

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk memberikan lingkungan pada kondisi belajar mengajar dimana siswa dapat mencapai potensi maksimalnya, pendidikan adalah suatu cara untuk mencapai proses belajar pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan minat dan kemampuan. Bidang pendidikan telah mengalami berbagai macam bentuk dan kemajuan sebagai hasil dari pendidikan masa kini. Bab II Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menguraikan sistem pendidikan nasional yang telah diatur dan diarahkan oleh pemerintah. Di dalamnya disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk watak dan kemampuan peserta didik, serta mengembangkan peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuannya adalah untuk siswa mencapai potensi penuh mereka sehingga mereka dapat menjadi orang yang dapat dipercaya, mampu, dan berdedikasi untuk meningkatkan standar kecerdasan di negara atau negara bagian mereka.

Memperoleh pengetahuan adalah proses yang melibatkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Proses pembelajaran yang bermacam-macam bentuknya inilah yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan tersebut. Pembelajaran dapat dilihat pada pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, dan kemampuan setiap orang. Nilai hasil pembelajaran itu sendiri pada akhirnya akan ditentukan oleh hasil berbagai tes yang didapatkan.

Guru memiliki peran sebagai fasilitator, membantu siswa pada proses belajarnya dengan memberikan materi dalam ruang belajar yang membuat siswa merasa nyaman, bersemangat, dan bebas menyuarakan pikirannya. Hal ini merupakan upaya untuk memenuhi capaian pembelajaran yang diharapkan dari siswa agar pada akhirnya memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu, prestasi siswa sangat dipengaruhi oleh peran instruktur dalam proses belajar mengajar. Demikian itu, sebagai bagian dari proses peningkatan kualitas belajar siswa, pendidik hendaknya bertugas mempertimbangkan secara matang dan membuat rencana yang efektif untuk memperluas kemungkinan belajar siswa dengan menyiapkan model pembelajaran, teknik, taktik, dan pendekatan pengajaran yang sesuai. Kegiatan yang ditujukan untuk belajar mengajar akan memanfaatkan sumber daya ini.

Memilih model dan metode pembelajaran merupakan perkara yang rumit, oleh karena itu untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan berhasil, guru harus memiliki pengetahuan tentang proses pembelajaran di kelas. Guru hendaknya memikirkan bagaimana mereka dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat, tertarik, dan terlibat dengan mengikutsertakan mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Sumardi (2016:184), menegaskan bahwa guru yang sempurna harus memiliki kemampuan bersikap dan berpikir kritis sebagai pendidik profesional serta mampu mengidentifikasi alternatif jalan yang perlu ditempuh selama proses belajar mengajar.

Permasalahan dalam dunia pendidikan adalah masih banyaknya tenaga pengajar yang belum mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik dan lingkungan kelas sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidik terus menggunakan teknik pengajaran konvensional, seperti ceramah dalam proses pembelajaran, sesi tanya jawab kepada siswa, dan pemberian tugas atau latihan kepada peserta didik dalam proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas. Tentu saja dalam hal ini menurunkan semangat dan dorongan siswa untuk mencapai hasil Dasar Program Keahlian, serta kurang dalam keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Prestasi akademis kurang baik juga bisa disebabkan oleh hal ini.

Keadaan serupa juga terjadi di SMKS Setia Budi Binjai. Berdasarkan temuan observasi awal, masih terdapat pengajar di sana yang masih memberikan tugas untuk diselesaikan dan masih mengajar dengan gaya ceramah, di papan tulis, catatan. Karena sebagian besar siswa tidak terlibat aktif pada proses belajar mengajar yang masih berpusat pada guru dalam proses pembelajaran di kelas terkait proses pembelajaran tidak berfungsi dengan baik atau efisien dalam keadaan ini.

Rendahnya tingkat hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan akibat penggunaan metode pembelajaran yang dijelaskan di paragraph sebelumnya. Pada hakekatnya hasil belajar yang tidak memenuhi atau rendah menyebabkan tujuan tidak tercapai atau tidak terbangun secara maksimal selama proses pembelajaran. Hasil pembelajaran Dasar Program keahlian bagi siswa mungkin terkena dampak dari pemilihan metode yang kurang efektif ini.

Hasil belajar Dasar Program Keahlian siswa kelas X TSM juga belum menunjukkan hasil yang optimal, Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) SMKS Setia Budi Binjai, yaitu 70, masih belum terpenuhi oleh sebagian besar siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa TSM adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Ulangan Dasar Progam Keahlian Siswa Kelas X TSM SMKS Setia Budi Binjai

Presentase Kelulusan	3,33	%	3,33	%	0,00	%			
INTERVAL NILAI	TSM - 1			TSM - 2			TSM - 3		
	Kelas X		Kategori	Kelas X		Kategori	Kelas X		Kategori
	Jumlah Siswa	(%)		Jumlah Siswa	(%)		Jumlah Siswa	(%)	
< 70	29	96,67	Kurang	29	96,67	Kurang	19	100,00	Kurang
70-79,99	0	0,00	Cukup	1	3,33	Cukup	0	0,00	Cukup
80-89,99	1	3,33	Baik	0	0,00	Baik	0	0,00	Baik
90-99,99	0	0,00	Sangat Baik	0	0,00	Sangat Baik	0	0,00	Sangat Baik
100	0	0,00	Sempurna	0	0,00	Sempurna	0	0,00	Sempurna
Jumlah	30	100		30	100		19	100	
Nilai rata - rata	40,43			39,55			38,16		

(Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian, 2023)

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa, untuk masing-masing kelas X TSM, hasil belajarnya masih dikategorikan tidak memenuhi nilai KKM, dengan nilai kurang dari 70 berdasarkan tiga kelas pada jurusan yang sama. Kondisi ini didapatkan berdasarkan dari tiga kelas dalam jurusan yang sama. Pada kelas TSM 1 memiliki jumlah siswa yang mencapai nilai dibawah 70 sebesar 29 siswa dan siswa yang mencapai nilai diatas 70 sebesar 1 siswa dengan nilai rata-rata ulangan yang dimana tergolong besar dibandingkan kelas lainnya yaitu sebesar 57,75% (40,43 dari 70) dari minimal nilai KKM. Sama seperti pada kelas X TSM 1, kelas TSM 2 memiliki pencapaian nilai yang serupa, sedangkan pada TSM 3 tidak ada siswa yang

mencapai nilai diatas 70. Pada TSM 2 dan TSM 3 memiliki nilai rata rata sebesar 56,50% (39,55 dari 70) dan 54,51% (38,16 dari 70) dari minimal nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Namun dalam data demikian dari ketiga kelas terkait ketiganya belum memenuhi dari ketuntasan nilai yang sudah ditetapkan dari SMKS Setia Budi Binjai.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pendekatan berbeda yang mendukung keberhasilan belajar siswa agar dapat mempengaruhi hasil belajar Dasar Program Keahlian siswa. Boleh dikatakan pada siswa SMK kelas X TSM masih mempunyai hasil belajar yang relatif terbilang atau tergolong rendah pada Dasar Program Keahlian. Model pembelajaran yang diterapkan guru dalam hal ini masih tergolong konvensional artinya masih mengandalkan teknik ceramah dan pencatatan. Peneliti menyatakan hal ini menjadi salah satu penyebab mengapa hasil belajar siswa Program Kejuruan Dasar tergolong rendah (di bawah ambang batas KKM yang ditetapkan oleh SMKS Setia Budi Binjai).

Tentu saja diperlukan strategi dan model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Strategi dan model yang sama ini selanjutnya dapat mengatasi permasalahan yang muncul berupa kurangnya kemandirian belajar siswa. Dengan memberikan siswa perangkat yang mereka butuhkan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara lebih aktif dan mandiri. Selain memiliki pemahaman yang kuat tentang topik tersebut, instruktur juga perlu menguasai model dan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menjamin bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi dan hasil sesuai dengan rencana awal. Sistem pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat

ini, seperti penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk memberikan kuis pembelajaran guna meningkatkan kemandirian dan nilai capaian pembelajaran yang diperoleh siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar, merupakan salah satu hal yang dapat ditingkatkan. Hal lain yang dapat ditingkatkan adalah aspek kemandirian siswa dalam menanggapi atau menerima setiap pembelajaran yang diterima siswa.

Guru harus mampu menerapkan berbagai model pembelajaran dan strategi pembelajaran, memahami metode pembelajaran dengan saksama, dan menciptakan strategi pengajaran yang inovatif guna mendukung siswa di bidang teknik otomotif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mendasar, kemandirian belajar, dan hasil belajar di kelas.

Semua siswa akan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai hasil dari penerapan model dan perbaikan materi pembelajaran. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengawasi pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penerapan metodologi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan penggunaan kuis *Kahoot* siswa. PBL, atau pembelajaran berbasis masalah, adalah pendekatan instruksional yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan mengembangkan keterampilan menghafal mereka untuk memahami masalah. Siswa dituntut untuk memiliki siswa yang membuat pemikirannya, sehingga dalam demonstrasi ini siswa akan lebih diuntungkan dalam mengembangkan lebih banyak bentuk pemikiran dibandingkan dengan data seperti yang sering dilakukan, sedangkan kuis *Kahoot* merupakan media pembelajaran kembali yang melatih pemikiran berpikir yang meliputi

penerjemahan pemikiran. konsep disertakan. terkandung dalam materi terbuka guru. Menurut Bella (2019: 34), Ia menyatakan bahwa *Kahoot* dianggap mampu mengungkap permasalahan pada hasil pembelajaran siswa yang dianggap kurang dengan memberikan siswa kemampuan untuk mengeksplorasi data dari banyak sumber informasi.

Siswa yang memulai proses pembelajaran dengan tantangan yang sudah ada sebelumnya menjadi fokus Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), yang sering dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah. PBL merupakan strategi pengajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. (Duch dalam Suharia, 2013:78). Penerapan pembelajaran berbasis masalah/PBL didasarkan kepada pemikiran-pemikiran siswa yang berpartisipasi aktif dalam mengatasi suatu masalah yang berkaitan dengan Dasar Program Keahlian akan lebih siap untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Dengan memberikan umpan balik kepada siswa, guru dapat membantu siswa mengembangkan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri untuk pemecahan masalah dan analisis. Berdasarkan observasi dan survei yang dilakukan pada teori Dasar Program Keahlian di SMK Setia Budi Binjai, guru mata pelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dalam pengajarannya, namun mereka juga menggunakan teknik penerapan konvensional seperti ceramah, sesi tanya jawab, dan tugas. Inilah alasan potensial terhadap faktor dampak terjadinya kelas tersebut.

Untuk menjamin keberhasilan proses belajar mengajar, media pembelajaran juga penting untuk mencapai hasil terbaik. Hal ini juga memudahkan penggunaan model pembelajaran. Platform penilaian seperti *Kahoot* dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Tahap awal dalam penggunaan kuis *Kahoot* adalah pengajaran pengetahuan teoritis di kelas yang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Setelah kegiatan mengajar teori, akan diberikan ujian yang dibuat menggunakan aplikasi *Kahoot* itu sendiri. Dalam hal ini, penggunaan format pilihan ganda yang ditampilkan di layar *proyektor* untuk menjawab pertanyaan akan lebih mudah dan efisien bagi siswa. Untuk mendapatkan nilai yang baik pada sesi Kuis *Kahoot* ini, siswa akan selalu berusaha belajar dengan kemandirian belajar yang kuat menggunakan layar papan tulis.

Dengan menerapkan bantuan media pembelajaran Kuis *Kahoot* ini maka guru dapat membantu para siswa menjadi lebih memahamin dan mudah mentelaah suatu materi Dasar Program Keahlian ini, serta dapat meningkatkan percaya diri akan pelajaran yang ditekunin atas apa yang mereka sudah pelajarin sebelumnya.

Mengacu pada penjelasan paagraf sebelumnya, maka penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul

“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Kuis *Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Dasar Program Keahlian Siswa Kelas X TSM di SMK Setia Budi Binjai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah utama, yang telah diidentifikasi berdasarkan informasi yang dikumpulkan tentang asal-usul masalah dan penjelasan di atas, meliputi:

1. Masih ditemukan bahwa pendidik yang memberikan pelajaran secara langsung masih menggunakan strategi pengajaran konvensional, seperti memberikan tugas latihan serta pertanyaan dan jawaban timbal balik kepada siswa.
2. Guru masih mengajar dengan meminta siswa mencatat sesuatu yang terdapat pada papan tulis, sedangkan siswa yang lain hanya menuliskan apa yang tertulis di papan tulis.
3. Karena kurangnya pemahaman mendasar terhadap ajaran yang dipelajarinya dan selalu memandang pengajar sebagai fokus proses pembelajaran, maka sebagian besar siswa kurang aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran.
4. Guru terus-menerus membina dan membimbing kebebasan belajar siswa setiap kali mereka menerima pengajaran karena siswa tertentu kurang mandiri dalam belajar.
5. Sebagian siswa terbilang malas mengerjakan tugas harian sekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut; Apakah capaian pembelajaran Dasar Program Keahlian Siswa Kelas X TSM di SMKS Setia Budi Binjai dapat ditingkatkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pemanfaatan Kuis *Kahoot*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: “**Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Dasar Program Keahlian Siswa kelas X TSM di SMKS Setia Budi Binjai dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan Kuis *Kahoot*”.**

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini yang diharapkan:

1. Mengetahui tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) di kelas.
2. Mengetahui tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
3. Membantu pendidik meningkatkan pembelajaran di kelas melalui model pembelajaran yang lebih relevan dan menyenangkan.
4. Mendorong siswa untuk menerapkan pemikiran yang lebih kritis dan proaktif untuk memecahkan masalah dan memahami ide-ide yang tercakup dalam modul kegiatan belajar mengajar.

THE
Character Building
UNIVERSITY