

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Keberhasilan dalam pendidikan tidak lepas dari pencapaian hasil belajar siswa, yang menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas proses tersebut. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik, sehingga mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik akan membentuk siswa sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Desi & Hani, 2020).

Hasil belajar berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam mengelola informasi pada aspek kognitif. Ranah kognitif ini mencakup berbagai proses mental, mulai dari mengingat hingga menciptakan sesuatu (Oktaviana & Prihatin, 2018). Namun, masih banyak kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Penggunaan metode atau model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi salah satu penyebab utama hasil belajar yang rendah, serta lemahnya kemampuan berpikir dan pemahaman konsep (Asih, 2018).

Proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru dan didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa (Desi & Hani, 2020). Guru lebih banyak berbicara, sementara siswa cenderung pasif sebagai pendengar. Padahal proses pembelajaran seharusnya mampu mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran saat ini masih terlalu berfokus pada penghafalan informasi tanpa memperhatikan pemahaman dan relevansi informasi dengan kehidupan sehari-hari (Iswandi, 2023).

Masalah utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah masih adanya paradigma bahwa pengetahuan hanya sekedar fakta-fakta yang harus dihafal. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi Ketika masuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering dianggap membosankan oleh siswa (Iswandi, 2023). Padahal,

keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Gage dan Berliner, dalam jurnal yang ditulis oleh Askhabul Kirom, mengatakan bahwa guru memiliki tiga fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu perencanaan (*planner*), pelaksanaan dan pengelolaan (*organizer*), serta penilaian (*evaluator*) (Kirom, 2017). Salah satu bentuk peran guru dalam pengelolaan pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan Langkah-langkah sistematis yang digunakan guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Lestari, 2017). Namun kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan model atau media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa lebih pasif dan kurang tertarik dalam belajar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, terdapat empat komponen utama yang harus diperhatikan, yaitu struktur, kesiapan, intuisi, dan motivasi. Proses belajar sendiri mencakup tiga tahapan kognitif, yakni memperoleh informasi, mentransformasikan pengetahuan, serta menguji relevansi dan kebenaran pengetahuan tersebut. Pandangan ini dikenal sebagai konseptualisme instrumental, di mana pengetahuan dibangun berdasarkan model-model realitas yang dianugrahi oleh budaya dan pengalaman individu (Mubarak & Sulistyono, 2014).

Namun pada praktiknya, pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru, sementara siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar. Padahal, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, bakat, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti strategi pembelajaran dan lingkungan belajar (Hamalik, 2010).

Strategi yang mendorong keaktifan siswa, pemikiran kritis, dan pemanfaatan teknologi menjadi sangat penting karena termasuk pada konteks pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, inovasi dalam model pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang diyakini mampu meningkatkan kualitas

pendidikan. Peningkatan hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan efektivitas suatu proses pembelajaran yang berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Namun pada kenyataannya hasil belajar siswa sering berada di bawah harapan, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan observasi awal yang dilkakukan di kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama karena metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab yang monoton. Model ini cenderung membuat mereka pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya pencapaian akademik mereka.

Terlihat beberapa siswa tidak fokus selama pembelajaran berlangsung, bahkan ada yang asik bermain gawai, berbicara dengan teman sebangku, hingga membuka media sosial saat guru sedang menyampaikan materi. Hal ini juga didukung oleh penakuan guru PAI yang mengatakan bahwa nilai harian mata pelajaran PAI pada kelas XI banyak yang bahkan belum mencapai KKM yakni 78. Fenomena ini memperlihatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar yang seharusnya bermakna dan interaktif.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Agar lebih menarik, model ini dipadukan dengan aplikasi *Wordwall* sebagai media interaktif digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan teka-teki silang, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mewujudkan hal tersebut adalah *Discovery Learning* (Mubarak & Sulistyono, 2014). Model ini menjadi bagian dari pendekatan saintifik yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013 melalui Permendikbud No.103 Tahun 2014. Model *Discovery Learning* dinilai mampu menumbuhkan karakter saintifik, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menjadikan siswa lebih mandiri dan aktif dalam pembelajaran (Khasinah, 2021).

*Discovery Learning* dikembangkan oleh Jerome Bruner, yang percaya bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam menemukan konsep dan prinsip secara langsung melalui pengalaman dan eksperimen (Mubarak & Sulisty, 2014). Pernyataan ini lebih lanjut dikemukakan oleh (Hosnan, 2014) bahwa hasil belajar dari proses penemuan akan lebih tahan dalam ingatan karena siswa mengalami langsung proses berpikir analitis dan pemecahan masalah.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media yang tepat dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Edgare Dale dan teori “*Cone of Experience*” menyatakan bahwa pengalaman belajar yang nyata melalui media akan memberikan dampak yang lebih kuat terhadap hasil belajar (Jalinus & Ambiyar, 2016). Disamping itu, pemilihan media pun harus mempertimbangkan aksestabilitas, jenis evaluasi, desain, anggaran, serta fitur yang tersedia (Darmawan, 2020).

Salah satu media interaktif yang dapat menunjang pembelajaran adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini terbukti efektif dalam proses evaluasi seperti dalam pembelajaran matematika dan geografi, serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Wafiqni & Putri, 2021). Meskipun telah banyak penelitian terkait penggunaan *Wordwall*. kebanyakan fokus pada bidang studi selain Pendidikan Agama Islam, serta lebih menekankan pada aktivitas belajar dibandingkan hasil belajar. Namun dalam penelitian Gusman dan sebelumnya telah banyak menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai fitur menarik (Gusman et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* berbasis Aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian *Quasy Experiment* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Cibiru)”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung?
2. Bagaimana Perbandingan Hasil Belajar antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran di kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung.
2. Perbandingan Hasil Belajar Perbandingan Hasil Belajar antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung setelah implemementasi *Discovery Learning* Berbasis aplikasi *Wordwall*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan semangat baru dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam usaha meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

###### b. Bagi Guru

Sebagai informasi dan memacu para guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

###### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan atau masukan yang dapat menjadi tolak ukur dalam kebijakan untuk meningkatkan kualitas belajar melalui kreatifitas dan keterampilan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran.

##### 2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebagai informasi dan dasar pijakan untuk penelitian selanjutnya.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Efektivitas pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, namun juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada peserta didik. Dalam konteks ini, hasil belajar menjadi indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Bloom dalam (Ahmadi, 2009) hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan dan kemampuan intelektual), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan). Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif merupakan aspek penting yang berhubungan langsung dengan pemahaman materi pelajaran dan pencapaian akademik siswa.

Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang belum mencapai standar hasil belajar yang ditentukan, khususnya dalam ranah kognitif. Berdasarkan hasil observasi dan keterangan guru PAI pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2

Cibiru Bandung, diketahui bahwa nilai ulangan harian siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan adanya permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebab yang diamati adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Model pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui aktivitas *explorative*. Salah satu model yang relevan untuk tujuan tersebut adalah *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan suatu pendekatan belajar di mana siswa tidak diberikan informasi dalam bentuk akhir, melainkan di dorong untuk merumuskan dan menemukan pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan pendapat Effendi bahwa model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar yang terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah (Effendi, 2012).

Melalui *Discovery Learning*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan konsep, serta mendorong pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kreatif, dan komunikatif (Yuliana, 2018).

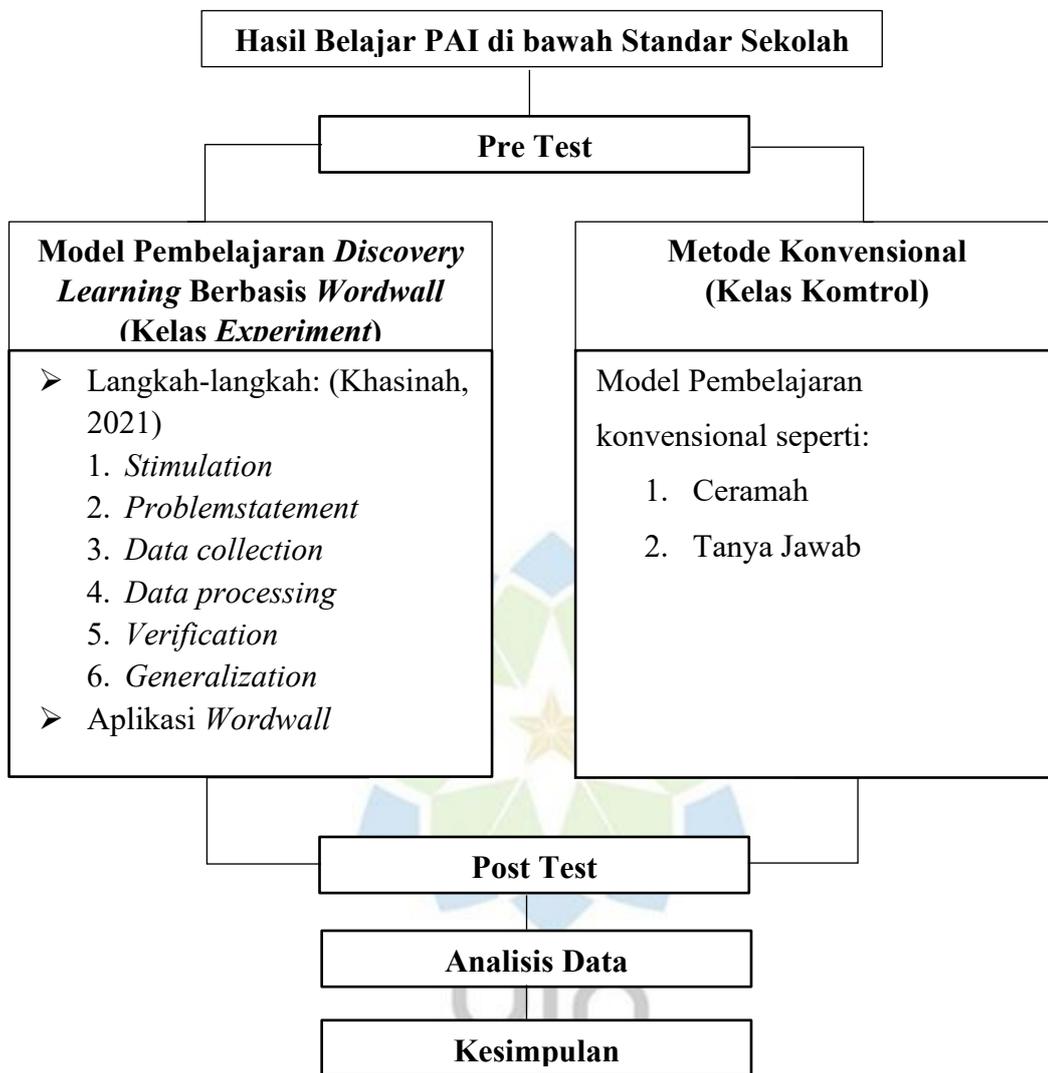
Model *Discovery Learning* memiliki enam tahapan utama yaitu: *stimulation* (pemerian rangsangan), *problem statement* (pernyataan masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (penarikan kesimpulan) (Sinambela, 2017). Prosedur ini memberikan struktur yang jelas dalam proses pembelajaran dan menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

Agar pelaksanaan model *Discovery Learning* lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk Menyusun berbagai bentuk evaluasi interaktif seperti pilihan ganda, teka-teki

silang, menjodohkan gambar, dan format lainnya yang disajikan dalam bentuk edukatif (Wafiqni & Putri, 2021). Selain menarik secara visual, *Wordwall* juga memberikan fitur analisis soal untuk mengetahui tingkat kesulitan pertanyaan, sehingga membantu guru dalam merancang evaluasi yang tepat sasaran.

Penggunaan medi *Wordwall* dalam model *Discovery Learning* berpotensi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh. Kombinasi antara strategi pembelajaran yang konstruktivistik dan pemanfaatan media berbasis teknologi ini dinilai mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa yang telah teridentifikasi sebelumnya di kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Cibiru. Oleh karena itu, untuk mengukur peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif akibat penerapan strategi tersebut, Teknik tes menjadi alat evaluasi yang tepat (Hutapea, 2019).





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dipahami sebagai dugaan awal yang bersifat sementara, yang digunakan dalam proses pengembangan teori atau pelaksanaan eksperimen dan harus melalui proses pengujian. Meskipun hipotesis dan pernyataan masalah memiliki keterkaitan dalam substansi, terdapat perbedaan penting dalam bentuk dan fungsinya (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis dirumuskan sebagai pernyataan deklaratif yang bersifat spesifik, dapat diuji secara empiris, dan menyiratkan prediksi mengenai hasil yang diharapkan dari suatu penelitian (Mcmillan & Schumacher, 2010). Dengan kata lain, hipotesis merupakan asumsi awal yang

disusun oleh peneliti sebagai bentuk prediksi terhadap hasil penelitian yang akan diperoleh setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data.

Secara umum, terdapat dua bentuk hipotesis pada penelitian, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif menyatakan bahwa adanya pengaruh atau hubungan antara dua variabel, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan tidak adanya pengaruh atau hubungan yang signifikan. Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Bandung.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Muhammad Ihsan (2023) NIM. (170209120) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tematik Siswa Kelas IV Min 22 Aceh Besar”. Persamaan penelitian ini dengan karya Muhammad Ihsan adalah meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode serta media penelitian yang digunakan. Dalam karya Muhammad Ihsan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tanpa Berbasis media, sedangkan penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment* Berbasis media *Wordwall*. Hasil penelitian yang menunjukkan kenaikan hingga kategori sangat baik dengan persentase keberhasilan mencapai 96,77% pada siklus II.

2. Penelitian yang dilakukan Ayu Andini (2022) NIM. (11170162000003) Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kelas *experiment* dan kelas kontrol. Mata pelajaran diujikan menjadi perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Diani.
3. Penelitian Feby Zulfa Nur Ramadhiana (2023) NIM. (D97219079) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Kelas III Minu Waru Ii Sidoarjo”. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa terdapat persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pelaksanaan pretest yaitu sebesar 10%. Persentase tersebut meningkat menjadi 55% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

Penelitian ini memiliki beberapa aspek kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama, integrasi model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media digital *Wordwall* merupakan pendekatan yang relatif baru dan masih jarang diaplikasikan dalam penelitian berbasis quasi eksperimen. Kombinasi ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep melalui proses penemuan secara mandiri. Kedua, pemanfaatan aplikasi *Wordwall* sebagai media interaktif dalam konteks *Discovery Learning* memberikan inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Aplikasi ini memberi peluang bagi siswa untuk terlibat aktif, baik dalam eksplorasi materi secara individual maupun dalam kerja sama kelompok, sehingga dapat memicu peningkatan hasil belajar secara lebih maksimal. Ketiga, penggunaan metode quasi eksperimen dalam penelitian ini memungkinkan dilakukan perbandingan langsung

antara kelompok yang mendapatkan perlakuan (eksperimen) dan kelompok kontrol dalam situasi pembelajaran nyata, sehingga menghasilkan data empiris yang dapat memperkuat validitas temuan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pendidikan berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

