

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Rahmat dan Abdillah, 2019:24). Pendidikan menjadi salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan atau kemiskinan. Pendidikan juga mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua orang untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat diperoleh manusia yang produktif. Dunia pendidikan erat kaitannya dengan bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien (Elis dan Aman, 2019).

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, salah satu diantaranya yaitu penyampaian materi pelajaran. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran memiliki andil yang besar dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar harus mampu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, tetapi masih banyak guru yang belum mengoptimalkan metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas (Elis dan Aman, 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Purwokerto ditemukan suatu permasalahan, yaitu kurangnya upaya dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan modul atau Lembar Kerja Siswa, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga masih perlu ditingkatkannya motivasi belajar siswa. Kemudian, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi melalui *Google Form* dengan indikator tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, dan senang mencari dan memecahkan masalah. Angket ini diisi oleh seluruh siswa kelas XE-7 SMA Negeri 3 Purwokerto dan diperoleh hasil sebesar 71,9% dan masuk dalam kategori tinggi.

Tabel 1. 1. Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Kelas XE-7 SMA Negeri 3 Purwokerto.

| Kelas | ΣP | Rata-rata Nilai P (100%) | Kategori |
|-------|------------|-----------------------------|----------|
| XE-7 | 2.231,8 | 71,9 | Tinggi |

(Sumber: Hasil Angket Siswa Kelas XE-7 SMA Negeri 3 Purwokerto.)

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, bahwa penerapan kurikulum merdeka pada jenjang SMA sebagaimana penerapannya di jenjang PAUD, SD, dan SMP adalah upaya dari pemerintah untuk memulihkan pembelajaran akibat terjadinya *learning loss* selama masa pandemi. Diperlukan tenaga pendidik yang kreatif sehingga pembelajaran menjadi terkesan lebih menarik dan diminati oleh siswa yang akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa. Perlunya perencanaan yang matang dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat supaya

siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Pembelajaran dengan menggunakan *discovery learning* dianggap cocok diterapkan di dalam dunia Pendidikan. Belajar penemuan atau *Discovery Learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan. Melalui penemuan, peserta didik belajar secara intensif dengan mengikuti metode investigasi ilmiah di bawah supervisi guru. Jadi belajar dirancang, disupervisi, diikuti metode investigasi. Jadi belajar dirancang, disupervisi, diikuti metode investigasi (Galuh, dkk 2015). Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yaitu pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian proyek berbasis model *discovery learning* yang layak digunakan dan sebagai salah satu inovasi pengembangan penilaian proyek secara lebih profesional. Pada model pembelajaran ini, guru diharapkan mampu menggunakan cerita, permainan, alat bantu visual, dan teknik yang menarik untuk memancing rasa ingin tahu siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, guru juga mengarahkan siswa dalam cara berpikir, bertindak, dan refleksi yang baru. Pada proses pembelajaran dengan berbantu teknologi berbasis web juga dapat digunakan oleh guru untuk mengarahkan siswa agar lebih tertarik.

Media web yaitu salah satu media berbasis internet atau disebut dengan media *e-learning*. Menurut Tjokro (dalam Diah dan Andi, 2021:52) *E-learning* mempunyai kelebihan diantaranya lebih mudah untuk diserap, jauh lebih efektif didalam biaya, jauh lebih ringkas, tersedia dalam 24 jam perhari tidak terbatas dalam waktu karena dapat diakses kapanpun. Salah satu media *e-learning* yaitu media kuis. Dengan penggunaan media *game* kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 91,979% (Adiwisastro, 2015:210).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa diidentifikasi masalah sebagai berikut:

Kurangnya upaya dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran yang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi akan diteliti. Sehingga, peneliti memberi batasan pada permasalahan ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran *discovery learning* dan media *Quizizz* pada pembelajaran Geografi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 3 Purwokerto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dihasilkan tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu:

Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Secara Teoritis

Sebagai referensi untuk peneliti lain berkaitan dengan pemanfaatan media *Quizizz* pada pembelajaran Geografi terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

- Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan kesenangan, kenyamanan dalam mengevaluasi belajar yang menarik dan menjadikan ilmu pelajaran geografi

sebagai kebutuhan bukan hanya kewajiban dalam pembelajaran geografi di sekolah.

- Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan terkait cara mengembangkan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi supaya siswa menjadi lebih paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Guru semakin tertantang dalam membimbing siswa supaya lebih aktif dan partisipatif dalam penggunaan model tersebut.

- Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat guna mengembangkan kemampuan anak serta terciptanya kreativitas guru sehingga menambah daya saing institusi yang bersangkutan.

- Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyelesaikan tugas akhir mengenai pemanfaatan media *Quizizz* pada pembelajaran Geografi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- Bagi Institusi

Dapat dijadikan solusi dan manfaat bagi pemerintah dalam menangani pasca wabah *Covid-19* yang mengakibatkan pembaharuan dan perubahan kebijakan kurikulum.