

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan individu. Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Menurut (Marsigit et al, 2018), “Pendidikan merupakan kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hidup dan menjadi kebutuhan bagi manusia”. Di era globalisasi ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada metode pengajaran yang digunakan dan keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan tahap krusial dalam perkembangan akademik siswa. Di SMA, mata pelajaran ekonomi menjadi salah satu bidang studi yang penting karena berkaitan dengan pemahaman tentang aspek-aspek ekonomi yang memengaruhi kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun penting, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, minimnya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta kesulitan siswa dalam mengaitkan teori dengan praktik.

Salah satu yang menjadi tantangan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Fenomena yang diamati di lapangan selama penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, terlihat dari nilai-nilai mereka yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil observasi di SMAN 6 Garut khususnya pada siswa kelas XI IPS menunjukkan hasil belajar yang

kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS). Berikut rekapitulasi nilai Ulangan Harian dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas XI IPS SMAN 6 Garut :

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai UTS Kelas XI IPS SMA 6 Garut

Kelas	Kriteria Ketuntasan				Jumlah Siswa
	Tuntas > 68	Presentase	Tidak Tuntas < 68	Presentase	
XI-IPS 1	3	7,9%	35	92,1%	38
XI-IPS 2	1	2,8%	35	97,2%	36
XI-IPS 3	0	0%	35	100%	35
XI-IPS 4	0	0%	37	100%	37

Sumber : Data Sekunder yang Diolah Berdasarkan Hasil Pra-Penelitian

Berdasarkan hasil kegiatan pra-penelitian, diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang diambil dari Penilaian Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Tahun Pelajaran 2024/2025. Dari data tersebut, terlihat bahwa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sebesar 68, masih banyak sekali peserta didik yang tidak mencapai tuntas di setiap kelas, bahkan lebih dari 70% siswa di setiap kelas tidak tuntas. Dari total 146 siswa yang mengikuti mata pelajaran ekonomi di kelas XI, hanya 4 siswa yang tuntas, yang berarti sekitar 2,74%. Sementara itu, sebanyak 142 siswa atau sekitar 97,26% belum tuntas. Jumlah siswa yang belum tuntas ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar di SMA 6 Garut adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik, di mana proses pembelajaran cenderung berfokus pada guru. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk lebih aktif.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran di SMA sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Hanafiah & Suhanah, 2010) mengatakan “Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif”. Setelah melakukan observasi kepada siswa dan guru di SMA 6 Garut selama ini pembelajaran hanya dilakukan dengan model

konvensional, yang dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menerangkan yang membuat siswa seringkali merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini memicu hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan bahkan hasil belajar siswa di bawah nilai KKM. Oleh karena, itu penulis ingin mencoba melakukan eksperimen terhadap penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* guna melihat keefektifan dalam memperoleh hasil belajar siswa.

Guided Inquiry atau Inkuiri Terbimbing merupakan modifikasi dari model pembelajaran inkuiri. Menurut (Abidin 2018, dalam Gunardi 2020), “Model pembelajaran inkuiri adalah pendekatan yang dirancang agar siswa dapat menemukan dan memanfaatkan berbagai sumber informasi serta ide untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai suatu masalah”. Menurut Hamalik (2017), “*Guided inquiry* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dalam pelaksanaannya, siswa melakukan penemuan secara mandiri, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan dukungan”. Pembelajaran *Guided Inquiry* (Inkuiri Terbimbing) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Model ini berfokus pada pembelajaran berbasis penemuan, di mana siswa didorong untuk aktif mencari informasi dan solusi melalui serangkaian pertanyaan yang dipandu oleh guru. Dalam konteks ini, guru tidak hanya memberi pengetahuan langsung, tetapi memfasilitasi proses penemuan siswa melalui bimbingan yang terstruktur. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di SMAN 6 Garut, mengingat selama ini pembelajaran yang menggunakan model konvensional membuat siswa merasa jenuh, yang berdampak pada penurunan hasil belajar.

Dalam menerapkan model pembelajaran perlu adanya alat bantu seperti media belajar. Menurut (Bahari & Zain, 2020, dalam Fauziah et al, 2023) “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. Guru perlu adanya inovasi untuk mengembangkan pembelajaran agar lebih interaktif. Oleh karena itu, penulis akan mencoba memakai media QR Code sebagai alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. QR Code dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat

memberikan akses cepat ke materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Law & So, 2010), “QR code memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran”. Dengan menyediakan akses cepat ke materi pembelajaran yang interaktif, seperti video, kuis, atau sumber belajar tambahan, QR code dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Siswa akan lebih tertarik untuk memindai kode dan mengeksplorasi materi secara mandiri, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Hal ini juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, mengurangi kesan monoton, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan media QR code sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran yang menggunakan model *guided inquiry*, terutama karena dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dalam model *guided inquiry*, siswa dilibatkan aktif dalam mencari informasi dan menyelesaikan masalah. Dengan QR code, siswa dapat dengan mudah mengakses materi tambahan, seperti video penjelasan atau kuis interaktif, yang mendukung proses penemuan mereka. Ini membantu siswa tetap fokus dan terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran yang dipandu oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Media QR (Quick Response) Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi” Studi Quasi Eksperimen Pada Pada Siswa SMAN 6 Garut Kelas XI Tahun 2024/2025.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media QR Code pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model

pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media QR Code di kelas eksperimen dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini peneliti memiliki tujuan sesuai dengan permasalahan yang di amati, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media QR Code pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media QR Code pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, manfaat dari penelitian ini antara lain :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran ekonomi. Adapun kegunaannya :

1. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini dilakukan, yang dapat digunakan sebagai langkah untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi bidang pendidikan terkait dengan upaya peningkatan proses pembelajaran.

1.42 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan secara praktis:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, pengembangan, dan kemudahan memperoleh informasi dalam proses belajar siswa. Selain itu, penggunaan QR Code untuk mengakses konten multimedia membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif. Khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantu media QR Code memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih bervariasi dan mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar. Selain itu, guru juga dapat menyediakan materi tambahan secara fleksibel melalui QR Code, memudahkan evaluasi, serta mendukung pengembangan keterampilan analisis dan pemecahan masalah siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan zaman. Penerapan model pembelajaran ini dapat memperkuat reputasi akademik dengan menunjukkan komitmen terhadap inovasi dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hal ini juga membuka peluang untuk meningkatkan infrastruktur pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan menarik, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman baru di

bidang pendidikan. Peneliti dapat memahami lebih baik efektivitas penggunaan QR Code dalam pembelajaran ekonomi dan menambah wawasan tentang penerapan model *guided inquiry* dalam konteks pendidikan. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi riset lebih lanjut mengenai inovasi pembelajaran di masa depan.