Peserta didik Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK N Manonjaya Tahun Ajaran 2023/2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada sesudah diberikan perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media game edukasi Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada sesudah diberikan perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan keilmuan, khususnya pada bidang pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan game edukasi Quizizz.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya di jurusan Pendidikan Ekonomi serta menjadi bahan perbandingan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi yang akan melakukan riset atau penelitian dengan permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif dengan penggunaan media digital dalam pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang optimal.

3. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penerapan model pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik yang optimal.

4. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat turut serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan dengan model pembelajaran yang dikaitkan dengan media digital, menumbuhkan semangat dan interaktif peserta didik dalam pembelajaran.