

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi abad 21 saat ini menyebabkan banyak perubahan di bidang ekonomi, informasi, komunikasi dan bidang lainnya. Hal ini diperlukan agar dunia pendidikan dapat menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang disebut kompetensi abad 21. Kompetensi abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, bekerja sama, berkomunikasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT), serta tanggung jawab pribadi dan sosial (Vhalery *et al.*, 2024). Masuk ke era abad ke-21 keadaan kualitas sumber daya manusia Indonesia belum mampu bersaing dan mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih relatif rendah (Daryanto & Suryanto, 2022). Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Merumuskan bahwa pendekatan pembelajaran abad ke-21 menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber, mengembangkan kemampuan berpikir analitis, serta bekerja sama dan berkolaborasi dalam mengatasi permasalahan dengan berkolaborasi dalam mengatasi suatu permasalahan (Sakarinto, 2022).

Upaya penyelesaian permasalahan pembelajaran di abad 21 perlu dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran. Diantaranya dengan memanfaatkan model pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa dalam berpikir kritis dan

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mendukung kemampuan berpikir kritisnya adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *problem-based learning*.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam proses pemahaman konsep melalui penyelesaian situasi dan masalah. Tujuan utama dari model ini adalah melatih siswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Wulandari & Iswahyudi, 2021). Melalui pengalaman tersebut, siswa diberdayakan untuk mengembangkan keterampilan kritis, berkolaborasi dengan rekan sebaya, dan secara alami merasa termotivasi untuk mencari solusi. Dalam konteks ini, telah menemukan bahwa proses pemecahan masalah efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar yang dapat membawa peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka (Faoziyah *et al.*, 2022)

Penelitian (Afifah *et al.*, 2023) yang dilakukan di SMK Negeri 1 Suwawa menunjukkan bahwa setelah penerapan *Problem-Based Learning*, seluruh siswa mencapai standar KKM. Kesimpulannya, model *Problem-Based Learning* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ A di SMK Negeri 1 Suwawa. Penelitian lain oleh (Kaawoan *et al.*, 2021) yang di laksanakan di SMK Yadika Langowan mendukung hal yang sama, bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan perbedaan signifikan antara pembelajaran komputer dan jaringan dasar yang diajarkan dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) dan model konvensional. Pengujian hipotesis dengan statistik uji t menunjukkan adanya

perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Problem-Based Learning* dan model konvensional, dengan hasil yang lebih baik pada siswa yang menggunakan model *Problem-Based Learning*.

Dari hasil wawancara dengan guru produktif di SMKN 1 SEPULU. Bapak Trisno mata pelajaran Informatika, menerangkan bahwa, sudah menerapkan model sesuai kurikulum merdeka melalui metode: diskusi, ceramah, tanya-jawab dan praktik langsung. Namun hasil wawancara guru produktif di SMKN 1 Sepulu menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih perlu dibimbing. Selain itu, hasil observasi siswa juga menunjukkan bahwa sebanyak 78% siswa kelas X memiliki hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimum. Berdasarkan nilai tersebut memberikan gambaran bahwa masih perlunya peningkatan untuk hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMKN 1 SEPULU menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model konvensional. Siswa merasa belum sesuai dan cenderung kurang berminat dalam pembelajaran sehingga menyebabkan belum paham betul tentang apa yang disampaikan. Selain itu, siswa cenderung lebih menikmati berdiskusi dan belajar sambil bermain secara interaktif dengan teman sebaya saat menyelesaikan permasalahan dalam materi. Siswa senang belajar sambil bermain, karena pendekatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memungkinkan mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan pada hasil wawancara sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* yang diterapkan masih perlu untuk divariasikan dengan suatu pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk aktif belajar. Salah satu variasi *problem based learning* adalah dengan integrasi

dengan beberapa elemen gamifikasi. Gamifikasi adalah salah satu strategi kolaborasi antara bermain *game* dengan konsep pembelajaran. Penggunaan elemen-elemen gamifikasi yaitu *leaderboard* atau papan capaian, koin atau poin, *challenge* atau tantangan, *reward*, lencana. Pemanfaatan elemen-elemen game dalam pembelajaran diharapkan dapat membangun suasana pembelajaran menjadi menarik, seperti *game* serta dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil belajar yang optimal.

Gamifikasi dalam pembelajaran, dapat mendorong kemampuan peserta didik meningkatkan hasil belajar dengan mekanisme pembelajaran yang menyenangkan (Susanti *et al.*, 2023). Penggunaan elemen game yang akan diterapkan harus disesuaikan dengan analisis kebutuhan dari siswa ataupun pembelajaran, implementasi gamifikasi dapat dilakukan melalui media yang sesuai (Ariani, 2020). Dengan demikian, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan sebuah upaya mendorong kemampuan memecahkan masalah dengan dilakukan strategi yang mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara media pembelajaran yang digunakan di sekolah menggunakan *power point* sedangkan media evaluasi menggunakan *google form*, canva, google classroom. Pemanfaatan media tersebut dalam kelas masih belum memunculkan elemen dari gamifikasi sehingga perlu inovasi media terbaru untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu aplikasi online yang bisa dijadikan sarana belajar sesuai elemen gamifikasi adalah Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran online yang menyajikan kuis dalam format permainan. Aplikasi ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan kahoot mempunyai unsur mekanika *game* seperti tantangan kompetensi, umpan balik, penghargaan, serta poin dan dinamika *game* seperti batasan *game*, perpindahan *game* dari satu level ke level lain, penerapan aturan permainan dapat memberikan pengalaman yang menarik serta penting sebagai bagian dari gamifikasi (Wardana & Sagoro, 2019). Oleh sebab itu dengan pengalaman yang menarik pada gamifikasi dapat membantu memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian (Wardana & Sagoro, 2019) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbantu media kahoot berhasil meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar Kelas X di SMK Koperasi Yogyakarta. Melalui dua siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, terjadi peningkatan signifikan dalam semua aspek yang diukur.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dengan subjek penelitian yaitu siswa SMK kelas X. Maka dari itu, peneliti dapat melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Gamifikasi Kahoot SMKN 1 Sepulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang dibahas, maka kajian ini disusun dalam bentuk pertanyaan seperti dibawah ini:

1. Bagaimana Pengaruh Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi Kahoot pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi Kahoot pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu.
2. Mengetahui aktivitas keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ Materi Dampak Sosial Informatika SMKN 1 Sepulu.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbasis Gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ Materi Dampak Sosial Informatika SMKN 1 Sepulu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran agar mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran dan alat bantu atau media pembelajaran di era digitalisasi yang akan digunakan sehingga dapat membantu pendidik dalam mengatasi kesulitan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah dalam menentukan model-model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin diperoleh.

E. Batasan Penelitian

Karena terbatas waktu, biaya dan kemampuan penulis, maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dikhususkan pada kelas X Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer SMK Negeri 1 Sepulu.
2. Tindakan diberikan kepada siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (pada kelas eksperimen) dipadu dengan pendekatan gamifikasi dan model pembelajaran yang biasanya dipakai

di sekolah (pada kelas kontrol).

3. Materi yang disampaikan hanya pada mata pelajaran dampak sosial informatika
4. Media yang digunakan pada pendekatan gamifikasi adalah aplikasi kahoot

F. Definisi Istilah

1. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik yang perlu dipecahkan. Melalui PBL, siswa diharapkan dapat mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut Rusman (2017)

2. *Gamifikasi*

Secara umum, Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen dalam *game*, seperti lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), tingkat kesulitan bermain (*level*), dan poin dalam lingkup *nongame*. Konsep gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, dalam jangka panjang, berbeda dengan aktivitas berbasis *game* yang bersifat jangka pendek (Susanti *et al.*, 2023).

3. Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan salah satu jenis media pembelajaran online yang bersifat visual dan berfungsi mengarahkan perhatian agar dapat fokus pada

pembelajaran yang relevan. Kahoot merupakan aplikasi kuis online yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam bentuk permainan (Perdana *et al.*, 2020)

4. Hasil Belajar

Menurut Rusman (2017) Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar siswa adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang menunjang perolehan hasil belajar tersebut.