

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, salah satunya dengan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan desain pembelajaran yang memperbolehkan guru maupun siswa untuk memilih format pengetahuan dan pengalaman sesuai kebutuhan dan konteks lokal yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran (Putri & Muhtarom, 2024). Dengan fokus pada pengembangan karakter, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21, Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan siswa waktu yang memadai dalam mengeksplorasi konsep dan memperdalam kompetensi siswa. Dengan demikian, siswa dapat memiliki kendali lebih besar atas proses belajarnya, yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar (Kamarullah et al., 2024). Hal ini menjadi krusial untuk membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara akademis namun juga memiliki kemampuan beradaptasi dengan perubahan dinamika kehidupan yang terus berlangsung.

Menurut data Peta Sebaran Pelaksana Implementasi Kurikulum merdeka (IMK) Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi tahun 2023 terdapat 369.875 sekolah yang telah menerapkan Kurikulum merdeka. Khususnya di Provinsi Jawa Timur, Kabupaten Bangkalan terdapat 66 satuan pendidikan jenjang SMK yang sudah terimplementasi Kurikulum Merdeka. Salah satunya adalah SMKN 2 Bangkalan, SMKN 2 Bangkalan menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2021/2022. Terdapat program keahlian Teknik

Jaringan Komputer dan Telekomunikasi yang sudah menerapkan Kurikulum merdeka. Dalam Kurikulum merdeka ini memberikan penekanan pada model pembelajaran yang lebih fleksibel dan berorientasi pada siswa, yang bertujuan untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik..

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X TJKT SMK Negeri 2 Bangkalan dan wawancara kepada guru mata pelajaran DDT JKT pada tanggal 18 – 20 September 2024 dapat diketahui bahwa model pembelajaran masih sering menggunakan pembelajaran konvensional. Akibatnya, siswa belum memahami materi dengan baik, sehingga pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar mereka. Adapun nilai 75 ditetapkan oleh SMKN 2 Bangkalan sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas X di mata pelajaran DDT JKT, hal ini bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau model yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan proses pengajaran yang efektif sehingga siswa dapat meraih pencapaian pembelajaran yang optimal (Putri, 2023). *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dan memaksimalkan hasil belajar yang dicapai (Ully & Dewi, 2022). Tidak hanya model pembelajaran yang perlu diperhatikan, tetapi juga dalam penerapan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *Kahoot*. *Kahoot* menerapkan model pembelajaran yang mengaitkan partisipasi aktif siswa secara kompetitif dalam proses belajar mengajar, (Seran et al., 2024). Selain itu, inovasi platform *Kahoot* mampu menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sekaligus mendukung serta

mempermudah pemantauan terhadap capaian hasil belajar siswa (Kudri & Maisharoh, 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Qolby et al., (2024) dengan judul penelitian “Efektivitas *Game Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMKS Raden Paku”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas X TITL SMKS Raden Paku sebelum dan sesudah diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot*. Peningkatan tersebut tercermin dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,89 dan 58,30, yang kemudian mengalami kenaikan pada *posttest* menjadi 84,09 dan 82,50. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima. Selain itu, hasil uji N-gain untuk minat dan hasil belajar masing-masing menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,683 dan 0,616, yang berada dalam kategori efektivitas sedang. Sementara itu, rata-rata N-gain persentase sebesar 68% dan 61% tergolong cukup efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* cukup efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer (DDTK) di kelas X TITL SMKS Raden Paku.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Muhtadillah, (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TJKT SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022”, penerapan model *Game Based Learning* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas XI TJKT 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.

Peningkatan ini terlihat dari hasil tes siswa, di mana pada tahap prasiklus nilai rata-rata hanya mencapai 48,96 dan tergolong dalam kategori sangat kurang. Kemudian, pada tes siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,13 yang masuk dalam kategori bagus, dan selanjutnya pada tes siklus II mengalami kenaikan kembali hingga mencapai 93,79 yang termasuk dalam kategori istimewa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anik Sugiani, (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK di Buleleng”, menghasilkan adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Hasil uji hipotesis menggunakan uji ANCOVA dan uji *t-test* menunjukkan nilai sebesar 0,000, yang berarti nilai $\text{sig} < 0,05$, serta koefisien korelasi *Pearson* (*t*) sebesar 0,861. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya ialah penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukasada.

Penelitian oleh Fitri et al., (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Maros”, dengan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Informatika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Maros. Pengaruh tersebut terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, di mana rata-rata nilai siswa sebelum perlakuan sebesar 62,20%, kemudian meningkat

menjadi 87,64% setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 25,44%.

Beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa *Game Based Learning* yang dipadukan dengan platform *Kahoot* dapat menambah motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses aktivitas pembelajaran. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain itu, penerapan *Game Based Learning* tidak hanya memberikan model pembelajaran yang lebih efektif dan mendorong kolaborasi antar siswa, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, seperti pemecahan masalah dan kemampuan analitis yang sangat relevan dalam konteks kehidupan nyata. Melalui penerapan model ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, peneliti memiliki tujuan untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berfokus pada hasil belajar siswa, dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Dasar Jaringan Komputer Kelas X TJKT”.

B. Persamaan Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang permasalahan, peneliti mempersamakan permasalahan penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar

jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan ?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* pada materi dasar-dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan ?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan persamaan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini dipersamakan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan.
2. Mengetahui keterlaksanaan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* pada materi dasar-dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi kelas X TJKT di SMKN 2 Bangkalan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mencakup aspek teoritis dan praktis, dengan uraian sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Mengoptimalkan pengetahuan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- b. Menumbuhkan semangat belajar serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif.

2. Bagi Pendidik

- a. Memberikan wawasan dan strategi baru bagi tenaga pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran.
- b. Menjadi referensi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung peningkatan pemahaman materi dan antusiasme belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Membantu dalam meninjau dan menyusun kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

E. Batasan Penelitian

Peneliti membatasi penelitian ini guna meminimalisir kesalahpahaman dan mengefisienkan waktu mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun fokus penelitian tersebut meliputi :

- 1. Penelitian ini dikhususkan pada kelas X Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMK Negeri 2 Bangkalan.
- 2. Tindakan diberikan kepada siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (kelas eksperimen) dan model

pembelajaran yang biasanya dipakai di sekolah (kelas kontrol).

3. Materi yang disampaikan yaitu dasar jaringan komputer dan dasar telekomunikasi.
4. Media yang digunakan adalah aplikasi *Kahoot*.

F. Definisi Istilah

1. Kurikulum Merdeka yaitu sebuah sistem pendidikan yang membebaskan siswa untuk memilih materi pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dalam berorientasi pada pengembangan karakter serta keterampilan abad ke-21.
2. Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan elemen *game* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam model ini, siswa belajar melalui pengalaman bermain yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau sumber belajar yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini bias berupa buku, video, perangkat lunak, atau alat peraga yang membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa.
4. *Kahoot* merupakan *platform Game Based Learning* yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif. Kuis ini dapat diakses secara *online* dan digunakan dalam suasana kelas untuk meningkatkan

keterlibatan siswa. *Kahoot* mendorong kompetisi sehat dan membuat proses belajar lebih menarik.

5. Hasil belajar yaitu pencapaian atau kemampian yang dihasilkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini dapat diukur melalui berbagai metode, seperti ujian, tugas, proyek, dan mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikembangkan siswa selama pembelajaran.