

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan di Indonesia yang memberikan kebebasan penuh bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui pendekatan yang lebih fleksibel. Dengan adanya Kurikulum Merdeka, guru memiliki kesempatan untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan. Inisiatif ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan generasi yang tidak hanya berprestasi secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan hidup yang mumpuni. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mendorong kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat guna mendukung keberhasilan siswa.

Kurikulum bebas dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan keterlibatan mereka dalam pelajaran, menurut penelitian. Kurikulum ini diharapkan dapat mengurangi disparitas pendidikan di Indonesia sebagai hasilnya. Namun, masih ada kendala untuk mencapainya. Sumber daya harus cukup, dan guru harus dilatih. Oleh karena itu, evaluasi dan pengawasan yang ketat diperlukan untuk memastikan bahwa Kurikulum Merdeka berhasil. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengetahui bagaimana kurikulum ini mempengaruhi pertumbuhan siswa dalam jangka panjang. Jurnal pendidikan Indonesia mencakup inovasi kurikulum dan dampaknya terhadap kualitas pendidikan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Salah satu inisiatif terbaru yang kenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia adalah konsep Merdeka Belajar (Kemendikbud, 2024). Nadiem mengungkapkan bahwa standar kurikulum untuk pembelajaran yang mandiri harus disampaikan terlebih dahulu kepada guru sebelum diterapkan kepada siswa.

Secara terpisah, Nadiem juga menyampaikan bahwa dalam kaitannya dengan kompetensi guru pada jenjang manapun, tidak akan ada pembelajaran tanpa terdapat proses penjelasan kompetensi dasar yang relevan dengan kurikulum.

Selama ini, pembelajaran selalu dilakukan di dalam kelas, sistem pembelajarannya juga akan berubah di masa depan. Namun, dengan kurikulum belajar mandiri ini, kami berusaha mewujudkan suasana belajar yang berbeda di luar kelas. Selain itu, proses pembelajaran berpusat pada pengembangan kepribadian siswa. Tujuannya adalah agar siswa tidak merasa cemas secara psikologis dengan memanfaatkan kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan diskusi untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Namun, dengan metode pembelajaran ini tidak akan pernah lupa bagaimana memperoleh keterampilan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, kurikulum pembelajaran mandiri bergantung pada pendekatan pendidik.

Siswa memiliki motivasi untuk belajar, yang merupakan komponen penting yang memengaruhi kesuksesan akademik dan perkembangan pribadi mereka. Ada dua motivasi jenis intrinsik dan ekstrinsik. Yang pertama berasal dari siswa sendiri, seperti keinginan untuk belajar lebih banyak dan kepuasan pribadi dengan belajar. Yang kedua berasal dari faktor eksternal, seperti

penghargaan, pujian, atau tujuan untuk mendapatkan nilai tinggi. Studi telah menemukan bahwa siswa dengan motivasi intrinsik lebih aktif di kelas dan mencapai hasil akademik yang lebih baik (Julaiha et al., 2023).

Cara siswa mengatasi masalah dan tantangan pembelajaran menunjukkan pentingnya motivasi belajar. Ketika menghadapi tantangan, siswa yang termotivasi cenderung lebih gigih dan tidak mudah menyerah. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi mungkin cepat putus asa dan kehilangan minat mereka dalam belajar. Menurut penelitian oleh Sukatin et al. (2023) motivasi yang tinggi berhubungan positif dengan ketahanan belajar, di mana siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih mampu mengatasi kesulitan dan tetap fokus pada tujuan belajar mereka.

Sangat penting bagi pendidik untuk memahami dan mengembangkan strategi yang bisa memotivasi murid agar lebih giat belajar banyak. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan teknologi, pendekatan yang lebih individual, dan membuat lingkungan belajar yang mendukung. Penelitian oleh Zafrullah et al. (2022) menekankan bahwa lingkungan belajar yang positif, dukungan sosial, dan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar, diharapkan pendidik dapat merancang intervensi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa.

Salah satu keterampilan yang sangat vital di era digital saat ini adalah pemrograman web. Dengan semakin banyaknya informasi dan layanan yang tersedia secara online, kebutuhan akan pengembangan situs web yang efektif dan efisien semakin meningkat. Pemrograman web mencakup berbagai aspek,

mulai dari pengembangan *front-end* yang berfokus pada antarmuka pengguna hingga pengembangan *back-end* yang menangani logika dan *database*. Lebih dari 60% situs web di dunia menggunakan teknologi pemrograman web berbasis *JavaScript*, *HTML*, dan *CSS*, yang menunjukkan bahwa pemrograman web merupakan fondasi penting dalam pengembangan aplikasi dan layanan digital.

Selain itu, pemrograman web juga berperan penting dalam mendukung berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis, dan kesehatan. Dalam konteks pendidikan, misalnya, pemrograman web dapat digunakan untuk mengembangkan platform *e-learning* yang interaktif dan menarik. Penelitian oleh Choirunnisa & Widiyanti (2023) menunjukkan bahwa Penggunaan platform pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mendukung proses belajar yang lebih efisien. Siswa dapat belajar dengan fleksibel dan menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan kemampuan mereka guna mendapatkan materi kapanpun dan di manapun.

Pada hal lain, tantangan dalam pemrograman web juga semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi yang cepat. Pengembang web harus terus memperbarui keterampilan mereka untuk mengikuti tren dan teknologi terbaru, seperti pengembangan responsif, keamanan siber, dan penggunaan *framework* modern. Menurut penelitian Suryawijaya, (2023) pentingnya pemahaman tentang keamanan dalam pemrograman web tidak dapat diabaikan, karena serangan siber yang semakin meningkat dapat mengancam integritas dan keamanan data pengguna.

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Media pembelajaran seperti *Kahoot* telah menjadi salah satu alat yang banyak digunakan dalam pendekatan ini. *Kahoot* memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa melalui perangkat digital mereka, seperti *smartphone*, tablet, atau laptop. Dengan format yang menarik, penuh warna, dan kompetitif, *Kahoot* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional (Sarasvati & Rukiyati, 2024).

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan *Kahoot* juga membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sifatnya yang interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif berkontribusi, baik secara individu maupun kelompok. Dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), *Kahoot* menjadi alat yang relevan untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Penggunaan *Kahoot* juga memungkinkan guru untuk secara langsung mengevaluasi pemahaman siswa melalui hasil kuis yang dapat diakses secara *real-time*. Dengan demikian, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif dan terarah (Prameswari et al., 2023).

Namun, implementasi media seperti *Kahoot* tidak terlepas dari tantangan, seperti ketersediaan perangkat, akses internet, dan kemampuan guru dalam merancang kuis yang efektif. Meski begitu, potensi besar dari *Kahoot* untuk mendukung pembelajaran berbasis *game* tidak dapat diabaikan. Penelitian

lebih lanjut tentang penggunaan *Kahoot* di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di SMK, penting untuk dilakukan guna mengeksplorasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, *Kahoot* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital dan menciptakan generasi yang lebih kreatif, inovatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi (Ma'munah, 2024).

Hasil dari wawancara yang dilakukan antara peneliti dan pihak sekolah, khususnya guru yang produktif dalam mata pelajaran Pemrograman Web, menunjukkan bahwa murid memiliki motivasi yang rendah untuk belajar. Hasil observasi yang dilakukan peneliti, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran selain *PowerPoint*, maka dari itu bantuan media pembelajaran lain sangat perlu diterapkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga et al., (2022) dengan judul "*Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau*", ditemukan bahwa penggunaan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 14,62% (dari 82,04 menjadi 94,04), dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 2,75% (dari 81,54 menjadi 83,79). Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,04 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilmiyah & Sumbawati, (2021) dengan judul “*Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*” penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, di mana siswa yang memiliki motivasi tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang bermotivasi rendah. Namun, media pembelajaran (antara *Kahoot* dan *PowerPoint*) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar secara langsung. Meskipun demikian, terdapat interaksi signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar, yang berarti media *Kahoot* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dibandingkan dengan yang bermotivasi rendah.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada peneliti akan melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh media dengan judul penelitian **“Pengaruh Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *Kahoot* pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Kahoot* pada mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat bermanfaat bagi semua orang.

Adapun manfaatnya adalah:

1. Manfaat untuk Sekolah
 - a. Dengan mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien, penelitian ini dapat membantu sekolah memperbaiki kualitas pembelajaran mereka.
 - b. Sekolah dapat meningkatkan prestasi siswa, terutama dalam pemrograman web, dengan menerapkan media *Kahoot*.
 - c. Penelitian ini dapat membantu sekolah memperkuat citra dan reputasinya sebagai lembaga kependidikan yang inovatif dan bermutu.
2. Manfaat untuk Guru

- a. Peningkatan kemampuan mengajar: Penelitian ini membantu guru mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih baik.
- b. Peningkatan motivasi mengajar: Jika guru menerapkan media *Kahoot*, mereka dapat menambah motivasi mereka untuk mengajar juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- c. Peningkatan profesionalisme: Guru dapat mengembangkan profesionalisme melalui peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

3. Manfaat untuk Siswa

- a. Dengan membuat proses belajar yang interaktif dan menyenangkan, penelitian ini membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Melalui media *Kahoot*, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, terutama dalam pemrograman web.

4. Manfaat bagi Peneliti

- a. Peningkatan Keterampilan Penelitian: Melalui proses penelitian, peneliti dapat meningkatkan keterampilan metodologis dan analitis, termasuk dalam perumusan hipotesis, pengumpulan data, dan analisis hasil. Ini akan memperkuat kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian di masa depan.
- b. Penerapan Teori ke Praktik: Peneliti dapat menerapkan teori-teori pendidikan yang telah dipelajari dalam konteks nyata, sehingga dapat mengevaluasi efektivitas teori tersebut dalam menambah motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

- c. Membangun Jaringan Profesional: Melalui penelitian ini, peneliti dapat berinteraksi dengan berbagai pihak, termasuk guru, siswa, dan pihak sekolah. Hal ini dapat membantu peneliti membangun jaringan profesional yang bermanfaat untuk kolaborasi di masa depan.
- d. Peningkatan Pemahaman tentang Kebutuhan Pendidikan: Penelitian ini menyediakan wawasan yang lebih mendalam mengenai kebutuhan serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran pemrograman web. Peneliti dapat menggunakan wawasan ini untuk merancang intervensi yang lebih efektif di bidang pendidikan.
- e. Kontribusi terhadap Kebijakan Pendidikan: Hasil eksperimen dapat dipakai sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi kepada pembuat kebijakan di bidang pendidikan tentang pentingnya penerapan model pembelajaran inovatif dalam kurikulum, sehingga dapat mempengaruhi praktik pendidikan secara lebih luas.

1.5 Batasan Penelitian

Peneliti membatasi penelitian ini guna meminimalisir kesalahpahaman dan mengoptimalkan waktu mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Pengujian ini memiliki variabel bebas berupa media *Kahoot* juga memiliki variabel terikat untuk mengukur tingkat Motivasi Belajar Siswa. Adapun fokus penelitian tersebut meliputi :

1. Penelitian ini dikhususkan pada kelas XI Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

2. Tindakan diberikan pada siswa yaitu dengan media *Kahoot* (pada kelas eksperimen) dan model pembelajaran konvensional seperti yang biasa dilakukan di sekolah (di kelas kontrol).
3. Berfokus pada Motivasi Belajar Siswa
4. Hanya berfokus pada satu mata pelajaran yaitu Pemrograman Web kelas XI RPL.

1.6 Definisi Istilah

- a. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar tercapai tujuan belajar secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, audiovisual, maupun berbasis teknologi digital yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong interaksi aktif antara peserta didik dengan materi ajar.
- b. Motivasi belajar ialah dorongan yang membuat siswa agar berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa memiliki dua jenis motivasi: intrinsik (seperti keinginan untuk belajar dan menjadi bahagia) dan ekstrinsik (seperti pujian, penghargaan, atau nilai yang baik). Siswa yang mempunyai tingkat motivasi belajar yang tinggi sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka dan perkembangan pribadi mereka.
- c. Pemrograman web adalah proses pengembangan aplikasi atau situs web yang melibatkan penggunaan bahasa pemrograman untuk membuat dan mengelola konten yang dapat diakses melalui internet. Ini mencakup

berbagai aspek, termasuk pengembangan front-end (antarmuka pengguna) dan back-end (logika dan database). Pemrograman web merupakan keterampilan penting di era digital saat ini, dengan banyaknya informasi dan layanan yang tersedia secara online.