

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING
BERBANTUAN BAAMBOOZLE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X-1 SMA NEGERI 1 PARENGAN**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

FILLAH AFIF FILHAM

NIM 20210005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2023/2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING
BERBANTUAN BAAMBOOZLE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X-1 SMA NEGERI 1 PARENGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyarat
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
FILLAH AFIF FILHAM
NIM 20210005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2023/2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Parengan” disusun oleh:

Nama : Fillah Afif Filham
Nim : 20210005
Program studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

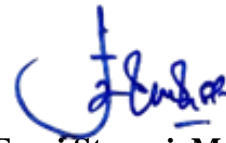
Bojonegoro, 5 Juli 2024

Pembimbing I,



Ayis Crusma Fradani, M.Pd
NIDN. 0729048802

Pembimbing II,



Dr. Fruri Stevani, M.Pd
NIDN. 0723048902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Bamboozle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan disusun oleh:

Nama : Fillah Afif Filham

Nim : 20210005

Program Studi : Pendidikan ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI BOJONEGORO pada hari Rabu 24 Juli 2024.

Bojonegoro, 24 Juli 2024

Ketua,



Dr. Fruri Stevani, M.Pd
NIDN. 0723048902

Sekretaris,



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd
NIDN. 0715068801

Penguji I,



Nur Rohman, M.Pd
NIDN. 0713078301

Penguji II,



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd
NIDN. 0727128002

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

Saya adalah orang yang paling bijaksana yang pernah ada, karena saya tahu satu hal, yaitu saya tidak tahu apa-apa.

(Plato)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memujinya dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Atas semua karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa Syukur dan hormat karya sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan kucintai, yaitu:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Jasman dan Ibu Ratna Susilowati yang tak henti-hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi dan cintanya kepadaku, yang selalu mendidik dan mengajarkan untuk selalu hidup dengan sabar dan jujur. Semua itu tiada bisa kubalas dengan semua ini menjadi Langkah untuk menuju kesuksesan dan kelak akan membahagiakanmu.
2. Adiku tersayang Nauval Nino Nandinata dan Moh. Abid Aqila Pranaja yang telah memberikan doa dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
3. Terimakasih juga untuk pacar saya Siska Dewi Irmawati yang tak henti membantu, menyemangati dan kebersamai dari semester awal hingga akhir ini
4. Untuk diri saya sendiri yang sudah mampu berjuang menyelesaikan skripsi hingga titik ini.
5. Semua teman-teman tercinta prodi Pendidikan ekonomi Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama-sama untuk masa depan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran dan membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak saya sebutkan satu persatu.
7. Seluruh dosen, khususnya dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus Ikhlas.
8. Teman ngopi Nando, Nino, Raffa, Fajar, Wanto, Alpinda yang selalu mengingatkan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fillah Afif Filham

NIM : 20210005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan
Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa
Kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 5 Juli 2024


Fillah Afif Filham
NIM: 20210005

ABSTRAK

Afif Filham, Fillah. 2024. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X-1 SMA negeri 1 Parengan". Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI BOJONEGORO. Pembimbing (I) Ayis Crusma Fradani, M.pd, pembimbing (II) Dr. Fruri Stevani, M.pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Baamboozle, Prestasi Belajar, Discovery Learning

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan baamboozle terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 22 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan cluster random sampling. Sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas X-1 yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan baamboozle terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai T_{hitung} sebesar 15,111 dengan nilai T_{tabel} sebesar 2,026 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $15,111 > 2,026$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan hasil tersebut H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan baamboozle terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan.

ABSRTACT

Afif Filham, Fillah. 2024. "The Influence of the Discovery Learning Learning Model Assisted by Baamboozle on Learning Achievement in Economics Subjects of Class X-1 Students at SMA Negeri 1 Parengan". Thesis. Economic Education Study Program. Faculty of Social Sciences. IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor (I) Ayis Crusma Fradani, M.pd, supervisor (II) Dr. Fruri Stevani, M.pd.

Keywords: Learning Model, Baamboozle, Learning Achievement, Discovery Learning

This study aims to determine the effect of the use of the discovery learning model assisted by baamboozle on the learning achievement of economic subjects of class X students of SMA Negeri 1 Parengan. The design in this study uses a quantitative research type. The population in this study were all class X students totaling 22 students. The sample in this study used cluster random sampling. So in this study the sample used was class X-1 students totaling 38 students. The data collection technique in this study used a posttest. The data analysis technique used a normality test, linearity test and hypothesis test.

The results of this study indicate that there is a significant effect of the use of the discovery learning model assisted by baamboozle on the learning achievement of economic subjects of class X-1 students of SMA Negeri 1 Parengan. This is evidenced by the acquisition of a Tcount value of 15.111 with a Ttable value of 2.026 and a significance value of 0.000 is obtained, meaning $15.111 > 2.026$ and a significance value of $0.000 < 0.05$ with these results H_0 in this study is rejected and H_a is accepted. Based on the results of this study, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the discovery learning model assisted by baamboozle on the learning achievement of economic subjects of class X-1 students of SMA Negeri 1 Parengan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik serta hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Prestasi belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan” tepat pada waktunya. Penulis ini menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari pihak dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencarian data.
2. Dr. Fruri Stevani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Rika pristiani F. A., S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Ayis Crusma Fradani. M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini
5. Dr. Fruri Stevani, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.

6. Choirul Ihsan, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Parengan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
7. Umi Acik S.E selaku guru mata Pelajaran ekonomi yang telah membantu saya melakukan penelitian dikelas.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan-kekurangan dan kesalahan baik isi maupun penulisan semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca. Tidak lupa kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan.

Bojonegoro, 5 Juli 2024

Penulis

Fillah Afif Filham

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	9
C. Tujuan penelitian	10
D. Manfaat penelitian	10
1. Manfaat teoritis	10
2. Manfaat praktis	10
E. Definisi Operasional	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKKIR, DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian pustaka	13
B. Kerangka teoritis	49
C. Kerangka berpikir	52
D. Hipotesis penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Pendekatan penelitian	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58
C. Populasi, sampel dan sampling	60
D. Teknik pengumpulan data	61
E. Teknik validasi data	64
F. Teknik analisis data	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	75
A. Hasil Penelitian	75
B. Pembahasan	91
BAB V PENUTUP	97
A. Simpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR RUJUKAN	99
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 2.1 kerangka teoritis	49
Tabel 3.1 waktu pelaksanaan penelitian	58
Tabel 3.2 populasi penelitian	60
Tabel 3.3 kriteria validitas instrument	65
Tabel 3.4 kriteria reliabilitas soal	67
Tabel 3.5 klasifikasi indeks kesukaran soal	68
Tabel 3.6 klasifikasi indeks daya pembeda	70
Tabel 4.1 deskripsi data awal	77
Tabel 4.2 deskripsi data akhir	77
Tabel 4.3 hasil validitas butir soal	79
Tabel 4.4 ringkasan hasil uji validitas butir soal	81
Tabel 4.5 hasil uji reliabilitas	82
Tabel 4.6 hasil uji Tingkat kesukaran	83
Tabel 4.7 ringkasan hasil uji taraf kesukaran	84
Tabel 4.8 hasil perhitungan daya beda	85
Tabel 4.9 ringkasan perhitungan daya beda	86
Tabel 4.10 hasil uji normalitas	88
Tabel 4.11 Hasil uji linieritas	89
Tabel 4.12 hasil uji hipotesis	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar bagan 2.1 kerangka berpikir	55
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran tambulasi soal	102
Lampiran hasil Validitas soal	104
Lampiran hasil reliabilitas soal	106
Lampiran hasil taraf kesukaran soal	107
Lampiran hasil uji daya beda	109
Lampiran uji normalitas	111
Lampiran uji linieritas	112
Lampiran nilai awal	114
Lampiran nilai akhir	115
Lampiran validator	116
Lampiran silabus	122
Lampiran RPP	125
Lampiran materi pembelajaran	130
Lampiran soal	133
Lampiran kunci jawaban	137
Lampiran lembar observasi	138
Lampiran dokumentasi	139
Lampiran surat penelitian	141
Lampiran selesai penelitian	142
Lampiran selesai bimbingan	143
Lampiran kartu bimbingan	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pengertian pendidikan menurut UU No. Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajarannya agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi- potensi yang terdapat dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang di perlukan oleh dirinya sendiri, bangsa dan negara serta masyarakat. Definisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting bagi kehidupan bangsa merupakan kebutuhan dasar. Dengan adanya pendidikan orang-orang dapat belajar dan menjadi lebih baik dari pada orang-orang yang sebelumnya tidak bisa.

Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembinaan manusia ke arah yang lebih baik dan proses pembinaan ini di sebut dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran sbagai salah satu pemegang kunci penting bagi peningkatan kualitas pendidikan (Anggorowati, 2020). Salah satu pemegang kunci penting bagi peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan hasil belajar siswa (baghadi, 2021). Oleh karena itu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya adalah dengan mengubah arah proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, menjadi pembelajaran yang bepusat pada guru, menjadi pembelajaran yang

berpusat pada siswa. Pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa untuk merancang sendiri pengetahuannya sehingga kualitas siswa meningkatkan (Ratnadewi & Arini, 2018).

Menurut Irawan (2020) Pendidikan memainkan peran dalam kemajuan kehidupan bangsa. Sistem pendidikan saat ini terus berkembang untuk memberikan lulusan yang berkualitas tinggi seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, sistem pendidikan dapat dikembangkan melalui beberapa aspek, mulai dari aspek sumberdaya manusia, fasilitas, materi, metode dan proses pembelajaran

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinambungan. Didalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan pembelajaran saja melainkan penanaman karakter bangsa yang telah diatur dalam undang-undang negara indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arah terhadap pelaksanaan dan pengembangan pendidikan Indonesia untuk masa yang akan mendatang. Dengan demikian pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat negara indonesia.

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinambungan. Didalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan pembelajaran saja melainkan penanaman karakter bangsa yang telah diatur dalam undang-undang negara Indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arah terhadap pelaksanaan dan perkembangan pendidikan Indonesia untuk masa yang akan mendatang. Dengan

demikian pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan negara Indonesia.

Melalui dunia pendidikan seseorang mendapatkan tambahan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan untuk di kembangkan kedalam masyarakat. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika- akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu.

Pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas. Didalam pendidikan teknologi diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media dan hasil belajar sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media diperlukan sebagai cara untuk mempermudah pendidik dalam menyalurkan bahan ajar kepada siswa.

Peningkatan kualitas pendidikan juga sangat berhubungan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria interaktif, inspiratif, menyenangkan, aktif, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian. Prinsip pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka di rancang untuk memenuhi kriteria tersebut. Kurikulum merdeka berprinsip segala aktifitas pembelajaran harus senantiasa berpusat pada siswa, mendorong kreativitas, pemikiran kritis dan pemecah masalah.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan nasional dengan meningkatkan prestasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan tidaklah lepas dari peran seorang

guru. Setiap media, pendekatan, dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa baik dari segi *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotor*.

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seseorang guru dari jumlah bidang studi yang telah di pelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Prestasi belajar adalah hasil yang di capai atau di peroleh oleh siswa yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap berkat pengalaman dan latihan yang telah dilalui oleh individu.

Dalam suatu proses pembelajaran meliputi siswa, guru, sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan penting adalah guru, karena dijadikan sebuah panutan yang menciptakan kondisi kelas agar siswa tetap dapat melakukan kegiatan belajar.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru dituntut untuk memiliki kompetensi dan memiliki cara untuk membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik. Agar sebuah pembelajaran terlihat menarik guru harus dibekali keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan tentang model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Sebagai seorang guru diharapkan terampil dalam menggunakan model pembelajaran atau alat yang dapat membantu sebuah pelajaran. Disinilah pentingnya persiapan mengajar bagi seorang guru dengan memanfaatkan keahliannya untuk memahami model pembelajaran

yang menarik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan juga kualitas mutu pendidikan sehingga membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang di gunakan oleh peneliti untuk masalah tersebut adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* di harapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta siswa dapat turut aktif selama pembelajaran berlangsung, dan memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu tipe pembelajaran *active learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar.

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, siswa di tuntut lebih berperan aktif untuk mencari informasi. Menurut Borthick dan Jones (2017) dalam Widyastuti (2016:23) menyatakan bahwa dalam pembelajaran *discovery*, peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih. Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, peserta tenggelam dalam praktek, memecahkan masalah bersama-sama. Pada dasarnya, setiap guru menginginkan materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan. Guru harus paham bahwa karakteristik siswa berbeda-beda, baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa tersebut. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Disamping itu diharapkan siswa juga dapat termotivasi untuk belajar. Sehingga mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal.

Discovery learning merupakan model pendekatan pembelajaran yang menunjukkan peserta didik untuk mendapatkan suatu penemuan konsep maupun strategi pembelajaran melewati berbagai informasi-informasi maupun data yang dapat di hasilkan melewati pengamatan ataupun percobaan. Pembelajaran model *discovery learning* menekankan peserta siswa untuk mengikut sertakan dirinya kedalam suatu pembelajaran secara langsung yang bertujuan untuk dapat memecahkan masalah bersama-sama dengan pesereta didik lainnya.

Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media pembelajaran turut memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk merangsang dan menarik rasa ingin tahu, minat, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang proses terjadinya belajar pada siswa (Aqib 2014:50). Media pembelajaran tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang di sampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan prstasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Baamboozle*. Dengan menggunakan media yang menarik, diharapkan siswa dapat lebi inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seseorang guru dari jumlah bidang studi yang telah di pelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Baamboozle adalah platform pembelajaran bergaya permainan yang bekerja online untuk menawarkan interaktivitas yang mudah diakses dan menyenangkan untuk kelas dan seterusnya. Tidak seperti beberapa penawaran berbasis kuis lainnya diluar sana, *baamboozle* mengutamakan kesederhanaan. Oleh karena itu, ini menonjol sebagai platfrom yang sangat mudah digunakan dan bekerja dengan baik bahkan di perangkat yang lebih tua, sehingga sangat mudah diakses.

Baamboozle adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan game tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis. *Baamboozle* adalah versi gratis yang memberi akses ke fitur-fitur dasar. Kita dapat membuat dan mengedit game hingga 24 pertanyaan, memainkan *game* buatan orang lain, menggunakan 2 hingga 4 tim. *Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif, memudahkan pengguna untuk membuat akun, dan juga dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas, sedangkan alat pemuas tersebut terbatas. Sejalan dengan Sa'diyah (2018) yang menyebutkan

bahwa” Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sumber daya yang ada”. Melalui mata pelajaran ekonomi, diharapkan siswa dapat memecahkan permasalahan ekonomi ini dianggap mata pelajaran yang membosankan karena guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Selain itu, guru hanya menyuruh membaca teori dan penugasan. Masalah tersebut juga terjadi di SMAN 1 Parengan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Parengan. Peneliti menemukan masih ada siswa yang belum termotivasi untuk belajar dan cenderung bicara sendiri dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan materi pelajaran dan masih ada siswa yang tidur saat pembelajaran dimulai. Hal ini disebabkan guru dalam mata pelajaran ekonomi mungkin kurang mengerti dan kurang mengikuti perkembangan model pembelajaran dan media pembelajaran. Guru mungkin memiliki kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk siswa dan keterampilan teknologi pada guru bisa menghambat kemampuan guru untuk menggunakan LCD yang difasilitasi dari sekolah.

Guru menggunakan metode ceramah yang dominan dan kurang interaktif membuat siswa cepat bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar. Penggunaan materi pembelajaran yang terlalu terpaku pada buku paket juga dapat mengurangi kreativitas guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang disampaikan kepada siswa juga kurang menarik Sehingga siswa tidak termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran,

yang berdampak pada kegiatan belajar yang tidak efektif dan prestasi belajar yang menurun. Proses belajar mengajar lebih banyak didominasi oleh guru, sedangkan siswa pada umumnya cenderung pasif hanya menerima saja informasi-informasi yang diberikan guru, siswa lebih banyak mendengar, diperoleh informasi bahwa siswa cenderung pasif dan tidak termotivasi dalam belajar.

Kebanyakan siswa hanya mengandalkan temannya yang dianggap pintar dalam diskusi kelompok. Siswa banyak malas untuk menjawab ataupun memberi pertanyaan serta tanggapan selama pembelajaran berlangsung, hanya satu atau dua orang saja yang berani mengemukakan pendapatnya dalam setiap pertemuan, sehingga siswa masih banyak yang kurang memahami materi menulis apa yang diinformasikan guru.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle*, yang mana di harapkan siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah rumusan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan

baamboozle terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMAN 1 Parengan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle* terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMAN 1 Parengan.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *bamboozle* terhadap prestasi belajar mata Pelajaran ekonomi siswa kelas X-1.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini di bagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi peneliti, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi siswa.

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemecahan dari suatu permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan dalam melakukan peneltian tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle* terhadap prestasi siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadikan rujukan untuk menentukan sebuah model pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini di harapkan dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran menarik, menyenangkan, efektif dan inovatif serta di harapkan dapat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.5 Definisi Operasional

1. Discovery Learning

Discovery learning adalah suatu pendidikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam mencari dan menyelidiki pengetahuan melalui proses yang sistematis, kritis, dan logis. Peserta didik didorong untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga mereka dapat menemukan konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Discovery learning* melibatkan proses mental dimana siswa mengasimilasikan konsep atau prinsip baru dalam pembelajaran.

2. bamboozle

Bamboozle merupakan *game* edukasi berbasis *web* yang menyediakan *game* interaktif dan menarik. *Game* ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Kuis yang digunakan bisa membuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain. Tentunya kuis yang kan dipakai dalam *game* adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik,

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar kognitif merupakan belajar dan kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada ranah *kognitif* prestasi belajar terdiri dari tujuh tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas. Jadi yang dimaksud *kognitif* itu yang berkaitan dengan nalar.

4. Ekonomi

Ekonomi adalah ilmu sosial yang mempelajari perilaku manusia dalam mengelola sumber daya yang terbatas dan menyalurkan kedalam berbagai individu atau kelompok yang ada dalam suatu masyarakat. Ekonomi mempelajari tentang produksi, distribusi dan konsumsi.