

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini kita telah berada dalam abad 21 dimana pada abad ini ditandai dengan abad keterbukaan atau abad globalisasi, Kemajuan yang terjadi pada abad 21 ini memiliki hasil yang positif pada bidang pendidikan, perubahan dan percepatan pada bidang ilmu pengetahuan, ekonomi hingga bidang teknologi, dengan begitu sumber daya manusia pada abad 21 ini mengalami banyak perubahan yang mengarah pada perbaikan kualitas dalam segala hasil usaha dan hasil kerjanya.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyebutkan abad 21 merupakan abad pengetahuan dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan sehingga sinergi diantaranya semakin cepat, Munawwaroh (2017:72).

Dalam menghadapi sebuah tantangan tentunya diperlukan sebuah cara atau strategi dalam menghadapinya. Strategi atau cara dalam menghadapi tantangan tersebut dapat melalui pengembangan dibidang pendidikan. Salah satunya dengan pengembangan kompetensi abad 21 melalui pengembangan keterampilan abad 21 di ruang lingkup pembelajaran, ada empat kompetensi yang harus dikuasai pada bidang pendidikan abad 21 yaitu keterampilan berfikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi serta keterampilan berkolaborasi. Dengan mengembangkan kompetensi abad 21 diharapkan karakteristik seseorang dapat berubah sehingga sumber daya manusia dapat berkembang Efendi et al., (2023:78).

Dengan adanya kurikulum dalam pendidikan dimana memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan kemajuan pendidikan, kurikulum sebagai rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan ajar penyelenggaraan pedoman pendidikan yang baik. Pengembangan kurikulum dari waktu ke waktu tidak lepas dari makna kurikulum itu sendiri, kurikulum merdeka merupakan opsi pemulihan pembelajaran atau cara serta strategi dalam dalam menghadapi berbagai tantangan di bidang pendidikan pada abad 21 ini Nugraha (2022:254).

Tujuan pembelajaran abad 21 diantaranya berkaitan dengan pengembangan kemampuan berfikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*). Dimana yang termasuk kedalam keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah dan keterampilan berfikir kritis dan kreatif, Ferina & Khusnul (2017:142).

UU Sisdiknas No.20/2003 pada pembelajaran abad 21 terjadi pergeseran paradigma dari *teacher center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi *student center* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menunjukkan pergeseran kearah konstruktivisme yang menekankan pada peran pengajar sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajaran aktif Hardjito (2019:85). Pemahaman guru mengenai pembelajaran sangat berpengaruh terhadap cara mengajarnya, seorang guru itu harus tahu strategi dalam mengajar yaitu meliputi model pembelajaran Ali & Setiani (2018:60), teknik dan metode pembelajaran, selain itu harus mengetahui bagaimana menciptakan suasana yang kondusif, aman, nyaman dan menyenangkan serta mampu memicu kreatifitas peserta didik dan memicu pemikiran yang kritis terhadap suatu materi atau permasalahan yang ada dilingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Palayukan et al., (2023:5) pada penelitiannya mengenai peraturan pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang terus memperbarui standar pendidikan untuk memenuhi nilai nilai karakter Pancasila. Menurut Permendikbud No.22 tahun 2022 tentang Rencana Strategis “Profile Pelajar Pancasila” harus diterapkan dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran pada Penguatan Profile Pelajar Pancasila bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa, desain, manajemen, evaluasi, pengolahan assesmen dan pelaporan hasilnya. Namun, hal ini tidak selaras dengan kenyataan dilapangan, Salah satunya di SMAN 3 Ciamis. Dimana di SMAN 3 Ciamis khususnya kelas X Fase E pada mata pelajaran ekonomi ditemukan permasalahan berupa kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi.

Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan hasil analisis terhadap jawaban-jawaban dari soal uraian pada pra penelitian. Dimana peserta didik masih

belum bisa memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dibuat yang disajikan serta dikaitkan dengan konsep materi, sehingga jawaban singkat yang kurang mendalam dan kurang sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik yang kurang maksimal berdampak pada hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik masih kurang optimal.

Hal tersebut didukung dengan adanya data Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Semester ganjil 2023/2024 peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X, dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2023/2024
Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Nilai KKM	Ketuntasan		Rata-Rata Nilai
				Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM	
1	X.E.1	35	75	4	31	44
2	X.E.2	34	75	11	23	44
3	X.E.3	33	75	3	30	43
4	X.E.4	34	75	21	13	45
5	X.E.5	32	75	6	26	46
6	X.E.6	33	75	15	18	45
7	X.E.7	33	75	14	21	46,9
8	X.E.8	33	75	10	23	47
9	X.E.9	36	75	21	15	48,4
10	X.E.10	35	75	24	11	48
11	X.E.11	35	75	21	14	48

Sumber: Arsip SMAN 3 Ciamis

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, dalam mengisi soal masih kurang maksimal karena dilihat dari nilai para peserta didik belum semuanya mencapai nilai KKM. Hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan ketika proses

pembelajaran dianggap masih kurang efektif dan kurang variatif oleh peserta didik karena langkah-langkah pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif dan juga LKPD dalam menyajiannya masih berbentuk *full text* tidak adanya inovasi pemanfaatan teknologi.

Salah satu proses pembelajaran yang dianggap sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sejalan dengan kurikulum yang berlaku, pada kurikulum merdeka memiliki konsep pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pada kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan proses pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat mereka. Untuk itu pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan mampu menjawab solusi dari permasalahan yang ada. Menurut Zagoto, (2022:1) Hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang memperoleh suatu bentuk perubahan yang relative menetap. Di mana model *Discovery Learning* ini dapat melibatkan kegiatan pembelajaran yang secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku Gulo, (2022:309). Seperti yang dinyatakan Sulolipu et al., (2023:543) mengemukakan *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif dan kreatif untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, memproses sendiri serta menyimpulkan sendiri. Model ini mengedepankan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dan menekankan peserta didik untuk melakukan penemuan dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi peserta didik. Dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* ini tentunya harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan yaitu media *Flash card* berbasis *QR code*.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam penelitiannya Wahyuni, (2020:10) mengatakan *Flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisikan gambar maupun kata-kata dimana ukuran dari *Flashcard* ini bisa menyesuaikan dengan peserta didik yang ada. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu daya ingat, melatih kemandirian yang mampu membantu peserta didik dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. *QR code*, kependekan dari *Quick Response Code*, merupakan gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data. *QR code* bebas untuk menghasilkan dan mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone Ani et al., (2011:148). Dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan kreatif dengan begitu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “ IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *QR CODE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024)

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* Berbasis *QR code* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media

Flash card berbasis *QR code* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*?

1.2.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *flash card* berbasis *QR code* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*.

1.3 Kegunaan Penelitian

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

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan dan informasi terkait hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan topik yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman yang mendalam terkait penerapan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik agar pendidikan lebih berkualitas.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menjadi subjek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code*.