

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi antara peserta didik dan pendidik saat kegiatan sekolah disebut sebagai belajar. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mendukung perkembangan peserta didik secara optimal memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan yang positif (Astawa & Adnyana, 2018:12). Menurut Hardini dan Puspitasari (2012:10), pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja untuk mengubah berbagai kondisi dengan tujuan mencapai tujuan kurikulum. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik dapat diperkuat dengan upaya pendidik dalam memfasilitasi motivasi mereka. Dimana itu akan berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar. Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dengan mengamati perkembangan sikap serta keterampilan siswa seiring dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran akan jadi lebih bermakna Ketika hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya memperlihatkan perubahan sikap selama proses pengajaran. Sebagai kunci utama dalam Pendidikan, seorang guru harus memiliki kemampuan yang kompeten dalam mengelola kelas sehingga menciptakan atmosfer kelas, yang aktif, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Sejauh mana siswa memahami materi dapat diukur dari pencapaian tujuan pembelajaran mereka. Namun, banyak siswa

mengalami tingkat pencapaian hasil belajar yang rendah.

Sebagian besar kegiatan pengajaran di tingkat sekolah menengah atas masih fokus pada mengubah pola pikir secara mendasar dan belum memberi penekanan pada peningkatan kemampuan berpikir tingkat lanjut. Sementara itu, keterampilan berpikir tingkat tinggi memiliki peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan pola pikir siswa. Ini terjadi karena dalam pengajaran, pendidik menggunakan metode lama dan kuno seperti memberikan ceramah dan mengajukan pertanyaan, sementara pada saat proses pembelajaran, guru masih memiliki peran yang dominan dalam mengatur jalannya pelajaran. Siswa yang kurang aktif sering kali terlibat dalam perilaku yang mengganggu pembelajaran, seperti berpura-pura sibuk dengan buku atau meletakkan kepala di atas meja. Akibat yang diperoleh hasil belajar siswa yang tidak optimal atau rendah.

Kebutuhan akan kemampuan pembelajaran abad ke-21 mendorong pendidik, khususnya guru, agar mampu membuat para siswa turut berperan aktif dalam kegiatan pengajaran. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dicapai dengan penerapan metodologi dan pendekatan yang sesuai. Salah satu tantangan di dunia pendidikan ialah pemakaian model pembelajaran monoton dan interaktif yang minim. Pendekatan pembelajaran yang monoton dapat membuat suasana belajar di kelas kurang maksimal dan berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar.

Metode pengajaran yang unik dan *interesting* penting dalam Upaya membuat suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Apabila murid ikut secara aktif dalam mencari, menganalisis, dan menyimpulkan informasi yang dipelajari,

pengetahuan yang diperoleh akan lebih tertanam dalam pikiran mereka. Sebagai fasilitator, guru dapat memilih metode pengajaran yang efektif dalam meningkatkan kapabilitas siswa dalam berpikir secara kritis. Dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif, diharapkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, meningkatkan kreativitas siswa, mengasah kemampuan kritis dalam menyelesaikan masalah, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Kreativitas mengajar merupakan hal yang mendasar bagi para pendidik karena berfungsi sebagai landasan untuk mendorong pemahaman dan penerapan pengetahuan yang diperoleh siswa. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan kapasitas untuk mengartikulasikan pemahaman mereka secara efektif dalam situasi dunia nyata (Sinar, 2018: 5). Melalui metode pengajaran yang inovatif, pendidik dapat secara efektif membina siswa, memfasilitasi kemajuan mereka menuju tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pengamatan awal yang sudah dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa dalam kegiatan pembelajaran di SMAN 7 Medan, metode pembelajaran yang sering dipakai antara lain presentasi, diskusi, tanya jawab, dan metode lainnya, yang terkadang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemahiran siswa dalam berpikir tingkat tinggi, terutama dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan HOTS selama penilaian harian, mengalami kesulitan karena penggunaan model pembelajaran PJBL dan Discovery Learning secara terus menerus. Banyak siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran akibat metode pengajaran tersebut. Saat guru memberi kesempatan bertanya,

beberapa siswa memilih diam karena mereka sebenarnya tidak memahami materi.

Tabel berikut menunjukkan hasil belajar siswa di SMAN 7 Medan.

Tabel 1.1

Hasil Ujian Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi XI IS SMAN 7

Medan

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI IS 1	30	75	12	0,4	18	0,6
XI IS 2	30	75	10	33,3	20	66,6
XI IS 3	36	75	12	33,3	24	66,6
XI IS 4	32	75	15	46,8	17	53,1
Jumlah	128	75	49	38,2	79	61,7

Sumber : Guru Ekonomi SMAN 7 Medan

Dari data yang dipaparkan dalam Tabel 1.1, terlihat bahwa mayoritas siswa kelas XI IS memperoleh nilai ujian harian yang tergolong rendah. Hanya sekitar 38,2% atau 49 siswa yang mencapai nilai KKM, sementara sekitar 61,7% atau 79 siswa tidak mencapai KKM. Dari analisis tabel tersebut, terlihat bahwa terdapat masalah dalam hasil belajar siswa.

Di samping menggunakan data dari nilai ulangan harian, penulis juga mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan beberapa murid kelas XI IS SMAN 7 Medan. Dari wawancara dengan guru ekonomi dan observasi di kelas XI IS SMAN 7 Medan, tingkat keaktifan siswa dalam belajar ekonomi masih relatif rendah. Dalam lingkungan kelas, banyak siswa yang terus menunjukkan ketidaktertarikan selama guru menjelaskan materi pelajaran, selain

itu kurangnya keterlibatan siswa dalam mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Menurut sebagian peserta didik kelas XI IS, pembelajaran di kelas kurang menarik dan sering kali menimbulkan kebosanan, yang berakibat pada menurunnya prestasi akademik. Guru cenderung memberikan tugas mencatat dan tugas kelompok presentasi menggunakan media PPT dalam proses pembelajaran. Guru masih menerapkan model ceramah dengan menggunakan papan tulis dalam proses pembelajaran saat ini.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran di kelas yang menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi siswa yang lebih besar dan meminimalkan kebosanan, sehingga meningkatkan ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Amri (2016:4), Perkembangan pada diri siswa dapat terjadi akibat metode pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan pengajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi selama proses pengajaran. Kombinasi antara model pengajaran serta media yang menarik dapat membuat pengajaran menjadi lebih menarik. Untuk mengatasi kendala ini, menggunakan metode pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan materi pelajaran sangatlah penting. Memanfaatkan masalah sebagai landasan model pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang efektif.

PBL menjadi salah satu teknik pengajaran yang memfokuskan pada siswa adalah. PBL melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pendekatan ilmiah, membantu mereka memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tersebut dan mengasah kemampuan pemecahan

masalah. (Rumini, 2020:35). Dengan mengimplementasikan pendekatan “Pembelajaran Berbasis Masalah”, setiap siswa memiliki peluang untuk terlibat secara aktif dengan memberikan kontribusi melalui ide-ide dan pemikiran mereka. Model pembelajaran yang diakui efektif dalam menyempurnakan kemampuan berpikir dalam konteks kehidupan nyata adalah *Problem Based Learning* (PBL) (Qomariyah, 2016).

Dalam studi yang dilakukan oleh Ridwan, mengungkapkan bahwa penerapan model PBL memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur. Data menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kinerja rata-rata dan tingkat kelulusan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Awalnya, penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) rata-rata 25,93% pada siklus I, yang secara signifikan meningkat menjadi 75,21% pada siklus II, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 49,28%. Selain itu, jumlah siswa yang lulus meningkat dari 7 orang pada siklus I menjadi 26 orang pada siklus II.

Saat ini, kemajuan dunia pendidikan terus berlangsung, terutama didorong oleh faktor teknologi. Perkembangan teknologi sangat signifikan dalam dunia pendidikan karena teknologi berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang bisa meningkatkan daya tarik bagi siswa, dan dapat membantu mereka meraih hasil belajar yang diinginkan.

Media memegang peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam bidang ekonomi. Kehadiran media membantu guru dalam

menyalurkan materi pelajaran kepada murid-murid. Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran juga terus berkembang, yang mana memberikan dampak positif bagi peningkatan dalam pembelajaran dan penyampaian materi (Akmaliah, 2014). Hal ini mengindikasikan bahwa evolusi teknologi memberikan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, memungkinkan murid terlibat lebih aktif dalam proses pengajaran.

Kahoot yaitu salah satu alat pengajaran yang bisa dipakai pendidik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar, sebuah media yang mudah diakses dan cepat. Menurut penelitian Irwan, Luthfi, dan Walid (2019), kahoot adalah game daring yang dirancang untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sumarso (2019:9) menjelaskan bahwa *kahoot* adalah platform daring dimana kuis disajikan dalam bentuk permainan, dengan pemberian poin untuk jawaban yang tepat dan peserta didik dapat langsung melihat hasil tanggapannya. Keuntungan penggunaan *kahoot* adalah memberikan variasi yang menarik dan menyenangkan ke dalam pembelajaran, sehingga merangsang keterlibatan murid yang lebih besar pada kegiatan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Prisca Salu, Jacob Abolladaka, dan Andri Loe, pemanfaatan media edukasi berbasis game *Kahoot* memberikan dampak yang nyata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN 1 Kupang. Temuan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata pre-test sebesar 45,17 dan nilai rata-rata post-test sebesar 80,33, dengan standar deviasi masing-masing sebesar 13,802 dan 6,149. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 40,83 dan 64,50, dengan

standar deviasi masing-masing sebesar 12,323 dan 9,944. Uji-t menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang menyiratkan penolakan hipotesis (H_0) dan mendukung hipotesis (H_1) karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Media *Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 7 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam mencari masalah yang akan diamati.

1. Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:
2. Model Pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan Pjbl dan *Discovery Learning* masih belum mampu menciptakan suasana kelas yang aktif sehingga pembelajaran kurang kondusif.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum menggunakan teknologi di dalam proses pembelajaran.
4. Nilai ujian harian yang diperoleh peserta didik masih belum melebihi KKM atau dapat dikatakan belum tuntas.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan penelitian tetap terarah dan fokus pada tujuan utamanya, penulis melakukan pembatasan masalah dengan membatasi lingkup penelitiannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Kahoot* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 7 Medan.
2. Fokus dari penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IS SMAN 7 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI IS SMAN 7 Medan?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IS SMAN 7 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Menguraikan tujuan penelitian membantu memberikan pandangan yang terperinci mengenai arah yang hendak dicapai melalui penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis menyusun tujuan penelitian sebagai berikut:

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* melalui penggunaan media Kahoot terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 7 Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan secara teoretis dapat menyajikan analisis ilmiah mengenai model pembelajaran ekonomi yang efisien dan menarik, dengan mengikutsertakan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui pendekatan *Problem Based Learning* menggunakan platform *kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pemahaman penulis dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah melalui pemanfaatan platform *Kahoot* dalam kegiatan pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan pemahaman dan memberikan masukan kepada SMAN 7 Medan dalam menerapkan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Universitas

Untuk menjadi acuan dan memberikan masukan bagi anggota akademik Unimed, terutama dari Jurusan Pendidikan Ekonomi dan pihak lainnya, dalam menjalankan penelitian serupa.

