

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan proses pembelajaran dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah, merupakan interaksi aktif antara guru dan siswa. Adapun tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif, yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua subjek pembelajaran. Adapun salah satu tugas utama seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yakni dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar senantiasa dapat belajar dengan baik dan bersemangat, sebab dengan pembelajaran yang seperti ini akan berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Dalam hal ini sesuai dengan yang diamanahkan oleh Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, menjelaskan bahwa sesuai dengan Standard Kompetensi Lulusan sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standard proses. Untuk memperkuat pendekatan

ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*). Sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 dapat dijelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 pendekatan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran saintifik ini akan memberikan dampak bagi siswa untuk mengembangkan proses berpikir dan rasa keingintahuan siswa untuk mencari informasi tentang pengetahuan baru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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 *Scrapbook* 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.

Pada dasarnya proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang tinggi apabila setiap siswa memiliki faktor-faktor pendukung yang positif di dalam dirinya. Namun dikarenakan banyaknya faktor yang mempengaruhi dan

karakteristik yang dimiliki siswa itu berbeda-beda, hal ini dapat menyebabkan tidak sedikit siswa memperoleh hasil belajar yang rendah.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru ekonomi di SMAN 1 Manonjaya, ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa ditemukan pada kelas XI IPS di SMAN 1 Manonjaya 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 2023/2024.

**Tabel 1.1**

**Nilai Rata-Rata PAS Mata Pelajaran Ekonomi  
Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya**

No	Kelas	Rata-Rata
1.	XI IPS 1	65
2.	XI IPS 2	48
3.	XI IPS 3	52
4.	XI IPS 4	45,6
5.	XI IPS 5	47,2

*Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Ekonomi*

Berdasarkan pada 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 *Scrapbook*. 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 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 pendapatan nasional 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 konvensional 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 akhirnya, 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”.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Salmi, 2019) tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* ketuntasan belajar peserta didik sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu; siklus I (60,00%), dan siklus II (90,00%). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perubahan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada peserta didik kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang sehingga penelitian ini dianggap berhasil dengan baik.

Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh (Nurrahman et al., 2022). tentang “Keefektifan Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema 5 Ekosistem di Ekosistem di SD Negeri 1 Getas”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terbukti keefektifan media pembelajaran scrapbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema Ekosistem di SD Negeri 1 Getas dikatakan mencapai kriteria baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil ketuntasan belajar kalsikal yaitu mencapai 80% dengan kriteria baik dan peserta didik yang tuntas sebanyak 28 dengan nilai tertinggi 100. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat dari nilai *posttest* yaitu mencapai 80% atau sudah lebih dari ketentuan presentase, dengan jumlah siswa yang tuntas 28 dan sebanyak 7 peserta didik yang tidak tuntas.

Kelebihan dari penggunaan media scrapbook dalam proses pembelajaran adalah sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan gambar-gambar yang disajikan bersifat realistis dapat terlihat lebih nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari penggunaan media *scrapbook* adalah dalam persiapan pembelajaran, pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama dan bentuk gambar sangat kompleks.

Dari beberapa hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* merupakan model pembelajaran yang efektif dan tepat digunakan untuk proses pembelajaran berlangsung karena dengan menggunakan model ini siswa akan lebih aktif dan menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dengan bantuan media juga dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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 konvensional maka daya pikir siswa tidak akan berkembang dan hasil belajar siswa rendah.

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 *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

## **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 *scrapbook* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional 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 *scrapbook* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

### **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 *scrapbook* 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 *scrapbook* 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 pembanding 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*.