

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu langkah penting bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Demi mewujudkan manusia yang berkualitas, diperlukan pendidikan yang berkualitas pula (Nurfatimah, Hasna, and Rostika 2022). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu saja bisa berpengaruh dengan hasil belajar dari siswa, mulai dari ranah aspek psikomotor, efektif, dan kognitif.

Pendidikan sekolah menengah atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan akademik yang kuat sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Namun, metode ceramah dan kegiatan pembelajaran teoritis masih mendominasi pendidikan sekolah menengah atas (SMA). Akibat kondisi ini, siswa menjadi kurang terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat lingkungan kelas menjadi membosankan. Banyak siswa merasa bahwa kegiatan belajar di SMA belum memberikan pengalaman belajar yang variatif dan menyenangkan. Pada mata pelajaran Informatika khususnya materi Sistem Komputer, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti perangkat keras, perangkat lunak, cara kerja sistem komputer, hingga proses input–proses–output. Materi yang padat dan bersifat teknis membuat siswa sangat cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran dianggap sebagai segala peralatan komunikasi baik perangkat keras atau perangkat lunak yang di desain, digunakan serta dikelola guna memenuhi kegiatan pembelajaran (Setyaedhi 2021). Untuk memenuhi tuntutan belajar yang semakin beragam dari siswa, pendidikan di era digital umumnya memerlukan bahan pembelajaran yang kreatif dan adaptif. Membuat pelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu tantangan terbesar yang dihadapi guru. Guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk mengatasi masalah ini.

Salah satu model yang relevan di era transformasi digital adalah model *Blended learning*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan pengajaran tatap muka (*offline*) dengan pengajaran berbasis *online*. Model pembelajaran ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar melalui dua lingkungan sekaligus, sehingga pemahaman dapat diperkuat melalui aktivitas daring dan luring. Model pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan tatap muka, tetapi telah berkembang menuju pembelajaran campuran atau *blended learning* yang memadukan aktivitas daring dan luring (Aryanti 2022). Strategi ini dinilai mampu meningkatkan fleksibilitas, kemandirian, serta keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, *blended learning* menjadi salah satu solusi yang banyak diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan digital. Namun dalam praktiknya, pelaksanaan *Blended learning* sering kali masih kurang menarik karena guru hanya memindahkan materi ke platform digital tanpa menyertakan unsur interaktif yang mampu menghidupkan keterlibatan siswa. Seiring dengan meningkatnya

penggunaan *blended learning*, muncul berbagai inovasi untuk meningkatkan efektivitasnya, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi.

Gamifikasi merupakan proses penerapan elemen permainan dalam suatu konteks tertentu dengan tujuan untuk membuatnya lebih menarik, mudah dipahami, dan imajinatif (Ayu et al. 2024). Secara umum, gamifikasi telah menjadi tren global yang diadopsi oleh berbagai institusi pendidikan. Konsep gamifikasi melibatkan penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan hadiah untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif. Dimana elemen permainan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Suparmini, Suwindia, and Winangun 2024). Strategi gamifikasi mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik yang dikenal sebagai gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, level, kompetisi, dan hadiah ke dalam proses pendidikan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Elemen gamifikasi juga mampu menumbuhkan kompetisi sehat dan memberikan umpan balik langsung bagi siswa. Pembelajaran Gamifikasi menjadi strategi baru dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Sehingga kemampuan guru untuk mempertahankan semangat dan kegembiraan siswa merupakan komponen penting dari keberhasilan gamifikasi. Salah satu aplikasi gamifikasi yang paling populer dan mudah digunakan oleh guru adalah aplikasi kahoot.

Aplikasi kahoot menyediakan kuis interaktif berbentuk permainan yang dapat diakses secara *real-time*, sehingga siswa dapat bersaing secara sehat sambil

memahami materi pembelajaran. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Gymnastiar 2022). Kahoot dipilih karena memiliki tampilan yang menarik, dan mampu menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Tyaningsih et al. 2022). Salah satu materi yang membosankan yaitu Sistem Komputer, karena banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti perangkat keras, perangkat lunak dan cara kerja sistem komputer. Dengan demikian, penggunaan alat pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa siswa untuk mempelajari materi ini. Namun, meskipun program ini memiliki banyak manfaat, terdapat hambatan yang signifikan yang perlu diatasi yaitu bagaimana memastikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak mungkin.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Dalam konteks pendidikan modern, hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik (Murtiyasa and Sutarni 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang komprehensif untuk memenuhi kebutuhan siswa. Gamifikasi atau penggunaan elemen permainan dalam lingkungan non-permainan seperti pembelajaran merupakan salah satu strategi yang saat ini sedang dikembangkan.

Gamifikasi diyakini dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran informatika ibu Evy Nur Ekawati, S.Kom. pada tanggal 23 September 2025 menerangkan bahwa cara mengajar yang diterapkan oleh guru masih menerapkan model ceramah menggunakan media Presentasi Power Point karena materi pada kelas X masih termasuk dalam kategori materi dasar. Adapun dalam pembelajaran terjadi beberapa kendala diantaranya ada beberapa siswa yang *low* dalam belajar, jadi pembelajaran sedikit terhambat dikarenakan terdapat siswa yang *low* dan cepat dalam memahami materi yang diberikan (ketimpangan tingkat pemahaman siswa). Seringkali ditemui siswa yang diam saja saat ditanya tentang pemahaman nya oleh guru. Namun, pada saat dilakukan tes masih banyak siswa yang belum mengerti. Pada proses pembelajaran guru dapat menilai bahwa terdapat 3 golongan yakni siswa yang aktif, pasif, dan biasa saja karena latar belakang sekolah sebelumnya yang berbeda. Adapun yang menjadi kesulitan adalah memahami siswa yang terlihat biasa aja karena susah untuk ditebak dan ditemukan permasalahannya. Hasil belajar yang diperoleh siswa menunjukkan terjadinya ketimpangan nilai. Terdapat siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi (90) namun ada juga siswa yang memiliki hasil belajar sangat rendah (72). Hal ini bisa terjadi dikarenakan pembelajaran dengan model ceramah menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan malu untuk bersuara maupun bertanya.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada peneliti akan melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh media dengan judul penelitian "Pengaruh Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Model *Blended learning* terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Sistem Komputer” Model *Blended learning* berbantuan Aplikasi Kahoot mampu menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penggunaan *Kahoot* sebagai media gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kuis berbasis permainan yang menarik serta memberikan umpan balik secara langsung. Kombinasi *Blended learning* dan Kahoot diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Sistem Komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah:

1. Bagaimana pengaruh penerapan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Arosbaya?
2. Bagaimana keterlaksanaan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* pada siswa kelas X di SMAN 1 Arosbaya?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* pada siswa kelas X di SMAN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Arosbaya.
2. Mengetahui keterlaksanaan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* pada siswa kelas X di SMAN 1 Arosbaya.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning* pada siswa kelas X di SMAN 1 Arosbaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap teori pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai bahan acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan menerapkan strategi pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning*.
- b. Bagi peneliti, sebagai bentuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di Pendidikan Informatika, dan untuk menambah wawasan serta pengalaman cara mengajar dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi kahoot dengan model *blended learning*.
- c. Bagi siswa, untuk membantu siswa agar dapat ikut terlibat aktif dalam pembelajaran supaya hasil belajar dapat meningkat.

1.5 Batasan Penelitian

Dengan adanya batasan pada penelitian, tentu tujuannya supaya penelitian ini lebih terarah serta perlu ditentukan batasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMAN 1 Arosbaya tahun ajaran 2025/2026

2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *blended learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah gamifikasi berbasis aplikasi *kahoot*.
3. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada kompetensi dasar tertentu dalam mata pelajaran informatika materi sistem komputer sesuai kurikulum merdeka.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah platform *kahoot* sebagai pendukung pembelajaran gamifikasi.
5. Penelitian ini berfokus pada pengaruh gamifikasi berbasis aplikasi *kahoot* dengan model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Definisi Istilah

1. Gamifikasi

Gamifikasi adalah pengaplikasian fitur-fitur game seperti poin, tantangan, hadiah, lencana, dan papan peringkat ke dalam lingkungan pembelajaran non-game. Dalam konteks ini, gamifikasi digunakan untuk membuat proses pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran online menjadi lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa (Tyaningsih *et al.* 2022).

2. Aplikasi Kahoot

Aplikasi kahoot adalah kuis interaktif yang berbentuk permainan dan dapat diakses secara real-time, sehingga siswa dapat bersaing secara sehat sambil memahami materi pembelajaran. Kahoot memiliki tampilan yang menarik, dan mampu menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat (Gymnastiar 2022).

3. Model *Blended learning*

Blended learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran berbasis teknologi secara *online*. Model ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar melalui dua lingkungan sekaligus, sehingga pemahaman dapat diperkuat melalui aktivitas daring dan luring (Sukma *et al.* 2022).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Dalam penelitian ini, hasil belajar hanya diukur pada aspek kognitif saja. Juga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa secara holistik. Salah satu pendekatan yang saat ini banyak dikembangkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran (Puspita 2023).