

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas peradaban serta arah perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutunya sistem pendidikan yang diterapkan, sebab di sinilah fondasi moral dan karakter masyarakat dibentuk. Landasan hukum melalui UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa capaian utama pendidikan tidak sekadar mencetak individu berintelektual tinggi, melainkan membentuk manusia yang utuh memiliki kecerdasan spiritual, integritas kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan praktis yang berkontribusi bagi kemajuan sosial dan negara. Oleh karena itu, penguatan mutu pendidikan nasional menjadi langkah krusial yang tidak bisa ditawar. Pada tingkat operasional, peningkatan kualitas ini bertumpu pada efektivitas interaksi edukatif antara pengajar dan siswa di ruang kelas, yang secara fundamental bertujuan mentransformasi pola pikir serta perilaku pembelajar menuju arah yang lebih positif.

Hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran, yang mana hasil dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dipastikan melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan hasil belajar akan diperoleh dengan baik apabila

peserta bisa aktif dalam proses pembelajaran menurut Rumiati (2021). Belajar adalah proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang terjadi melalui pengalaman atau latihan yang berulang-ulang. Belajar melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang meliputi pemahaman, penerimaan dan penggunaan informasi (Tarumasely, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran penting agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung terarah dan sistematis. Selanjutnya seorang guru akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran yang sudah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik seorang guru perlu melakukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

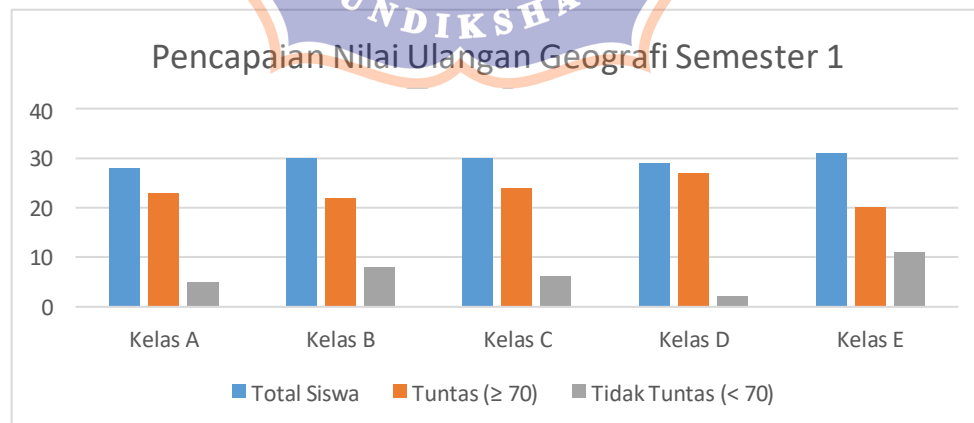
Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Karangasem, diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajaran geografi telah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013, namun masih didominasi oleh metode ceramah atau pembelajaran langsung. Guru hanya memberikan materi geografi secara langsung atau pertanyaan kemudian diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari konsep, sehingga cenderung pasif dalam mempelajari materi yang bersifat kompleks. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berikut adalah gambar dokumentasi saat wawancara dengan guru mata pelajaran geografi.



Gambar 1. I Wawancara dengan Guru Geografi kelas X, MA Negeri 1

Sumber: Ali Rizky Fahreza, 2025

Dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara dengan guru geografi di sekolah, bahwa peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan yaitu pada nilai 71 ke atas, dari seluruh kelas X (A, B, C, D, dan E) hanya peserta didik kelas X-E yang mengalami paling banyak ketidaktuntasan dalam pencapaian nilai geografi. Pencapaian nilai tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. R Diagram Pencapaian Nilai Ulangan Geografi Sumber: Ali Rizky Fahreza, Data Diolah 2025

Permasalahan lain ditemukan pada kegiatan pembelajaran yaitu; a, proses pembelajaran geografi di kelas X-E masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam menemukan konsep secara mandiri. b, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan pemahaman konsep geografi belum optimal. c, hasil belajar geografi siswa kelas X-E masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang diharapkan. d, penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti *Discovery Learning* belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran geografi. e, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*, masih terbatas. e, kurangnya variasi media dan metode pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. f, belum diketahui secara jelas pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa. Perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Capaian hasil belajar peserta didik yang belum optimal sering kali dipicu oleh dominasi pendekatan konvensional di ruang kelas. Ketika pembelajaran lebih berfokus pada metode ceramah langsung (*direct instruction*) maupun hafalan materi belaka, daya serap siswa terhadap informasi cenderung menurun sehingga berdampak negatif pada prestasi akademik mereka (Sahara, 2018; Suyanti, 2017).

Guna menanggulangi kendala tersebut dan menciptakan suasana belajar yang efektif, dibutuhkan sinergi yang utuh antara pengajar, peserta didik, kurikulum, serta

penyediaan sarana pendukung. Kunci utama keberhasilan proses instruksional ini sangat bergantung pada kapabilitas guru dalam mengelola kelas serta mengimplementasikan strategi, metode, atau model pembelajaran yang presisi (Martaida, 2017; Untari, 2018).

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. proses pembelajaran diarahkan agar berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sehingga siswa diharapkan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Namun, pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang cenderung bersifat *teacher centered*, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal, khususnya pada mata pelajaran geografi.

Sebagai bagian dari paradigma konstruktivisme, *Discovery Learning* hadir sebagai salah satu opsi model pembelajaran yang sangat dianjurkan. Pendekatan ini menggeser peran pendidik dari sekadar penyampai informasi menjadi pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan proses eksplorasi siswa. Daripada memberikan materi pelajaran yang sudah siap pakai, strategi ini mendorong pembelajar untuk mengonstruksi dan mengonfirmasi pemahaman konsep secara mandiri melalui beragam tahapan aktivitas eksperimentatif. Menurut Samatowa (2006), model *Discovery Learning* mendorong peserta didik untuk secara aktif mengumpulkan informasi, membandingkan, mengklasifikasikan, menganalisis, mengintegrasikan, serta menarik kesimpulan. Dengan demikian, proses pembelajaran

tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir siswa.

Penerapan model *Discovery Learning* terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian Balim (2009) menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan keterampilan penemuan siswa. Selain itu, model ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong kemandirian belajar, serta melatih siswa untuk merumuskan hipotesis dan berpikir intuitif. Dengan berbagai kelebihan tersebut, *Discovery Learning* dinilai relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di sekolah.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi quizizz. Quizizz merupakan *web tool* berbasis permainan kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat mobile maupun komputer. Menurut Putri (2013), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan soal dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan menantang.

Penggunaan Quizizz juga memberikan berbagai kemudahan, baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur permainan, skor, dan umpan balik langsung. Sementara itu, bagi guru, aplikasi ini memudahkan dalam pemberian tugas serta proses evaluasi,

karena hasil penilaian dapat diunduh secara otomatis dalam format tertentu. Pemanfaatan teknologi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggabungan antara model *Discovery Learning* dan platform digital *Quizizz* terbukti memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran berdasarkan sejumlah literatur terdahulu. Pada satu sisi, implementasi *Discovery Learning* teruji ampuh dalam mengasah ketajaman berpikir kritis peserta didik secara nyata (Eriansyah & Baadilla, 2023). Di sisi lain, integrasi *Quizizz* mampu mendongkrak antusiasme serta dorongan belajar siswa berkat sajian materi yang interaktif dan dinamis (Mahendra & Suparya, 2021). Ketika kedua instrumen ini dipadukan yakni sintesis model *Discovery Learning* berbantuan gim edukatif *Quizizz* efeknya berkolerasi kuat terhadap lonjakan hasil belajar dan capaian akademik siswa secara substansial, sebagaimana dibuktikan dalam studi Aseptianova dkk. (2025) serta Saepumilah (2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara model *Discovery Learning* dan media pembelajaran *quizizz* berpotensi memberikan dampak yang lebih optimal terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran geografi. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas penerapan model tersebut dalam konteks pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X-E pada MA Negeri 1 Karangasem”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Proses pembelajaran geografi di kelas X-E masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam menemukan konsep secara mandiri.
2. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan pemahaman konsep geografi belum optimal.
3. Hasil belajar geografi siswa kelas X-E masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang diharapkan.
4. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti *Discovery Learning* belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran geografi.
5. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz, masih terbatas.
6. Kurangnya variasi media dan metode pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.
7. Belum diketahui secara jelas pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa.
8. Perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih berfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian dengan memfokuskan analisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Quizizz di kelas?
2. Bagaimana capaian hasil belajar siswa setelah penerapan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Quizizz di kelas.
2. Untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah penerapan.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, kompetensi pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini beberapa hal yang menunjukkan pentingnya penelitian ini, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dan praktis, luaran dari studi ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi ganda bagi lanskap pendidikan nasional. Di satu sisi, temuan ini berfungsi sebagai acuan empiris bagi pendidik, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), dalam mengimplementasikan model Discovery Learning secara lebih terarah saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Di sisi lain, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan serta memperluas wawasan akademis dalam ranah pedagogi di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Di samping memberikan implikasi teoritis, studi ini dirancang untuk menghadirkan daya guna praktis yang signifikan bagi berbagai pemangku kepentingan (*stakeholders*) di ekosistem pendidikan, meliputi peneliti, tenaga pendidik, peserta didik, hingga instansi penyelenggara pendidikan. Rincian nilai guna praktis yang ditawarkan melalui penelitian ini mencakup beberapa poin berikut:

1. Bagi Siswa

Keberadaan penelitian ini memberikan implikasi positif bagi pembelajar melalui dua dimensi dampak, yaitu secara langsung dan intuitif. Pada ranah langsung, peserta didik memperoleh variasi pengalaman edukatif yang lebih segar melalui kombinasi model *Discovery Learning* berbasis aplikasi *Quizizz*. Sementara itu, secara tidak langsung, paparan inovasi pembelajaran ini berkontribusi nyata terhadap optimalisasi capaian akademis dan pemahaman materi siswa.

2. Bagi Guru

Implikasi terapan bagi tenaga pendidik dari hasil kajian ini adalah mewujudkan wawasan komprehensif mengenai efektivitas integrasi antara paradigma *Discovery Learning* dan media digital *Quizizz*. Temuan ini dapat diproyeksikan sebagai salah satu opsi strategi instruksional yang relevan bagi guru untuk menstimulasi keterlibatan aktif siswa di kelas serta mengasah ketajaman bernalar kritis mereka, yang pada gilirannya bermuara pada peningkatan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Geografi.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi instansi penyelenggara pendidikan, hasil studi ini menyuplai basis data dan wawasan empiris yang strategis guna memperkaya preseden intervensi pembelajaran. Informasi yang dihasilkan tidak hanya berdaya guna dalam memformulasi solusi atas dinamika permasalahan di ruang kelas, tetapi juga memegang peranan penting sebagai fondasi pertimbangan dalam restrukturisasi maupun pengembangan kurikulum, yang

berujung pada peningkat mutu instruksional secara berkelanjutan..

