

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar penting untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, sekaligus mengevaluasi efektivitas proses pendidikan. Seperti yang disampaikan Nugroho et al. (2020) bahwa penilaian hasil belajar berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Agar mendapat hasil pembelajaran memuaskan, peserta didik perlu membangkitkan rasa minat belajar di dirinya. Minat belajar peserta didik menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi pencapaian mereka dalam proses belajar (Lestari, 2023).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu, minat belajar perlu ditanamkan dalam diri peserta didik untuk memotivasi mereka dalam menggali potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang berupaya mencetak individu yang mandiri, kreatif, dan

berilmu, serta mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya memenuhi standar pendidikan formal tetapi juga siap menghadapi tantangan masa depan.

Indonesia adalah salah satu negara berkembang di dunia, terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi indikator kemajuan suatu bangsa yang dilihat dari tingkat kecerdasan masyarakatnya, dengan demikian pemerataan pembelajaran di seluruh wilayah harus dilaksanakan. Pernyataan tersebut sesuai dengan ketentuan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 5 Ayat (1) yang mengatur tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Namun saat ini kualitas pendidikan yang rendah di masyarakat dapat menghambat penyediaan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dalam memajukan bangsa Indonesia sehingga pendidikan di Indonesia masih dianggap tertinggal dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara (Yudhistira et al., 2020).

Masalah pendidikan di Indonesia menjadi bahan evaluasi bagi instansi terkait agar dapat menemukan solusi untuk mengatasnya. Kemajuan pendidikan di Indonesia dapat berkembang pesat jika tenaga pendidik diberikan kebebasan dalam mengelola proses pembelajaran serta adanya pemerataan pendidikan secara menyeluruh di seluruh wilayah Indonesia. (Yudhistira et al., 2020) Salah satu permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya pula hasil belajar peserta didik. Menurut Putri et al., (2022) minat belajar adalah rasa antusias yang muncul dari dalam diri saat proses belajar berlangsung, yang dilakukan dengan tujuan mencapai prestasi. Minat belajar peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajarnya. Tanpa adanya minat yang

berasal dari dalam diri, seseorang cenderung enggan untuk melakukan sesuatu, termasuk belajar. Sebaliknya, jika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan belajar dengan penuh kesungguhan dan fokus untuk meraih prestasi yang diinginkan.

Permasalahan yang sama juga terjadi di SMK Negeri 1 Kwanyar yang sebagian besar peserta didiknya memiliki minat belajar yang rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik tersebut mengakibatkan rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, sebagaimana terlihat dari data hasil belajar mereka pada mata pelajaran kejuruan dengan memberikan soal praktikum yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2024 dan ditunjukkan di Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Hasil Praktikum

Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
28	90	45	69,46

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa rata-rata presentase hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kejuruan sebesar 69,46. Maka dari itu dapat disimpulkan tingkat keberhasilan peserta didik pada saat menyelesaikan tugas praktikum dikategorikan rendah. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 8.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sandi Taufan Patrianto, S.Kom. selaku guru mata pelajaran kejuruan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kwanyar pada tanggal 11 Desember 2024 menyampaikan bahwa model pembelajaran yang digunakan beragam, di antaranya Simulasi, *Scientific Learning*, Pjbl, PBL, E-Learning. Materi pembelajaran yang digunakan berupa hasil browsing

yang menyesuaikan dengan CP-ATP. Adapun respon peserta didik terhadap materi dan model pembelajaran yang digunakan beragam. Beberapa dari mereka merasa kurang memahami materi yang diajarkan karena merasa penjelasan dari guru yang kurang sesuai dengan para peserta didik yang memiliki kondisi kognitif rendah. Dengan demikian diperlukan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang nyata. Model ini menghubungkan materi pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka akan memahami materi dengan lebih baik. Dalam PBL, peserta didik akan mengikuti serangkaian proses seperti mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan (Maulana et al., 2023). Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang saat ini banyak diminati oleh para pendidik karena dianggap selaras dengan kebutuhan masyarakat modern yang terus berkembang, kreatif, inovatif, dan kompetitif. Model ini disebut kreatif karena fleksibel dalam menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, serta mampu membantu peserta didik menghadapi tantangan. PBL menghadirkan masalah-masalah nyata yang relevan dengan lingkungan peserta didik dan memberikan mereka kesempatan untuk menemukan solusinya (Wardani, 2023).

Sedangkan permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi terhadap peserta didik selama pelaksanaan KBM. Pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan KBM mampu meningkatkan minat dan keinginan baru, sekaligus memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu menghemat waktu. Dengan kata lain, pembelajaran yang menggunakan media dapat mempermudah penyampaian materi, terutama untuk menyampaikan hal-hal yang baru atau kurang familiar bagi peserta didik (Magdalena, Shodikoh, et al., 2021). Nurfadhillah et al., (2021) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Adapun salah satu media pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan untuk belajar peserta didik adalah *Kahoot!*. Menurut Puspitasari et al. (2023) penggunaan media pembelajaran Kahoot! merupakan upaya untuk menyediakan layanan yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, cara ini juga menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Purnamasari et al. (2023) berpendapat bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Mereka merasa senang menggunakan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis game

edukasi. Selain itu, *Kahoot!* mudah digunakan dan dapat diakses langsung melalui perangkat Android masing-masing peserta didik, sehingga mendukung kemudahan dan kenyamanan dalam proses belajar. Media *Kahoot!* dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti koreksi jawaban otomatis dan perangkingan hasil secara real-time, yang menjadikannya sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Andari, (2020) juga menyebutkan bahwa *Kahoot!* memiliki empat fitur utama, yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Pada fitur game, pengguna dapat memilih jenis pertanyaan, menentukan jawaban yang benar, serta mengatur waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Keunikan dari fitur ini adalah jawaban akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta didik akan diminta untuk memilih warna atau gambar yang sesuai dengan jawaban yang mereka pilih.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zuhri, (2023) diperoleh hasil penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot!* dalam pembelajaran benar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Karena peserta didik menyatakan senang ketika belajar menggunakan metode ini sehingga prestasi belajarnya menjadi meningkat. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Arsyad et al., (2024) diperoleh hasil penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa terlihat dari bertambahnya peserta didik yang hasil belajarnya memenuhi kriteria ketuntasan minimum setelah diterapkannya model pembelajaran PBL. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aliman et al., (2023) memperoleh hasil bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot!* mampu meningkatkan aktivitas belajar, berpikir spasial, serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kajian tentang penggunaan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *Kahoot!* yang dapat meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik, maka penyusun tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pengaruh model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan terhadap hasil belajar peserta didik?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan terhadap minat belajar peserta didik?
- 1.2.3 Bagaimana keterlaksanaan model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan?
- 1.2.4 Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah yang ada, maka disimpulkan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan terhadap hasil belajar peserta didik

1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan terhadap minat belajar peserta didik

1.3.3 Untuk mengetahui keterlaksanaan model PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan

1.3.4 Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PBL terintegrasi *Kahoot!* pada mata pelajaran kejuruan

1.4 Manfaat Penelitian

Dari permasalahan pada latar belakang, maka penelitian ini diinginkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Bagi peserta didik

Adapun manfaat yang diharapkan bagi peserta didik dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Membantu menumbuhkan minat belajar melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- b. Meningkatkan pemahaman konsep melalui proses pemecahan masalah nyata yang relevan.
- c. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan integrasi teknologi seperti *Kahoot!*.
- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan fokus dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Bagi guru

Adapun manfaat yang diharapkan bagi guru dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Menyediakan alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- b. Membantu guru untuk menjadikan suasana belajar yang lebih interaktif dan efisien.
- c. Menjadi panduan dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan seperti Kahoot! ke dalam model pembelajaran berbasis masalah.
- d. Mempermudah evaluasi pembelajaran melalui fitur-fitur Kahoot! yang dapat mengukur pemahaman peserta didik secara langsung.

1.4.3 Bagi sekolah

Adapun manfaat yang diharapkan bagi sekolah dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mendukung peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan model pembelajaran yang berbasis teknologi.
- b. Memberikan referensi dalam penyusunan kebijakan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.4.4 Bagi penyusun

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penyusun dari penelitian ini untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengkaji penerapan teknologi dalam model pembelajaran berbasis masalah serta menjadi acuan untuk pengembangan penelitian tentang integrasi teknologi dan model pembelajaran inovatif berikutnya.

1.5 Batasan Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka penelitian ini hanya terbatas pada hal-hal berikut :

- 1.5.1 Penelitian ini terbatas pada SMK Negeri 1 Kwanyar sebagai lokasi studi.

- 1.5.2 Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI yang sedang mengambil mata pelajaran Kejuruan.
- 1.5.3 Waktu penelitian ini dibatasi dalam satu semester akademik untuk memastikan bahwa data yang diperoleh terfokus dan relevan dengan implementasi kurikulum.
- 1.5.4 Model Pembelajaran PBL yang terintegrasi dengan Kahoot!.
- 1.5.5 Hasil belajar ranah kognitif C1, C2, C3, dan C4 pada mata pelajaran Kejuruan, yang dapat diukur melalui tes, tugas, atau indikator lainnya.
- 1.5.6 Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan instrumen penelitian yang sesuai seperti tes atau kuesioner.

1.6 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.6.1 *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) di mana peserta didik belajar melalui proses pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.

1.6.2 *Kahoot!*

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik. *Kahoot!* memungkinkan guru, dosen, atau fasilitator membuat kuis, survei, atau diskusi yang dapat diakses oleh peserta didik secara langsung melalui perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau komputer.

1.6.3 Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan atau rasa ketertarikan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, dan motivasi untuk memahami, mempelajari, dan menguasai materi pembelajaran.

1.6.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), dan sikap (*afektif*). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, yang biasanya diukur melalui evaluasi, seperti tes, tugas, atau pengamatan langsung.