

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di era globalisasi ini sangat erat hubungannya dengan perkembangan teknologi, banyak media pembelajaran yang menggunakan aplikasi dapat membantu proses pembelajaran dengan baik dan tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini guru di tuntut untuk bisa menjadi guru *modern*. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh sumber daya manusianya yang dihasilkan dari sebuah proses pendidikan dan pembelajaran bermutu yang diselenggarakan oleh guru profesional dan bermartabat (Sukerti, 2016:120). Untuk meningkatkan kualitas dibidang pendidikan maka diperlukan sekolah-sekolah yang akan melahirkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas (Novianti, Adnyawati, and Masdarini, 2019:65). Pendidikan diharapkan tidak hanya pasif dalam arti menjadi pengikut perkembangan global, tetapi juga dituntut untuk aktif dalam mengimbangi perkembangan yang kian cepat, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Sebagai pendidik diharapkan mampu menjadi pendidik yang aktif yang mampu menciptakan terobosan-terobosan terbaru sehingga mampu bersaing secara global.

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang unggul, sehingga mampu bersaing di tengah tantangan globalisasi yang berkembang semakin pesat. Di Indonesia, pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan dari pendidikan nasional tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab I,

Pasal 3, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis secara bertanggung jawab.

Pendidikan yang berkualitas diperoleh dengan adanya proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya fasilitas, lingkungan, dan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran dengan komunikasi satu arah mengakibatkan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara dominan dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak dilibatkan secara aktif akan mudah merasa bosan dan cenderung kurang termotivasi untuk belajar. Kurang aktif dan kurang adanya motivasi pada diri siswa pada akhirnya akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Belajar adalah suatu kegiatan yang mengharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan dari belajar yaitu peserta didik dapat memahami bahan-bahan belajar yang telah diajarkan sebelumnya. Pada proses pembelajaran, guru dipandang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Inovatif (PAKEMI) salah satunya melalui strategi atau model pembelajaran yang tepat dan bervariasi guna tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya (Yesserie, 2015:1)

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru perlu mempunyai keterampilan yang mumpuni agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu

keterampilan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah keterampilan menerapkan media yang efektif dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, maka guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan secara efektif dan sistematis.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan media yang dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar sangat menentukan hasil belajar peserta didik. Keberadaan media pembelajaran tersebut tentunya harus selaras dengan variabel kondisi pembelajaran. Dengan demikian guru profesional dituntut harus mampu merencanakan, memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia disekitarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Jannah, 2009:8). Media yang digunakan guru saat menyampaikan materi apabila disampaikan dengan menarik akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui melalui dua kriteria yaitu dari sisi proses pembelajaran dan dari sisi hasil belajar. Proses pembelajaran menekankan pada interaksi dinamis antara guru dan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan peserta didik menjadi subjek yang belajar dan mampu mengembangkan potensinya melalui belajar mandiri, sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara efektif. Sedangkan kriteria dari sisi hasil belajar menekankan pada tingkat pencapaian tujuan oleh peserta didik dalam hal kualitas maupun kuantitas.

Di era revolusi industri 4.0 sangat tepat dalam proses pembelajaran menggunakan media Kahoot!. Inovasi media Kahoot! ini mampu membantu

aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam hasil belajar. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Yang mendasari penggunaan media kahoot! ini adalah Aplikasi Kahoot! sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Correia and Santos, 2017:252). Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet (Putri and Muzakki, 2019:219). Berdasarkan pengertian diatas jadi kahoot! digunakan sebagai media pembelajaran karena sangat tepat di gunakan untuk peserta didik saat ini. Proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media kahoot! karena peneliti bisa mendesain pembelajaran di dalam aplikasi tersebut seperti contoh membuat *formative test* dan juga materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XII Perhotelan I SMK Negeri 1 Sawan dengan mata pelajaran *Housekeeping* tahun 2020/2021 semester ganjil nilai UTS peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan hanya mencapai 50% dengan kriteria ketuntasan minimal 78. Hal tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan beberapa faktor antara lain: a) pelajaran *Housekeeping* hanya terpusat dengan praktik saja sedangkan nilai pengetahuan juga sangat penting; b)

kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton; c) pemanfaatan teknologi yang salah dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa menggunakan smartphone baik bermain game ataupun bermain sosial media; d) keterbatasan waktu guru untuk mempersiapkan media pembelajaran. Keterbatasan waktu guru disebabkan oleh banyaknya mata ajar yang dipengang guru dan tugas administrasi yang harus diselesaikan guru pada saat mengajar; e) minat belajar dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang.

Tabel 1.1 Presentase Ketuntasan Peserta Didik pada Mata Pelajaran *Housekeeping* Ulangan tengah semester kelas XII Perhotelan 1 tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil

No	Kategori	Jumlah
1	Siswa	32
2	KKM	78
3	Tuntas	16 siswa
4	% Ketuntasan	50%

Sumber: Leger peserta didik kelas XII Perhotelan 1 tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil

Dari Tabel 1.1 tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 50% dari keseluruhan siswa. Adapun KKM yang ditetapkan adalah 78. Dapat disimpulkan bahwa pada ulangan tengah semester peserta didik kelas XII Perhotelan I pada pelajaran *Housekeeping* masih banyak yang belum tuntas, sehingga proses pembelajaran masih belum optimal.

Dalam hal rendahnya ketercapaian ketuntasan nilai peserta didik dengan mencapai rata-rata hasil belajar yaitu 73,5 dari 32 peserta didik dan permasalahan tersebut di atas pada kelas XII Perhotelan I SMK Negeri 1 Sawan yang

menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik maka memerlukan strategi khusus agar peserta didik tertarik dan mampu menguasai materi yang di ajarkan, sehingga akan berimplikasi pada ketercapaian hasil belajar yang maksimal. Pada penelitian ini peneliti menerapkan media kahoot! dalam proses pembelajaran, alasan dipilih nya media ini karena mahasiswa nanti nya dapat belajar lebih efektif karena media ini berbasis *game*.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kahoot! sangat efektif dalam pembelajaran. (Barus and Soedewo, 2018) melakukan penelitian tentang penggunaan media kahoot! dalam pembelajaran struktur bahasa untuk mahasiswa. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa Kahoot! menarik dan membantu dalam meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi yang diberikan di setiap sesi. Mengingat pentingnya pembelajaran *Housekeeping* untuk dikuasai oleh siswa dan keefektifan Media kahoot! dalam pembelajaran, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN *HOUSEKEEPING* DI KELAS XII PERHOTELAN 1 SMK NEGERI 1 SAWAN”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Hasil belajar peserta didik presentase keberhasilannya hanya mencapai 50% dibuktikan dari leger nilai yang diberikan oleh guru yang mengajar di kelas XII Perhotelan I SMK Negeri 1 Sawan dengan masih banyak yang

belum tuntas yaitu mencapai 50% dari 32 peserta didik pada *formative test* saat ulangan tengah semester .

1.2.2 Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.

1.2.3 Semakin banyak ketertarikan peserta didik mendapatkan informasi melalui *smartphone*.

1.2.4 Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat karena tidak menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditetapkan batasan masalah guna menghindari perluasan dalam penelitian ini. Fokus permasalahan yang akan dikaji adalah penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan belajar dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Aplikasi ini akan diterapkan pada mata pelajaran *Housekeeping* dengan mengambil tempat di Kelas XII Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Sawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini diajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Sawan melalui penerapan media Kahoot!?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Sawan melalui penerapan media Kahoot!

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti secara empiris tentang penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat secara Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi Siswa

Melalui penerapan media pembelajaran kahoot! siswa di harapkan dapat memahami semua materi yang terdapat dalam pembelajaran *Housekeeping* dan lebih menyenangkan. Siswa juga akan mendapat pengalaman belajar yang baru karena pembelajaran di lakukan dengan media online. Siswa juga akan dibiasakan untuk belajar pengetahuan dan dapat meningkatkan hasil belajar belajar mereka.

1.6.2.2 Manfaat bagi Guru

Dengan pemanfaatan media pembelajaran Kahoot!, guru sudah dapat memenuhi tuntutan untuk bisa bersaing menjadi guru penggerak dan guru modern, dimana guru diharapkan untuk menghadirkan pembelajaran

yang kreatif, menumbuhkan pikiran kritis, menyenangkan, dan memanfaatkan ICT atau *Information and Communication Technology* dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat menambah keterampilan tentang media pembelajaran berbasis game online yang sangat efektif untuk di terapkan dalam kelas. Guru juga dapat lebih mudah dalam melakukan penilaian kemampuan siswa, karena setiap akhir sesi dari media kahoot! menampilkan *scoreboard* tentang pencapaian siswa baik secara individu maupun berkelompok.

1.6.2.3 Manfaat bagi Sekolah

Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam bidang *Housekeeping*, tentu sekolah akan dianggap mampu mencetak lulusan yang kompetitif bersaing di tingkat perguruan tinggi maupun dalam dunia pekerjaan. Media kahoot! bisa dijadikan sebagai sumber belajar untuk guru yang lain. Tentu saja hal ini sangat bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif untuk siswa.

