

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mendeskripsikan pendidikan sebagai upaya dan perencanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan, dan menumbuhkan semangat spiritual (agama), penguasaan diri, karakter, pengetahuan, moralitas, dan tingkat keterampilan termasuk aspek pribadi siswa yang berorientasi pada diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara. Pendidikan memiliki peran penting untuk membangun negara yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pendidikan berpusat pada siswa memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi dan memperluas pengetahuan mereka sendiri sehingga mereka dapat menggunakan kemampuan hidup mereka untuk berkontribusi positif dan memecahkan masalah (Wayan dan Fakhruddin, 2021).

Sistem pendidikan terdiri dari banyak bagian yang sangat penting, salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum tidak hanya menetapkan target pendidikan langsung, tetapi juga membagikan gambaran tentang bagaimana setiap siswa harus belajar. Kurikulum merdeka adalah salah satu dari banyak perubahan kurikulum yang telah dilakukan dalam pendidikan Indonesia. Kurikulum merdeka adalah paket kurikulum yang dirancang untuk mendukung implementasi paradigma baru dalam pembelajaran. Kurikulum ini memungkinkan guru membuat pembelajaran bermakna tinggi yang sesuai lingkungan belajar serta

kebutuhan siswa. Kurikulum ini juga mempengaruhi kecepatan dan metode pembelajaran guru untuk memenuhi kompetensi siswa (Kemendikbud, 2023). Pilihan alternatif untuk merumuskan kompetensi dalam menilai prestasi siswa adalah melalui penggunaan Capaian Pembelajaran (CP). Pentingnya CP terletak pada keselarasan dengan semangat belajar merdeka. Maka dari itu, capaian pembelajaran menjadi bagian penting dari kurikulum dan standar evaluasi untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan hasil yang optimal.

Mengingat bahwa capaian pembelajaran siswa belum pindah dari kejatuhan mereka, siswa harus belajar untuk bangkit dari kemunduran mereka. Maka dari itu, proses pembelajaran sangat esensial untuk memenuhi tujuan belajar. Proses belajar adalah hubungan antara seseorang dan lingkungan. Diperkirakan bahwa ada tiga komponen dalam proses belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu kunci keberhasilan proses belajar adalah mencapai tujuan belajar. Belajar adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan setiap siswa sehingga mereka dapat mengembangkan pemikiran mereka melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Muzeliati et al., 2022)

Kurikulum saat ini menekankan penggunaan pendekatan yang berfokus pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator serta mendorong siswa untuk menjadi aktif, kreatif, dan mandiri. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar materi dapat diterima dan tertanam dalam pikiran mereka. Namun, banyak guru di lapangan lebih suka menggunakan pendekatan berpusat pada guru karena dianggap lebih efektif, menghemat waktu, dan membutuhkan kurang kreativitas untuk mengubah dinamika kelas. Akibatnya, siswa lebih cenderung menjadi pasif dan tidak tertarik untuk belajar fisika (Pasinggi, 2023),

hanya mengambil catatan, mendengarkan, dan mengikuti apa yang dikatakan guru mereka (Farhan & Retnawati, 2014). Akibatnya, mereka hanya mengingat rumus tanpa memahami konsep fisika secara mendalam, dan mereka tidak berusaha untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri (Diana & Sofi Makiyah, 2021). Sampai saat ini, banyak siswa menganggap pelajaran fisika sebagai sulit sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Yuliani & Rahman, 2022). Siswa jarang menggunakan pengetahuan mereka sebelumnya untuk perencanaan belajar, yang menyebabkan pencapaian belajar yang buruk (Ramadani & Nana, 2020).

Selama proses belajar, tingkat antusiasme siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan tampaknya rendah, yang tercermin dalam partisipasi terbatas saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebagian siswa enggan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang tidak mereka pahami dan cenderung menahan diri dari mengekspresikan pendapat. Hasil obeservasi peneliti, menunjukkan bahwa ketika guru bertanya kepada siswa pertanyaan tentang materi yang diajarkan, siswa jarang bertanya, dan ketika guru meminta siswa bertanya tentang pemahaman mereka tentang materi, siswa cenderung tetap diam tanpa memberikan jawaban yang jelas. Dalam ujian formatif dan summatif, diperhatikan bahwa sejumlah siswa tidak jujur dalam melakukan ujian, dengan beberapa dari mereka menipu. Terlepas dari penipuan dalam ujian, jumlah siswa yang lulus ujian kumulatif masih relatif rendah, dengan rata-rata kurang lebih hanya 9 siswa per kelas. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar siswa harus melakukan perbaikan atau ujian ulang untuk mencapai kriteria pada pencapaian tujuan belajar yang ditetapkan (KKTP students 78).

Kewajiban pendidik untuk membangun lingkungan dan prosedur belajar yang membantu siswa memperoleh berbagai kompetensi dan mengasah kemampuan daya pikir mereka. Menurut standar Kementerian Pendidikan dan Budaya untuk tahun 2022, guru bebas memilih dari berbagai sumber daya pengajaran, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan instruksi dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Guru juga memiliki kekuatan untuk memilih strategi instruksional dan materi yang dapat mempromosikan lingkungan di mana siswa terinspirasi untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka. Untuk memenuhi tujuan hasil belajar, diharapkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian siswa.

Berkaitan dengan ini, untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam fisika, ada kebutuhan inovasi dalam proses belajar. Inovasi ini dapat melibatkan meningkatkan model pembelajaran yang digunakan dan menyesuaikan alat pengajaran yang disampaikan kepada siswa. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai bagi para siswa, dengan harapan bahwa hal tersebut akan meningkatkan motivasi mereka dan membantu mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Salah satu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa melalui proses penemuan dengan bimbingan guru adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Annisyah, *Problem Based Learning* (PBL) telah terbukti efisien dalam memperkuat keterampilan pemecahan masalah fisika serta motivasi belajar siswa (Lubis & Bangun Harahap, 2017). Aplikasi model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan akan menghasilkan pengembangan keterampilan proses ilmu

pengetahuan dan pencapaian yang lebih baik dari pembelajaran fisika di SMA, termasuk kompetensi sikap dan pengetahuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Rusman (2012) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dianggap sebagai inovasi dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengaktifkan, menguji, dan meningkatkan keterampilan berpikir mereka secara terus-menerus dengan memberi mereka kesempatan untuk melatih keterampilan berpikir mereka melalui kerja tim atau kelompok terstruktur.

Problem Based Learning (PBL) adalah model di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses penemuan dengan bimbingan guru. Dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) siswa didorong untuk memecahkan masalah dengan bantuan guru (Amalia et al., 2020). Dalam konteks ini, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat memotivasi siswa untuk secara aktif berpartisipasi dan mengekspresikan pendapat mereka sehubungan dengan masalah yang timbul (Gusvita et al., 2023). Harapan untuk menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan hasil pembelajaran fisika siswa di SMA. Melalui fase *Problem Based Learning* (PBL), siswa ditantang untuk terlibat secara aktif, yang pada gilirannya dapat lebih efektif dalam meningkatkan karakter siswa (Simanjuntak et al., 2019). *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya memfasilitasi pertumbuhan pengetahuan siswa, tetapi juga membantu mereka mengeksplorasi dan memahami keterampilan mereka, sehingga konstruksi pengetahuan menjadi lebih berarti (Sitinjak & Banurea, 2022).

Model pembelajaran dalam proses belajar juga melibatkan penggunaan media pembelajaran. Belajar yang terfokus pada siswa menginginkan sarana atau alat

(media) sebagai perantara bagi pendidik untuk menyampaikan materi atau pengetahuan kepada siswa (Muttaqien, 2017). Penggunaan teknologi yang terus berkembang saat ini dianggap sangat relevan karena dapat mendukung dan memfasilitasi kegiatan mengajar dan belajar. Selain itu, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan inovasi yang menarik perhatian siswa, mencegah kebosanan, dan menghindari membosankan dalam proses belajar (Melanda et al., 2023).

Di era digital, dampak dari perkembangan teknologi yang cepat adalah signifikan di bidang pendidikan, baik untuk siswa dan pendidik. Sebagian besar siswa sekarang membawa perangkat seperti ponsel, tablet atau laptop ke dalam kelas, ini mendorong guru untuk meningkatkan keterampilan digital mereka untuk mengikuti teknologi. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan ponsel mereka di kelas adalah pilihan yang lebih baik. Mereka dapat menggunakan ponsel mereka bersama dengan aplikasi online dan database yang mendukung kegiatan belajar proaktif dan fokus pada keterlibatan siswa. Penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga memberi para guru keunggulan untuk secara langsung melacak kemajuan siswa selama setiap periode mengajar dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mungkin masih tertinggal. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran mendorong partisipasi dan perhatian siswa, membuat mereka lebih termotivasi untuk hadir dan aktif di kelas.

Dalam implementasi teknologi dalam proses pembelajaran, kahoot ialah salah satu platform yang dimanfaatkan sebagai alat untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Kahoot menawarkan berbagai fitur menarik dan

edukatif, membuatnya populer dalam mendukung proses belajar (Harahap, 2023). Sebagai platform belajar, Kahoot memungkinkan pembuatan quiz, termasuk aktivitas pretest atau posttest, serta menyajikan pertanyaan yang perlu diselesaikan. Aplikasi ini dapat diakses melalui situs web (N. Sari et al., 2023) dan memiliki empat fitur utama, yaitu kuis, permainan, survei, dan diskusi (Eka Mustikawati, 2019). Wahyuni dan Sholichah (2022) menekankan bahwa Kahoot adalah aplikasi online dalam bentuk kuis dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga siswa tidak perlu menginstal aplikasi terlebih dahulu. Penggunaan Kahoot dalam belajar tidak hanya mencegah kebosanan, tetapi juga menantang siswa secara interaktif (Sagala et al., 2021).

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh Kahoot dapat memberikan hasil belajar yang positif (Safitri et al., 2023). Menurut Santi, Ali, dan Achmad (2019) hasil belajar yang dicapai melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Kahoot lebih efektif daripada pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menggunakan teknologi ini. Salti et al., (2023) juga menemukan bahwa evaluasi hasil belajar fisika menggunakan aplikasi Kahoot dapat diimplementasikan dengan benar dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi. Penelitian Muzeliati et al., (2022) menyatakan bahwa menerapkan metode PBL dengan dukungan kuis interaktif melalui Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan evaluasi permasalahan dan temuan dari penelitian sebelumnya yang telah diuraikan, peneliti meyakini bahwa menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan dari platform Kahoot akan menjadi suatu pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Oleh

karena itu, para peneliti termotivasi untuk menjalankan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Kahoot terhadap Capaian Pembelajaran Siswa".

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada rangkaian permasalahan, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti:

1. Tidak optimalnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
2. Capaian belajar siswa pada mata pelajaran fisika masih di bawah standar yang diharapkan.
3. Keterbatasan variasi dalam penerapan model pembelajaran oleh guru
4. Rendahnya frekuensi pemanfaatan alat bantu pengajaran dalam proses pengajaran

1.3. Batasan Masalah

Berlandaskan pada permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, penelitian ini akan membatasi masalah agar lebih fokus, efektif, dan terarah. Oleh karena itu, Masalah-masalah yang akan dipelajari dibatasi pada yang berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot di kelas eksperimen dan *Problem Based Learning* (PBL) di kelas kontrol
2. Penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran fluida statis

1.4. Rumusan Masalah

Sebagai hasil dari analisis latar belakang, identifikasi masalah, dan penjelasan masalah, formulasi masalah dari studi ini yakni antara lain:

1. Bagaimana hasil capaian pembelajaran siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebelum dan sesudah perlakuan ?
2. Bagaimana hasil capaian pembelajaran siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kahoot sebelum dan sesudah perlakuan ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot terhadap capaian pembelajaran siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disajikan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil capaian pembelajaran siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sebelum dan sesudah perlakuan
2. Untuk mengetahui hasil capaian pembelajaran siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kahoot sebelum dan sesudah perlakuan
3. Untuk menentukan adanya pengaruh dari model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot terhadap capaian pembelajaran siswa

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, diharapkan manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teortis

- a. Bahan pilihan dalam memperkaya referensi penelitian dan meningkatkan serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, sebagai kontribusi pendapat dalam upaya untuk menaikkan antusiasme siswa untuk belajar dengan penerapan model pembelajaran yang memiliki dampak pada tingkat pemahaman siswa tentang topik.
- b. Bagi siswa, dapat membangun pengetahuan, terlibat secara aktif, dan menyelesaikan masalah konteks pada kehidupan nyata, serta dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang merangsang kemampuan pemecahan masalah.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai persediaan informasi dan pengalaman yang dapat diimplementasikan di sekolah.

1.7. Defenisi Operasional

Definisi operasional dari frase atau istilah dalam melakukan penelitian, yaitu:

1. Capaian pembelajaran merujuk pada tujuan pendidikan yang menitikberatkan pada kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa selama atau setelah proses belajar. Hal ini mencakup penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diinternalisasi oleh siswa, dengan salah satu fokusnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah
2. *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kahoot merupakan suatu metode pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berfokus pada

masalah sebagai pusat perhatian utama. Metode ini memanfaatkan platform interaktif yang disebut Kahoot untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, Kahoot berperan sebagai alat bantu yang bertujuan meningkatkan dan melengkapi implementasi *Problem Based Learning* (PBL).



THE
Character Building
UNIVERSITY