

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk membentuk jati diri dalam diri setiap individu agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa 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. Membentuk kecerdasan atau keterampilan memecahkan masalah dalam dunia nyata tidak hanya dengan sekedar tahu, namun dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi di sekitar secara bermakna, relevan dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar yang mengharap peserta didik memiliki keterampilan kognitif, keterampilan dunia nyata, kepribadian yang mulia dan menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang ingin menciptakan suasana belajar yang menarik dan bahagia. Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, peserta didik dan orang tua dapat memiliki suasana

yang menyenangkan. Merdeka belajar berarti proses pendidikan harus menciptakan suasana yang menyenangkan (Saleh, 2020). Pada suatu lembaga pendidikan, aktivitas belajar mengajar merupakan hal yang paling primer. (Sari, 2013) Untuk itu guru diharapkan mampu menyajikan materi pelajaran dalam berbagai kreasi dan variasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, mampu menggugah semangat dan minat siswa untuk belajar dan pada akhirnya dapat dicapai hasil belajar yang memuaskan. Guru berperan penting dalam mengajar dan mendidik peserta didik, bagaimana cara guru mengajar sehingga mudah dipahami peserta didik dapat menentukan berhasil atau tidaknya tujuan dari pengajaran itu sendiri. penyesuaian bahan ajar dengan kemampuan peserta didik dilakukan ketika proses pembelajaran dengan memperhatikan faktor-faktor yang menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga mampu diterima dengan baik serta memperoleh hasil memuaskan.

Faktor-faktor yang menunjang peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat terjadi apabila peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas. Pada keterampilan peserta didik abad 21 menuntut guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. peserta didik mencari dan menemukan materi, menyelesaikan permasalahan secara mandiri maupun berkelompok dan guru sebagai fasilitator mendampingi dan meluruskan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dapat

dikombinasikan dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Model pembelajaran merupakan cara yang dimanfaatkan oleh guru dalam rangka mengimplementasikan rencana pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan kata model atau metode merupakan cara yang dimanfaatkan guru mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nuryatin & Program, 2020). Model pembelajaran adalah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan berbagai model pembelajaran berjalan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi. Model pembelajaran era digital akan lebih menarik diiringi dengan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Selain itu media mempunyai berbagai manfaat antara lain yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata (Kurniawati & Nita, 2018). Penggunaan media juga membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara peserta didik dan guru agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan dari

pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan media berpengaruh terhadap hasil belajar dan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Dalam proses pembelajaran, hasil belajar menjadi salah satu penentu keberhasilan. Hasil belajar yang baik menentukan keberhasilan proses pembelajaran, begitu pula sebaliknya, hasil belajar yang kurang baik menjadi tolak ukur ketidakberhasilan proses belajar. Selain sebagai penentu keberhasilan suatu proses pembelajaran, hasil belajar juga menjadi tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh banyak faktor baik internal maupun internal dari peserta didik dan sekolah. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya dilihat dari model pembelajaran yang digunakan. Kondisi inilah yang menjadi faktor utama bagi guru mata pelajaran ekonomi dalam meningkatkan hasil belajar. Salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan gambaran pencapaian aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Jika hasil belajar peserta didik rendah, berarti ada masalah yang terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga perlu dicari tahu sumber masalah dan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Menurut (Wulandari &

Surjono, 2013) dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK menyatakan hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang diperoleh oleh peserta didik berdasarkan kegiatan pembelajarannya dan evaluasi yang dilakukan mengakibatkan perubahan yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

SMA 1 Negeri Jiwan merupakan salah satu SMA di Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun yang menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas X, terdapat 3 kelas dengan jumlah peserta didik kelas XA 25 peserta didik, XB 25 peserta didik dan XC 23 peserta didik. Di SMA Negeri 1 Jiwan pembelajaran Kurikulum Merdeka menggunakan metode ceramah dan peserta didik diberikan kebebasan mencari materi menggunakan *gadgetnya* untuk mengembangkan materi yang telah dijelaskan oleh guru dan menggunakan *gadget* untuk mencari jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru, Hal ini mengingat generasi Z merupakan generasi internet atau *iGeneration* (Andriani, 2022) sehingga membuat pembelajaran monoton dan peserta didik menjadi jenuh dengan suasana pembelajaran dalam kelas, suasana pembelajaran ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil dari nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Jiwan masih ada banyak peserta didik yang memiliki nilai kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran ekonomi ini 70, sedangkan jumlah peserta

didik 25 orang, yaitu 14 peserta didik yang sesuai dengan KKM 56%, sedangkan 11 peserta didik yang kurang dari KKM adalah 44%.

Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa permasalahan utama peserta didik kelas X adalah hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang masih rendah. Pada kenyataannya, permasalahan ini disebabkan karena guru masih mengajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Guru lebih cenderung menjelaskan dengan memanfaatkan materi di buku paket. Dalam kegiatan pembelajaran, guru selama ini lebih banyak memberikan latihan mengerjakan soal-soal buku paket secara individu kepada peserta didik. Setelah itu guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik dan pada akhir pertemuan guru memberikan tugas dalam bentuk ringkasan materi tertulis tentang apa yang sudah dipelajari tadi. Tentunya hal ini menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, pasif dan kesulitan dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pendapatnya, peserta didik kurang terlatih mengembangkan keterampilan dalam memecahkan kasus masalah ekonomi sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

Untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya model pembelajaran yang diterapkan yakni *Problem Based Learning* (PBL). Menurut (Abidin, 2016) Proses pembelajaran *problem based learning* menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan. *Problem*

*Based Learning* bercirikan adanya permasalahan nyata bahan untuk membelajarkan peserta didik dalam proses belajar, sehingga mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berfikir kritis serta keterampilan masalah (Wahyuni, 2015). *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan suatu studi kasus atau permasalahan yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis untuk memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan hal tersebut peserta didik tidak hanya memahami konsep namun juga dapat memecahkan permasalahan. Keterampilan memecahkan masalah akan menimbulkan rasa ingin tahu dari peserta didik untuk menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, kemudian diharapkan peserta didik dapat belajar dengan efektif sehingga meningkatkan hasil belajar.

Kemampuan memahami dan timbulnya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengimplementasikan media interaktif kedalam pembelajaran peserta didik. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kurniawati & Nita, 2018). Menggunakan media interaktif melalui *Kahoot Learning Games*, *Kahoot Learning Games* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *website* berisikan kuis permainan. Media *Kahoot Learning Games* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi, diharapkan dengan adanya *Kahoot Learning Games* ini dapat menyebabkan peserta didik

aktif dikarenakan pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adanya masalah-masalah yang dihadapi pada pembelajaran Ekonomi di kelas X salah satunya mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi materi keseimbangan pasar sehingga peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Games*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 JIWAN”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 JIWAN?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 JIWAN setelah penerapan *Problem Based Learning* dengan media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) dalam



meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas x pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 JIWAN.

2. Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas x mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 JIWAN setelah penerapan *Problem Based Learning* dengan media interaktif KALEGA ( *Kahoot Learning Game* )

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran berbasis KALEGA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menjadikan peserta didik berpikir sistematis, belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek, mendidik peserta didik percaya diri serta meningkatkan kemampuan berpendapat dan berpikir kritis melalui *Kahoot Learning Games*.

b. Bagi Guru

Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik yaitu merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik pada pembelajaran salah satunya pengimplementasian pembelajaran berbasis *games*.

c. Bagi Sekolah

Sekolah mendapatkan masukan dan pengalaman baru dalam penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Games*) yang nantinya dapat digunakan di semua mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik di sekolah.

**E. Definisi Istilah**

1. Pembelajaran *Problem Based Learning*

Merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses penerapannya dilakukan dengan langsung menyajikan permasalahan nyata, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang saling berkaitan, menyediakan penyelidikan dan memberikan waktu diskusi untuk memecahkan masalah bersama-sama.

## 2. KALEGA (*Kahoot Learning Games*)

Merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan kuis, polling, dan diskusi interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

## 3. Pembelajaran Ekonomi

Mata pelajaran Ekonomi adalah mata pelajaran yang mempelajari masalah pokok ekonomi, keuangan, terkait pasar dan sistem pembayaran. Dimana penelitian ini mengambil materi tentang “Lembaga Keuangan *Non bank*” yang merupakan salah satu materi pembelajaran yang mencakup sub-sub luas berkaitan dengan lembaga jasa keuangan. Materi yang diambil disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pada saat terjun ke lapangan dan mengikuti RPP yang sedang berjalan di SMAN 1 Jiwan.

