

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses perubahan terbentuknya perilaku seseorang serta melibatkan pemahaman terhadap pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai baik dalam masyarakat maupun pendidikan (Rochmania & Restian, 2022). Menurut Ferrari dkk dalam Wulan (2000), menyatakan bahwa: “Belajar merupakan proses mengubah tingkah laku peserta didik yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal”. Sedangkan menurut Jayawardana (2017), pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik sebagai salah satu pelaku utama sedangkan guru sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pengarah dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. (Susanto 2013), hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni, faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan berpikir, motivasi, minat dan kesiapan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, dan lingkungan. Secara keseluruhan dapat diketahui bahwa semua faktor tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu karakteristik peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah minat belajar. Menurut (Syah, 2014), minat merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu cenderung akan memfokuskan perhatian secara terus-menerus selama belajar mengajar berlangsung. Menurut Elizabeth Hurlock dalam (Susanto, 2013), minat belajar adalah hasil dari pengalaman selama proses pembelajaran, bukan sesuatu yang dibawa sejak lahir. Hurlock juga menekankan bahwa minat memiliki peran penting sebagai sumber

motivasi kuat bagi seseorang untuk belajar. Selain itu, minat dapat meningkatkan rasa antusias dan kegembiraan seseorang dalam setiap kegiatan yang ditekuni seseorang, secara keseluruhan pada masa anak-anak minat berfungsi sebagai dorongan utama dalam proses pembelajaran.

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat pada peserta didik. Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang di dalamnya memuat banyak teori, konsep, istilah ilmiah, pengamatan dan juga praktik. Menurut Desi et al., (2023), pembelajaran biologi mencakup konsep, gejala, proses kehidupan yang ada disekitar, berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, baik berhubungan dengan manusia itu sendiri, hewan, tumbuhan, mikroorganisme dengan lingkungannya. Maka dari itu, diperlukannya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami materi biologi secara menyeluruh.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran merupakan salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan menekankan bahwa “setiap lembaga pendidikan diwajibkan untuk memiliki berbagai jenis media pembelajaran”. Media pembelajaran menjadi alat yang dapat membantu proses belajar mengajar di kelas, sehingga interaksi lebih bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, yang memiliki tujuan pendidikan atau pembelajaran yang dapat tercapai secara efektif dan efisien (Iskandar et al., 2023).

Menurut Azhar (2010), salah satu media yang cocok digunakan sebagai alat pembelajaran biologi karena menarik, inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi adalah *wordwall*, yaitu platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Seperti yang dikatakan Maghfiroh et al., 2018, dalam

penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi peserta didik. Menurut Sari & Yarza, 2021, *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Rosdiani et al., (2021), *wordwall* merupakan sebuah platform pembelajaran yang berbasis web yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk *games*. Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk *game*, yang dapat mempengaruhi minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik (Sun'iyah, 2020). Hal ini dapat menjadi peluang untuk mempengaruhi kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Tasikmalaya melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran biologi kelas X pada bulan Maret 2024 bertepatan ketika sedang pelaksanaan FKIP EDU 2024 di dapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi Bioteknologi pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 65, sedangkan KKTP (Kompetensi Keterampilan Tujuan Pembelajaran) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 75. Sehingga beberapa peserta didik yang memiliki nilai dibawah KTTP akan diberi kesempatan untuk remedial. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025 dengan guru biologi kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya juga menyatakan bahwa minat belajar peserta didik pada materi bioteknologi masih tergolong rendah. Guru menyatakan bahwa banyak peserta didik pada saat pembelajaran terlihat kurang antusias, pasif, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan melalui penyebaran angket minat belajar pada materi bioteknologi pada tanggal 20 Februari 2025 di kelas IX SMA Negeri 9 Tasikmalaya menunjukan skor rata-rata minat belajar hanya mencapai nilai skor rata-rata sebesar 2,1 untuk indikator perasaan senang, 1,9 untuk ketertarikan siswa, 2,3 untuk perhatian siswa dan 2,2 untuk keterlibatan siswa, hal ini masih tergolong rendah dikarenakan skor maksimal pada angket minat belajar yaitu 4. Skor ini mencerminkan bahwa minat belajar

peserta didik masih kurang dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pada proses pembelajaran di kelas, diperoleh informasi bahwa masih menggunakan satu model pembelajaran yaitu *discovery learning*, namun dalam pelaksanaanya masih kurang optimal. Menurut guru biologi SMA Negeri 9 Tasikmalaya menyatakan bahwa hal ini disebabkan karena penerapan model ini belum sepenuhnya mengikuti sintaks yang tepat, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi secara mandiri. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menunjang proses penemuan konsep oleh peserta didik, khususnya pada mata pelajaran bioteknologi. Permasalahan yang tampak ketika pembelajaran berlangsung diantaranya peserta didik tidak mampu berkonsentrasi dengan baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya perhatian peserta didik pada saat guru menjelaskan materi, serta kurangnya partisipasi dalam diskusi. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dalam situasi tersebut, diperlukan variasi dalam penerapan model *discovery learning* agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif guna untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal, dengan harapan dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan dengan beberapa permasalahan diatas, diperlukannya adanya media dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *wordwall*. Maka untuk membuktikan hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi bioteknologi di kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Mengapa peserta didik cenderung pasif dan kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung?
- 2) Mengapa hasil belajar pada materi bioteknologi di kelas X SMA

Negeri 9 Tasikmalaya memiliki nilai rata-rata yang rendah?

- 3) Mengapa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran bioteknologi masih terlogolong rendah?
- 4) Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi sebagai berikut:

- 1) Pengukuran hasil belajar hanya dibatasi pada ranah kognitif saja, meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedur (K3) berupa tes.

Dengan demikian, berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Bioteknologi di Kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah penelitian yang dapat dirumuskan adalah: “Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bioteknologi di Kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.3 Definisi Operasional

Dalam definisi operasional ini penulis akan memberikan penjelasan tentang beberapa pengertian mengenai minat belajar, hasil belajar, dan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *wordwall* menurut pemahaman penulis, diantaranya sebagai berikut:

1.3.1 Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu perhatian, ketertarikan, dan keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu, baik dalam bentuk ilmu pengetahuan, keterampilan, maupun pengalaman. Minat belajar dapat diukur menggunakan angket atau kuesioner skala likert yang mencakup pernyataan-pernyataan sesuai indikator dengan opsi jawaban Sangat

Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Data kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran yang dirancang. Adapun kuesioner yang digunakan adalah kuesioner minat belajar yang dimodifikasi dari Safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017) yang terdiri dari 4 aspek yang diukur yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Pernyataan dalam instrumen minat belajar didapatkan 18 soal menunjukkan pernyataan positif dan 16 soal menunjukkan pernyataan negatif. Jadi soal pernyataan dalam instrumen minat belajar berjumlah 34 soal.

1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami perubahan yang terjadi pada peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek pengetahuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik. Dapat diukur melalui tes atau evaluasi yang mencerminkan tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, maka untuk mengetahui parameter pengetahuan kognitif peserta didik dilihat dari hasil belajar yang telah diperoleh dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 36 soal. Pengukuran hasil belajar hanya difokuskan pada ranah kognitif, indikator diantaranya meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Pengukuran untuk dimensi pengetahuan diantaranya, faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedur (K3). Penilaian skor pada soal pilihan ganda jika jawaban benar diberi skor (1) dan jika jawaban salah diberi skor nol (0).

1.3.3 Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall*

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mengembangkan atau menekankan proses pembelajaran secara eksplorasi atau penemuan dengan mendapatkan dan mengkaji secara mandiri oleh peserta didik tersebut yang dibimbing oleh guru. Model ini mendorong pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga, model ini berfokus pada bagaimana peserta didik dapat belajar, menemukan dan membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi, analisis, dan penemuan

konsep atau informasi yang didapatkan dengan pengamatan maupun percobaan melalui pengalaman belajar secara langsung, pemecahan masalah dan pengujian. Adapun sintaks model pembelajaran *discovery learning* yang dapat diukur berdasarkan tahapan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, diantaranya:

1. *Stimulation* (pemberian rangsangan). Guru memberikan rangsangan atau pertanyaan awal untuk menarik perhatian peserta didik. Guru menampilkan teka-teki gambar yang dimuat dalam *template* permainan pencocokan (*match up*) yang berkaitan dengan produk bioteknologi konvensional dan modern yang ditampilkan di depan kelas. Seluruh peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan di dalam aplikasi *wordwall*.
2. *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah). Guru akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait gambar teka-teki yang telah ditampilkan di dalam aplikasi *wordwall*.
3. *Data Collection* (pengumpulan data). Guru memberikan soal-soal yang ditampilkan dalam *template* permainan membuka kotak (*open the box*) di dalam aplikasi *wordwall*. Pada tahap ini perwakilan kelompok akan maju ke depan untuk mendapatkan soal yang akan dijawab pada lembar kerja peserta didik serta guru menginstruksikan untuk mengumpulkan informasi yang relevan.
4. *Data Processing* (pengolahan data). Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data informasi yang telah diperoleh.
5. *Verification* (pembuktian). Pada tahap ini peserta didik dengan teman kelompoknya melakukan presentasi untuk menjelaskan informasi yang telah ditemukan. Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok yang akan dipilih secara acak dimuat dalam *template* roda acak (*random wheels*) untuk menentukan kelompok mana yang akan melakukan presentasi, sehingga seluruh kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk melakukan presentasi.
6. *Generalization* (menarik kesimpulan). Guru meminta peserta didik untuk menarik kesimpulan dari hasil presentasi.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu platform pembelajaran digital berbasis web yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif seperti kuis, permainan, teka-teki silang,

dan latihan soal secara *online*. Aplikasi ini digunakan untuk mendukung berbagai model pembelajaran termasuk *discovery learning* karena mampu membangun proses pembelajaran menjadi lebih menarik yang dapat dilihat pada gambar 1.1. Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Harapannya, *wordwall* digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi bioteknologi dengan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Adapun tampilan aplikasi game interaktif yaitu *wordwall* sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tampilan Game Interaktif Aplikasi *Wordwall*

Sumber : Dokumen Pribadi

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bioteknologi di kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu oleh aplikasi *wordwall* dalam konteks materi bioteknologi. Dengan mengkaji pengaruh model pembelajaran ini terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar

bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai pengaruh teknologi dalam pendidikan, serta dapat dimanfaatkan guru dalam menerapkan model pembelajaran ini sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21, khususnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, serta hasil penelitiannya semoga menjadi masukan yang bermanfaat dan bisa dikaji lebih lanjut oleh peneliti berikutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Penulis

Penulis mampu mendapatkan wawasan dan pengetahuan baru dalam pengembangan teori pengaruh model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu oleh aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran biologi sehingga menjadi salah satu upaya pengembangan sikap profesionalisme sebagai calon guru dan penulis akan memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian pendidikan, termasuk dalam merancang eksperimen dan menganalisis data yang dapat digunakan untuk bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang pendidikan dan teknologi.

2) Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan hasil dari implementasi pengaruh model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu oleh aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran biologi sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan menekankan pada pendekatan yang berbasis teknologi dan interaktif yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

3) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam mengembangkan materi ajar yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Pendekatan ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran biologi, khususnya pada materi yang kompleks seperti bioteknologi

4) Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman dan suasana belajar yang baru dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yang

merupakan salah satu keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatifitas dan kolaborasi yang sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan model *discovery learning* yang berbantuan aplikasi *wordwall*, siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan aktif dalam belajar, terutama pada materi bioteknologi yang sering dianggap sulit. Pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi topik lebih dalam. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membiasakan siswa untuk lebih terampil dalam memanfaatkan alat digital untuk belajar.