

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu langkah penting bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Demi mewujudkan peserta didik yang berkualitas, diperlukan pendidikan yang berkualitas pula. Pendidikan yang berkualitas diperoleh dengan adanya proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya fasilitas, lingkungan, dan model pembelajaran yang mendukung (Wardana, 2019).

Pendidikan diproyeksikan sebagai wadah bagi manusia untuk mencapai tujuan. Salah satu tujuan utama pendidikan yaitu mengembangkan potensi diri peserta didik agar memiliki kemampuan yang baik, meningkatkan pemahaman dalam berpikir agar dapat menghadapi berbagai tantangan dan masalah yang esensial serta kompleks di kehidupan nyata. Dalam mencapai tujuan pendidikan, pemerintah telah merancang kurikulum sebagai acuan melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Abad 21 merupakan konsep pendidikan dengan fokus untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tuntutan dunia yang semakin berkembang. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengembangkan kurikulum 2013, untuk menuntun sekolah mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centred*. Kurikulum 2013 memuat keterampilan abad 21 (4C) yang terdiri dari *Critical-Thinking*, *Collaboration*, *Creativity*, dan *Communications Technology Literacy*. Hal itu sesuai dengan karakteristik abad 21 yang mana peserta didik pada abad ini adalah mereka harus melek terhadap teknologi dan guru juga harus mampu memanfaatkan media teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Ada beberapa komponen pada pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen dalam pembelajaran tersebut saling berhubungan satu sama lain. Menurut Husamah dan Yanuar Setyaningrum (dalam Novia Anggraini, 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Pembelajaran akan berhasil jika tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan dalam belajar dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik. Maka dalam proses pembelajaran membutuhkan strategi yang mampu menjadikan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik membutuhkan penerapan model pembelajaran yang benar-benar tepat. Model pembelajaran digunakan untuk merancang kegiatan belajar agar KBM berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan berurutan. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena peserta didik diharuskan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan untuk menunjukkan keterampilan berpikir kritis, membangun kekompakan, dan bekerja sama dalam kelompok atau tim.

Namun, faktanya pembelajaran di sekolah berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMAN 1 Manonjaya, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran berlangsung berfokus kepada guru, guru menjelaskan materi, dan memberi tugas pelajaran. Sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mengikuti intruksi dari guru saja. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan teknologi yang bisa dijadikan sebagai media pendukung proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tertarik dalam belajar. Hal itu ditunjukkan dengan perilaku peserta didik yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran, peserta didik yang mengganggu teman lainnya, dan beberapa peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi kelas XI di SMAN 1 Manonjaya bahwa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi masih kurang maksimal. Banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM) pada mata pelajaran Geografi di sekolah tersebut yaitu 76, dengan pencapaian rata-rata hasil belajar peserta didik 70. Hal ini menunjukkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik disebabkan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Saat ini kebanyakan guru melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional, dimana metode ini merupakan metode yang terpusat pada kegiatan guru sebagai pemberi informasi. Peserta didik hanya terpaksa mendengarkan dan mencatat apa yang guru terangkan, mereka tidak berkesempatan untuk dapat berperan aktif dalam menemukan konsep yang diajarkan, karena peserta didik hanya belajar menghafal dan mendengarkan guru. Selain itu, kepercayaan diri guru kurang dalam menggunakan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada dasarnya dalam dunia pendidikan, berbagai jenis model pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Beberapa di antaranya termasuk model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan diskusi, serta model yang lebih inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), dan pembelajaran berbasis teknologi (*e-learning*). Dengan memahami dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam konteks mata pelajaran geografi tentang dinamika kependudukan Indonesia, terdapat masalah yang diidentifikasi yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik. Materi dinamika kependudukan sangat kompleks dan melibatkan berbagai faktor seperti pertumbuhan populasi, migrasi, dan dampaknya terhadap lingkungan serta ekonomi. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam diskusi dan pemecahan masalah agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik maka dalam pembelajaran diperlukan suatu model dan salah satunya ialah model *Problem Based Learning*

(PBL). Model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model *problem based learning* selama kegiatan pembelajaran membuat peserta didik lebih berfikir daripada menghafal, memahami pelajaran yang lebih baik melalui diskusi dan bisa menerima model pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. Model pembelajaran dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas dari aspek lain, seperti penerapan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mencairkan suasana dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu pemanfaatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dapat dilakukan oleh guru yaitu Platform Kahoot sebagai media dalam pembelajaran. Menurut laman kahoot.com, Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memudahkan untuk membuat, berbagi, dan bermain game belajar yang menyenangkan atau kuis dalam hitungan menit. Kahoot merupakan laman yang menyediakan pembelajaran berbasis game yang dapat diakses secara gratis bagi siswa maupun guru. Kahoot juga dapat digunakan melalui aplikasi yang dapat diunduh melalui *Play Store* untuk gadget berbasis Android. Kahoot dapat digunakan dengan mudah sebagai media pembelajaran oleh guru. Kahoot memiliki keunggulan di mana peserta didik dituntut untuk dapat mengerjakan soal secara cepat dan tepat dengan waktu yang terbatas. Pembelajaran menggunakan media platform Kahoot dapat menarik perhatian peserta didik, didukung dengan adanya tampilan visual yang berwarna dan musik yang menambah suasana untuk berkompetisi dan dapat menjadi solusi permasalahan yang terdapat pada peserta didik yakni hasil belajar (Wardana, 2019).

Maka dalam hal ini upaya yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan menerapkan model *problem based learning* dan media kahoot. Melalui model ini peserta didik akan dituntut aktif dan mampu menyelesaikan masalah didukung dengan platform kahoot yang terdapat fitur kuis yang menarik dan menyenangkan, serta dengan media kahoot ini merupakan upaya belajar yang disesuaikan dengan kemampuan abad 21 yang harus dimiliki peserta

didik yaitu kemampuan pada media digital dan informasi sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi proses pembelajaran yang berbasis aktif, bermakna dan menyenangkan. Sehingga diupayakan akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dimuat di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Platform Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan penerapan model *problem based learning* berbantuan *platform kahoot* pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan *platform kahoot* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di Indonesia Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya?

## 1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman ganda (ambigu) terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka ditegaskan beberapa istilahnya sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Munthe & Lubis, 2022).

2. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang implementasinya berdasarkan masalah yang dikemas dalam suatu pembelajaran yang berdampak pada keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan (Rahmawati et al., 2023). Dalam menerapkan model pembelajaran ini, diberikan konteks masalah yang berkaitan dengan situasi

kehidupan nyata. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk bekerja sama untuk menyelesaikan masalah tersebut dan akhirnya menemukan solusi. Sebagai hasil dari proses kegiatan pembelajaran ini, peserta didik mendapatkan solusi masalah. Peserta didik dituntut untuk belajar secara aktif dalam memahami dan membangun pengetahuannya sendiri.

### 3. *Platform* Kahoot

Kahoot merupakan sebuah *platform* yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas (Sagala et al., 2021). Dalam *Platform* Kahoot ini disajikan kuis yang akan dikerjakan oleh peserta didik, soal kuis yang dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran Geografi.

### 4. Hasil belajar Kognitif

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Wicaksono et al., 2019). Hasil belajar kognitif menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* berorientasi pada ranah siswa dalam berfikir dan bernalar yang mencakup ranah siswa dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya (Yulianto, 2021).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengetahui tahapan penerapan model *problem based learning* berbantuan *platform* kahoot pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.
- b. Mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan *platform* kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di Indonesia Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sumbangan ilmu pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran di dunia pendidikan khususnya geografi serta dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek belajar mengajar.

### 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah dalam menentukan model-model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut dan mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

#### b. Bagi Guru

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

#### c. Bagi Peserta Didik

Model *problem based learning* berbantuan *platform* kahoot diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran geografi.