

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dasar yang dimiliki oleh manusia guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan, sehingga pendidikan ini sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan merupakan usaha dasar terencana dan terstruktur guna 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” (Pristiwanti et al., 2022:7912). Sehingga dengan adanya pendidikan diharapkan selain dapat memberikan pengetahuan serta nilai – nilai yang ada, serta diharapkan juga dapat membawa perubahan pada setiap peserta didik untuk meningkatkan mutu kehidupan dimasa yang akan datang.

Dalam pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari kegiatan belajar mengajar, sebab kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu pendekatan atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Adanya kegiatan proses belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran baik dari segi kognitif afektif maupun psikomotor. Sehingga belajar bukan hanya disekolah, namun belajar juga dapat dilakukan dimana saja seperti dilingkungan keluarga, masyarakat yang dapat memberikan pengalaman ataupun pengetahuan yang baru yang tidak didapatkan selama disekolah (Syahdan lubis, 2021:96).

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tentunya tidak akan terlepas dari peran seorang guru dalam membimbing dan mendorong peserta didik dalam proses belajar, dan juga peran orang tua dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik. Menurut (Syahdan lubis, 2021:96) bahwa belajar diartikan sebagai suatu proses

perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh selama proses kegiatan belajar. Hasil belajar disebut sebagai proses akhir dalam kegiatan pembelajaran dan juga akan mendapatkan hasil dari proses belajar. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu dari faktor internal seperti minat belajar, motivasi belajar dan faktor eksternal seperti faktor lingkungan sekolah yang berkaitan dengan mengajar guru dan fasilitas sekolah. Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 8 Tasikmalaya dan wawancara bersama guru pamong mata pelajaran ekonomi bahwa peserta didik masih belum sepenuhnya memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi guru masih menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran satu arah, salah satunya yaitu dengan ceramah, dimana guru sebagai informan dalam menyampaikan materi dan peserta didik hanya sebagai pendengar, sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung kurang responsif serta kurang interaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan suasana belajar yang kurang menyenangkan dan hal ini juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu juga, keterbatasan fasilitas seperti tidak tersedianya proyektor di kelas, buku paket yang terbatas sehingga guru hanya mengandalkan LKS dan papan tulis sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Untuk mengetahui sejauh mana capaian peserta didik dalam melalui proses belajar, maka dapat dilihat dalam proses penilaian sebagai bentuk informasi untuk mengetahui bagaimana peserta didik dalam proses belajar dan bisa dilihat dari penilaian yang digunakan oleh guru baik berupa tugas

pengisian LKS ataupun ulangan harian . Berikut nilai ulangan harian pada mata pelajaran ekonomi

Tabel 1. 1 Nilai Rata - Rata Ulangan Harian

No	Kelas	Jumlah siswa	Rata – rata nilai
1	X-1	36	55,0
2	X-2	36	63,0
3	X-3	36	59,1
4	X-4	36	57,8
5	X-5	36	60,0
6	X-6	36	58,6
7	X-7	36	58,3

Sumber: Data nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi SMAN 8 Tasikmalaya

Berdasarkan rekapitulasi hasil ulangan harian pada mata pelajaran ekonomi pada tabel diatas, bahwa nilai rata – rata pada setiap kelas belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75. Apabila dilihat dari ulangan harian mata pelajaran ekonomi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dari segi kognitif pada beberapa kelas masih terbilang rendah, sehingga untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) maka diperlukan dengan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* di SMAN 8 Tasikmalaya menjadi salah satu alternatif dalam perencanaan kegiatan pembelajaran, jika dilihat dari peseseta didik khususnya pada kelas X yang menggunakan kurikulum merdeka, model pembelajaran *Problem Based Learning* ini menjadi alternatif karena dapat meningkatkan pola pikir peserta didik menjadi lebih kritis dan juga dapat bekerja sama antar teman dalam memecahkan masalah dan juga peserta didik dapat mampu mengerjakan berbagi soal dengan kesukaran yang berbeda.

Selain dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, pemilihan media pembelajaran seperti memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu seperti *Quizizz* untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran agar menjadi

lebih interaktif dan juga menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 8 TASIKAMALAYA”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.pada kelas eksperimen.
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar para kelas kontrol.
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar para kelas kontrol.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar para kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik

pada kelas eksperimen dengan pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar para kelas kontrol.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru, mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 8 Tasikmalaya”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk para peneliti berikutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik penelitian ini diharapkan mampu mengubah pola pikir siswa menjadi lebih kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terlebih lagi adanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Bagi guru dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu mendorong dan lebih kreatif serta inovatif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat memanfaatkan layanan digital seperti *Quizizz* sebagai sarana dalam melakukan seperti kegiatan pembelajaran, *pretest* dan *posttest*.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri diharapkan penelitian ini bisa berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, mampu memecahkan berbagai masalah pada setiap pembelajaran di sekolah, serta peneliti juga mengharapkan penelitian ini bisa dikembangkan oleh peneliti berikutnya