

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, nilai, atau keterampilan, pendidikan juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Proses pembelajaran yang efektif harus dirancang agar peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, serta mampu melatih berpikir kritis dan keterampilan lainnya yang mereka perlukan. Widyastuti (2024) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh adanya pembaruan pada berbagai komponen penting, seperti kurikulum, sarana prasarana, tenaga pengajar, peserta didik, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Apabila unsur-unsur tersebut telah mengalami penyempurnaan, maka pendidikan dinyatakan sudah berhasil diselenggarakan.

Selain itu keberhasilan di dalam pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran di kelas, pengelolaan kelas yang efektif oleh guru akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Ketika suasana kelas mendukung, peserta didik akan terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Keaktifan secara umum menggambarkan sejauh mana peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti menyampaikan pendapat,

bertanya saat belum memahami materi, serta mengaitkan pelajaran dengan situasi nyata. Keaktifan ini menunjukkan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, peran guru sangat penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang memotivasi peserta didik untuk aktif ( Rozi et al., 2024 ). Sitepu et al., (2023) menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi keaktifan peserta didik tidak hanya berasal dari individu, tetapi juga dari luar diri peserta didik, terutama peran guru juga sangat penting dalam menciptakan situasi belajar yang mendorong keaktifan peserta didik., akibatnya keaktifan peserta didik mengalami peningkatan.

Keaktifan pada aktivitas pendidikan sangat penting karena memiliki dampak besar terhadap capaian belajar, dengan keaktifan peserta belajar terlihat jelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, bersemangat menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan Jika terdapat bagian dari materi yang belum dipahami dengan baik, memberikan umpan balik atau jawaban apabila ada pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, mencatat pokok materi pembelajaran, dan sebagainya. Kegiatan tersebut menjadi salah satu cara untuk memperkuat ingatan dan pemahaman peserta didik, sehingga capaian belajar menjadi lebih optimal.

Hasil belajar adalah perilaku yang didapat peserta didik selama proses belajar Widyastuti, (2024). Keberhasilan peserta didik menghasilkan capaian belajar yang maksimal ditentukan oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri atau faktor internal dan faktor eksternal mencakup segala hal yang datang dari lingkungan luar individu. Sementara itu, faktor

internal berperan sebagai penentu utama dalam keberhasilan pembelajaran, seperti minat, bakat, dan motivasi yang muncul dari dalam diri. Faktor eksternal merupakan aspek yang mendukung pengembangan kemampuan peserta didik dan berasal dari luar dirinya, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. (Yulia et al., 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi awal selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 di SMK Cendekia Kota Madiun, ditemukan bahwa proses belajar mengajar dalam mata pelajaran pengelolaan kas kelas XI Perbankan dan Keuangan Mikro (PKM) tergolong kurang efektif. Hal ini terlihat dari adanya ketidakseimbangan setiap peserta didik yang mempunyai hasil belajar baik dengan yang kurang. Peserta didik yang memahami materi dengan baik cenderung lebih aktif dalam berinteraksi selama pembelajaran, baik dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang masih belum dimengerti, maupun merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru. Akan tetapi, dalam konteks lain lain terdapat peserta didik yang hasil belajarnya kurang, peserta didik cenderung malu untuk bertanya apabila menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut membuat peserta didik tidak berani mengajukan pertanyaan meskipun materi yang diajarkan belum sepenuhnya dipahami. Akibatnya guru kesulitan dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik secara menyeluruh, karena tidak semua peserta didik menunjukkan tanda-tanda kesulitan atau kebingungan yang bisa diamati secara langsung.

Oleh karena itu, kesenjangan ini mengindikasikan adanya strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam merangsang

partisipasi aktif seluruh peserta didik. Hal ini juga berdampak pada kemampuan guru dalam memastikan bahwa semua peserta didik benar-benar memahami materi yang disampaikan. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyeluruh dan interaktif agar seluruh peserta didik dapat merasa lebih nyaman untuk bertanya dan berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran.

Peserta belajar menunjukkan kecenderungan pasif pada proses aktivitas pembelajaran. Banyak di antara peserta didik yang tidak berusaha merespon setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru, bahkan ada yang hanya berdiam diri. Selain itu, beberapa peserta didik terlihat sibuk dengan kegiatan peserta didik sendiri selama pelajaran berlangsung. Mengenai tingkat partisipasi peserta didik, dengan menggunakan data kuantitatif menunjukkan bahwa 25% peserta didik aktif berpartisipasi dalam aktivitas kelas, sedangkan 75% peserta didik lainnya kurang terlibat aktif. Berdasarkan data yang didapatkan, terlihat banyak peserta didik belum menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya strategi yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Beberapa permasalahan tersebut dapat menimbulkan dampak buruk terhadap hasil pencapaian akademik peserta didik yang masih rendah, disebabkan karena keaktifan peserta didik sangat rendah ditambah dengan kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar cenderung tetap yaitu pengajaran konvensional yang berfokus pada guru sebagai sumber utama informasi menyebabkan peserta didik pasif, kurang inisiatif, dan memiliki ruang terbatas untuk berpikir kreatif. Pada pendekatan konvensional, guru mengendalikan proses pembelajaran dengan berdiri di depan

kelas dan menjelaskan seluruh isi materi. Peserta didik hanya sekedar penerima tindakan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, tidak ada variasi dalam proses pembelajaran seperti pada awal pembelajaran diberikan *ice breaking* dalam upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik dan tidak ada variasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Keadaan tersebut membuat peserta didik yang belajar secara mandiri, keterlibatan dalam interaksi sosial menjadi minim, sehingga berpotensi menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran., mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung, tidak ada motivasi dan semangat belajar sehingga dapat mengakibatkan rendahnya kualitas belajar peserta didik.

Menghadapi persoalan tersebut, guru perlu menyusun pendekatan pembelajaran yang bervariasi, tidak terpaku pada strategi konvensional, sehingga mempermudah pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan. Disamping dengan penerapan model pembelajaran yang tepat guru juga harus memiliki kemampuan mengajar secara menyenangkan di dalam kelas. Dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan guru dituntut untuk memiliki keterampilan untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Menurut Mardiyanti, (2023) model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran terkait pelaksanaan dalam proses belajar mengajar, maka guru mengubah model pembelajaran yang awalnya menggunakan model pembelajaran konvensional menjadi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI), karena TAI dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai

dengan kecepatan masing-masing dengan tetap bekerja secara kelompok yang mendukung proses kolaboratif.

Model TAI juga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui kerja secara tim yang terstruktur, setiap anggota saling membantu untuk mencapai tujuan yang sama. Penggunaan model TAI juga didukung dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media kahoot yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memperoleh umpan balik langsung. Dengan demikian, media tersebut tidak hanya mendukung pembelajaran individu, tetapi juga memperkuat diskusi dan kolaborasi dalam kelompok, sehingga mempercepat pemahaman materi. Oleh karena itu, perubahan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Menurut Mardiyanti, (2023) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam tim jadi konsep dari model ini adalah pemecahan masalah secara berkelompok yang berfokus pada materi yang sama namun dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Dengan demikian model ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam berkolaborasi antar kelompok. Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk memahami materi dan kemudian mengajarkannya kepada teman-temannya dalam kelompok yang belum memahami materi pembelajaran sehingga tercipta suasana saling membantu dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Dengan cara ini peserta didik tidak hanya

memperdalam pemahaman peserta didik sendiri, tetapi juga berkontribusi dengan teman-teman peserta didik sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan efektif. Pembelajaran TAI mengkombinasikan keunggulan dari pembelajaran kooperatif dan pembelajaran secara individual yang dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik secara individual. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk belajar dari satu sama lain, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing. TAI merupakan model pembelajaran dimana peserta didik yang awalnya belajar secara individu kemudian hasilnya dibawa ke dalam kelompok kecil yang tiap kelompok berisikan beberapa peserta didik secara heterogen. (Aprita et al., 2021). Dengan cara ini dapat membuat peserta didik saling berbagi pemahaman dan perspektif yang berbeda sehingga dapat menambah pengetahuan dari setiap anggota kelompok. Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI) dengan penggunaan media Kahoot akan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kahoot menjadi salah satu media interaktif dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, baik untuk peserta didik maupun pendidik. Hal ini disebabkan karena kahoot menekankan pada metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dengan adanya kompetisi antar peserta didik yang memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari (Cahyani et al., 2023). Selain

itu fitur-fitur menarik dalam kahoot, seperti pertanyaan yang bervariasi dan elemen permainan, mampu memacu motivasi dan minat belajar yang berdampak pada meningkatnya antusiasme peserta didik berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelas. Menurut Maulida et al., (2024) kahoot adalah merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif secara berkelompok untuk memberikan peluang bertanya terkait materi yang belum dipahami. Dengan demikian, platform ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Kahoot dimanfaatkan sebagai variasi dalam proses pembelajaran karena peserta didik membutuhkan metode yang tidak monoton. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media ini untuk mendukung kegiatan belajar di kelas, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan merasa senang saat mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan agar selalu dapat memberikan perubahan baru, terutama dalam menumbuhkan keterlibatan aktif serta memperbaiki capaian belajar peserta didik. di SMK Cendekia Kota Madiun. Ketika strategi dalam proses belajar mengajar dianggap sudah tepat diterapkan dan mampu mengatasi peserta didik yang tidak aktif dalam bertanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media Kahoot melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI) dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada uraian latar belakang, berikut ini merupakan permasalahan yang berhasil diidentifikasi:

1. Proses pembelajaran dalam materi pelajaran pengelolaan kas kelas XI PKM tergolong kurang efektif dapat dilihat dari guru tetap menggunakan model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang digunakan seperti buku ajar dan juga papan tulis.
2. Sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam proses belajar mengajar di kelas hal ini terlihat dari peserta didik yang cenderung pasif dan lebih memilih untuk mendengarkan pada saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pengelolaan kas kelas XI PKM dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar pengelolaan kas.

## **C. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat peneliti rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah media kahoot dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI) dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun?

2. Apakah media kahoot dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sehubung dengan rumusan masalah diatas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan partisipasi aktif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media kahoot dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Accelerated Individualization* (TAI) di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media kahoot dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Accelerated Individualization* (TAI) di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan penelitian tindakan kelas berkontribusi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan yang berguna untuk pengembangan strategi pembelajaran, terutama dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif dan capaian belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian tindakan kelas dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik tidak monoton sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran pengelolaan kas di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.
- 2) Meningkatkan daya pikir dan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran pengelolaan kas di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun.
- 3) Meningkatkan semangat belajar dari peserta didik sehingga hasil belajar dapat memuaskan.

c. Bagi sekolah

Dapat berfungsi sebagai referensi bagi pihak pelaksana pendidikan dalam merancang sistem pembelajaran yang lebih optimal dan terarah, selain itu juga dapat dijadikan pertimbangan bagi pelaksana pendidikan untuk menciptakan peserta didik yang aktif dan meningkatkan prestasi akademik peserta didik dimasa depan.

## **F. Definisi Istilah**

### 1. Media Kahoot

Kahoot adalah media pembelajaran daring berbasis web yang menyediakan beragam jenis kuis interaktif, yang dapat diakses secara individu maupun dalam kelompok. Platform ini menitikberatkan pada pendekatan belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta interaksi kolaboratif dengan teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung.

### 2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI)

Model pembelajaran kooperatif *Team Accelerated Individualization* (TAI) merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kerja sama dalam kelompok. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam tim kooperatif untuk saling membantu menyelesaikan permasalahan dan saling memotivasi untuk berkembang. Ketika hasil kerja kelompok dibahas, peserta didik menunjukkan keaktifan dalam memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik merupakan bentuk keterlibatan baik secara fisik maupun mental dalam merespons materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, keaktifan ditunjukkan melalui antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, kemampuan mengajukan pertanyaan, kesediaan untuk menjawab soal, partisipasi dalam menyelesaikan tugas, serta interaksi dan kerja sama dengan guru maupun teman sekelas. Selain itu, keaktifan juga terlihat dari keterlibatan dalam memecahkan masalah, pelaksanaan diskusi kelompok sesuai arahan, hingga kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan hasil kerja selama proses pembelajaran berlangsung.

### 4. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan hasil tersebut dapat digunakan oleh pengajar untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, Hasil belajar dapat diukur melalui keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan soal pilihan ganda yang berkualitas tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dengan demikian, aspek kognitif peserta didik dapat dievaluasi berdasarkan pencapaian peserta didik dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Penilaian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil belajar peserta didik.