

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu jembatan kehidupan yang paling penting untuk memperoleh masa depan yang cemerlang. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

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 (2003:3).

Artinya, pendidikan mempunyai peranan yang berguna dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang lebih baik bagi kemajuan bangsa dan Negara dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berlangsung.

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan pesat membawa dampak positif yang sangat besar bagi kemajuan bangsa dan Negara, terutama dalam bidang pendidikan. Keberadaannya dapat membantu dan mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai disiplin ilmu, terutama dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran (Fikri et al., 2023:345). Proses pembelajaran yang baik adalah tercapainya tujuan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik yang terdiri dari dua kegiatan yaitu adanya proses belajar dan mengajar.

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:61) “Belajar adalah suatu proses untuk mengubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan mengajar suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan peserta didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan terjadinya proses belajar”. Dari adanya proses pembelajaran tersebut akan ada sebuah hasil yang ingin tercapai yaitu adanya hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. Maka apabila tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai perlu ada analisis dan pengembangan lebih lanjut terkait dengan proses belajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 4 Tasikmalaya dan hasil wawancara informal bersama guru pengampu mata pelajaran ekonomi, pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan beberapa kelemahan dan dalam penggunaan media pembelajaran dirasa belum maksimal penggunaannya khususnya dalam penggunaan teknologi dan model pembelajaran yang kurang efisien. Hal tersebut berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket dan *PowerPoint Presentation* (PPT) saja. Dan dalam proses pembelajaran kebanyakan peserta didik hanya terfokus pada 30 menit pertama saja, lebih dari itu sering kali peserta didik melakukan hal lain seperti mengobrol dengan temannya, bahkan ada yang mengantuk juga. Jika hal-hal tersebut terjadi secara berkepanjangan maka proses pembelajaran akan terhambat dan dapat menjadi kendala yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data hasil belajar peserta didik yang diperoleh berdasarkan akumulasi rata-rata nilai Ujian Akhir Semester (UAS) peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Rata-Rata Hasil UAS Kelas XI IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
1	XI-IPS-1	37	42,65
2	XI-IPS-2	37	49,57
3	XI-IPS-3	36	41,69
4	XI-IPS-4	38	48,21
5	XI-IPS-5	34	48,41

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Tasikmalaya*

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik dalam Ujian Akhir Semester (UAS), nilai tersebut merupakan nilai murni tanpa pertimbangan faktor-faktor lain seperti nilai tugas, kehadiran, atau nilai keaktifan.

Terlihat nilai rata-rata semua kelas XI IPS masih berada dibawah KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75, artinya dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Sehingga diperlukan adanya sebuah tindakan yaitu memperbarui model dan media pembelajaran yang tepat dan interaktif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan mengarahkan dan membimbing para peserta didik agar tetap mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung berlandaskan pada sintaks model pembelajaran yang telah dibuat.

Berkaitan dengan hal tersebut, seorang pendidik harus menyiapkan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga tidak membuat peserta didik jenuh dan dapat membantu meningkatkan minat belajar pada peserta didik, serta adanya teknologi dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran oleh pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran dan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih luas (Isaeni & Nugraha, 2022, para. 6). Permana dan Kasriman (2022) dalam Alamsah et al., (2023:221) menyatakan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran yang efektif, terutama di era Industri 4.0 ini yang lebih mengedepankan teknologi dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis Sumber Daya Manusia (SDM) di SMA Negeri 4 Tasikmalaya baik pendidik maupun peserta didik terbilang sangat akrab dengan penggunaan ponsel dalam kesehariannya. Seringkali, peserta didik lebih terfokus pada pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah media berbasis *website* yaitu *Google Sites*. *Google Sites* merupakan sebuah layanan dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs yang dapat dimanfaatkan sebagai *e-learning* untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan peserta didik (Iskandar, 2021:312). Layanan ini bersifat *website e-learning* sehingga dapat diakses secara gratis oleh pendidik maupun peserta didik untuk dapat menunjang pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi dan digitalisasi yang membuat peserta didik tidak bosan.

Penggunaan media pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik jika tidak diterapkan dengan model pembelajaran yang tepat, model pembelajaran yang

tepat yaitu model yang dapat memahami kebutuhan dan minat peserta didik, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik, serta dapat mengaplikasikan teknologi dengan bijaksana sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. “Untuk itu diperlukan, upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsepnya sendiri yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*” (Rahmayani et al., 2019:248). Model pembelajaran “*discovery learning* ialah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan 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” (Widiastuty, 2022, para.2).

Model pembelajaran *discovery learning* sangat sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Iskandar, 2021:309) yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran, hasil penelitian menyatakan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* ternyata dapat menaikkan capaian prestasi belajar pada siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, pada penelitian (Rahmayani et al., 2019:251) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran video dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengharapkan penggunaan *web google sites* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

**“PENGARUH PENGGUNAAN WEB GOOGLE SITES DALAM MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Kuasi**

**Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024”.**

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoretis**

Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan dan memperluas wawasan informasi, semangat belajar peserta didik di kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media *web Google Sites* dengan model pembelajaran *discovery learning*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian yang serupa serta dapat menjadi sumbangsih dalam permasalahan baru yang perlu dikaji lebih mendalam.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Adapun beberapa kegunaan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya melalui pembelajaran yang interaktif yaitu melalui penggunaan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning*.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta masukan yang dapat dijadikan sebagai inspirasi pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar bersama peserta didik.

#### **3. Bagi Sekolah**

Melalui adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih model yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

#### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif referensi bagi para peneliti selanjutnya sebagai sarana untuk memudahkan penelitian yang sejenis namun dengan kajian materi yang berbeda.

## 5. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi untuk menunjang penelitian lebih lanjut serta menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi para mahasiswa jurusan ekonomi.