

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya, pendidikan merupakan sebuah bagian yang melekat dengan kehidupan. Pendidikan dalam alur dan proses kehidupan manusia tidak dapat dipungkiri telah memberi warna dalam jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang dengan niatan untuk menyempurnakan, membangun dan meningkatkan kapasitas yang ada dalam dirinya.

Selain itu juga, pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik (Yusuf, 2018:8). Dari hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Karena itu, pendidikan menjadi barometer kemajuan dan peradaban suatu bangsa yang dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa tersebut (Arifin, 2011:108).

Pembelajaran adalah serangkaian proses yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melakukan kegiatan belajar mengajar. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seumur hidup oleh manusia, dari proses belajar tersebut tentunya akan mendapatkan pengalaman yang mampu diimplementasikan dalam kehidupan. Belajar juga merupakan sebuah proses seseorang untuk berubah ke arah yang lebih baik dengan adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dengan interaksi lingkungan.

Proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang di setiap tahapannya menimbulkan pertanyaan di pikiran siswa, sehingga membuat siswa penasaran dengan materi tersebut dan terus mengikuti pembelajaran serta mampu menarik peserta didik untuk menemukan jawabannya sendiri atas

pertanyaan yang muncul dalam pikirannya, maka model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* dipilih untuk dijadikan tahapan proses pembelajaran karena di dalam tahapannya mementingkan partisipasi aktif dari peserta didik untuk menggali kemampuan kognitif setiap peserta didik agar dapat menemukan tujuan dari setiap proses pembelajaran.

Hasil belajar mengacu pada ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Hasil belajar ini dapat dihasilkan dari dalam individu sendiri (misalnya: konstruksi psikologis) yang berinteraksi dengan lingkungan interpersonal (misalnya: koneksi dengan teman sebaya dan guru). Hal ini dapat menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Wujud nyata dari sebuah pembelajaran yakni hasil belajar. Hasil belajar yang dihasilkan sesuai dengan tujuan awal pembelajaran tentunya berkaitan juga dengan media pembelajaran yang dipakai. Seiring dengan perkembangan zaman dan meluasnya pendidikan tentu perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran ikut andil dalam mengantarkan hasil belajar yang ditetapkan pada tujuan awal proses pembelajaran. Perkembangan teknologi salah satunya sebagai pengantar dalam memunculkan media pembelajaran terbaru yang lebih inovatif, kreatif dan tentunya sebagai suatu hal untuk meningkatkan pendidikan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru ekonomi Program Paket C di PKBM AL-FATTAH, ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan cenderung *Inquiry Based Learning* dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran menurun, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Rendahnya hasil belajar siswa ditemukan pada kelas XI IPS Program Paket C di PKBM AL-FATTAH yang dibuktikan dengan banyaknya nilai yang tidak

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal ini didukung dengan data hasil Penilaian Akhir Semester Mata Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS
Program Paket C PKBM AL-FATTAH

No	Kelas	Rata-Rata
1.	XI IPS 1	57
2.	XI IPS 2	62
3.	XI IPS 3	57
4.	XI IPS 4	52

Sumber : Arsip Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa nilai PAS termasuk ke dalam nilai intelektual dan juga nilai informasi verbal, dalam hal ini penilaian akhir semester siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata atau dapat dikatakan sangat rendah, dan ini dapat dijadikan gambaran awal bahwa rendahnya kemampuan siswa terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi. Permasalahan ini diperlukan adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan variasi model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa lebih aktif sehingga mampu merangsang daya pikir dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz*. Dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa termotivasi untuk belajar, tidak jenuh saat pembelajaran dan menuntun siswa untuk berperan aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi sendiri pengetahuannya sehingga siswa menemukan suatu pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Assidiq (2013), peneliti terdahulu menyebutkan bahwa “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Peningkatan hasil belajar baik penilaian tes tertulis maupun penilaian sikap pada

penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih efektif dari pembelajaran *Inquiry Based Learning* baik pada prestasi, sikap dan retensi”.

Menurut Prasetyo & Abduh (2021: 1719) karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya: (1) mendalami dan menyelesaikan masalah untuk membentuk, menggabungkan, dan mengumumkan pengetahuan, (2) berfokus kepada siswa, dan (3) aktivitas menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Melihat dari karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning*, apabila diterapkan dalam materi ketenagakerjaan adanya keterkaitan antara karakteristik dan materi. Materi ini akan mempelajari manajemen dan hal-hal yang berkaitan dengan manajemen dalam rangka mencapai target-target yang diinginkan dan mengantisipasi berbagai risiko yang mungkin terjadi. Dalam proses pembelajarannya akan disajikan suatu masalah mengenai pengelolaan manajemen, siswa harus dapat menemukan permasalahan dan dapat menyimpulkan peristiwa yang terjadi. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan materi pengantar manajemen sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Assidiq (2013), peneliti terdahulu menyebutkan bahwa “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Peningkatan hasil belajar baik penilaian tes tertulis maupun penilaian sikap pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih efektif dari pembelajaran *Inquiry Based Learning* baik pada prestasi, sikap dan retensi”.

Menurut Kurniasih & Sani dalam (Salmi, 2019: 2) “*Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri”. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan dalam (Salmi, 2019: 2) bahwa “*Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan”.

Media pembelajaran game edukasi *Quizizz* dapat memberikan kemanfaatan dalam meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik yang kemungkinan nantinya hasil belajar akan semakin baik dan tentunya hasil belajar dapat meningkat. Pada penggunaannya media game edukasi ini berbasis internet dan memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang menghibur pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi ini cukup mudah dan tentunya mudah diterapkan karena dalam pengaplikasiannya hanya tinggal memasukan kode yang dibuat oleh tutor atau guru. Kode tersebut dibuat sebagai kode soal yang kemudian dijadikan sebagai kode akses untuk join pada soal yang ada dalam media game edukasi *Quizizz* tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk lebih mengembangkan model dan media pembelajaran yang efektif dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal karena apabila pendidik terus menggunakan model pembelajaran berbasis *Inquiry Based Learning* maka daya pikir siswa tidak akan berkembang dan hasil belajar siswa rendah karena model pembelajaran tersebut memiliki struktur dan bimbingan yang lebih ketat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, terkait dengan masalah model pembelajaran yang pasif dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Maka penulis perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Bantuan Media *Quiziz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Program Paket C PKBM AL-FATTAH Tahun Ajaran 2024/2025)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *inkury based learning* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media game edukasi *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan bidang keilmuan, khususnya pada bidang pendidikan dalam pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi jurusan pendidikan ekonomi serta menjadi pembandingan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi yang akan melakukan penelitian dengan akar permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal.

3. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai referensi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.