

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga oleh pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara tepat, efektif, dan bermakna guna mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 58 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan pemantauan dan penilaian terhadap proses serta hasil kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkesinambungan, berkala, menyeluruh, transparan, dan sistemik untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan. Jika proses evaluasi tidak bisa dilakukan dalam dunia pendidikan, maka akan berdampak pada kinerja atau kualitas peserta didik tersebut, yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan tidak optimal dan harapan lembaga pendidikan mengenai tujuan tidak bisa dicapai secara optimal. Pemahaman siswa atas materi pelajaran yang disampaikan belum mencapai tingkat yang diinginkan, serta pada saat bersamaan, aspirasi institusi pendidikan terkait tujuan pembelajaran juga belum dapat diwujudkan secara maksimal Mustofa, (2023).

Kurikulum memegang peranan penting dalam seluruh proses pendidikan guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Saat ini, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, sebuah pendekatan pendidikan yang sangat signifikan

kontemporer. Kurikulum Merdeka membuka peluang bagi penyelenggaraan pendidikan yang lebih berdaya guna dan relevan dengan mengedepankan personalisasi pembelajaran, pengembangan kompetensi abad ke-21, peningkatan kapasitas pendidik, stimulasi inovasi, pembentukan kemandirian peserta didik, serta keterkaitan dengan realitas dunia kerja. Salah satu implementasi pembelajaran terkait sistem komputer dalam Kurikulum Merdeka tercermin melalui mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT).

Menurut Hasnida et al (2024), Transformasi pendidikan di era digital juga memunculkan paradigma baru dalam pendidikan. Menghadapi kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi pada era digital, sektor pendidikan dihadapkan pada keharusan untuk bertransformasi. Hal ini mensyaratkan integrasi teknologi ke dalam inti proses pembelajaran. Implikasi ini menjadi sangat penting bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki fokus pada pengembangan kompetensi, keahlian, dan kesiapan peserta didik untuk dunia kerja. Implementasi teknologi dalam pembelajaran di SMK melampaui sekadar repositori materi, ia berfungsi sebagai platform evaluasi yang dinamis, relevan, dan selaras dengan karakteristik generasi digital. Adopsi teknologi informasi untuk pembelajaran didorong oleh berbagai

faktor, termasuk kemajuan teknologi itu sendiri, serta kebutuhan akan metode pengajaran yang lebih partisipatif dan relevan, sejalan dengan tuntutan dan kapasitas siswa dalam menghadapi lingkungan yang semakin kompleks Waruwu et al (2024).

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan penggunaan media digital dalam proses pendidikan sebagai suatu keharusan. Salah satu metode pembelajaran yang selaras dengan perkembangan ini adalah *Game-Based Learning*, yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi, fokus, dan dorongan belajar peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, para siswa dapat memperoleh dukungan dalam mengakses pengetahuan, ide-ide kreatif, keterampilan praktis, serta model penalaran. Dalam ranah penilaian pembelajaran, implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan berpeluang membentuk lingkungan penilaian yang lebih dinamis, menarik, dan menumbuhkan persaingan yang konstruktif di kalangan siswa. Indra et al (2025), Terlepas dari potensi inovasi seperti *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa, terdapat tantangan substansial yang berlanjut, khususnya terkait disparitas akses teknologi dan kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran.

Game-Based Learning menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin relevan diterapkan pada era digital karena mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menyelesaikan tantangan, memecahkan masalah, dan berkompetisi secara sehat. Kondisi tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan (engagement), serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, dan didukung oleh pemanfaatan teknologi.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, penerapan Game-Based

Learning tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, tetapi juga mampu mengubah proses evaluasi menjadi kegiatan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui pemberian tantangan, umpan balik secara langsung, sistem penghargaan, serta kompetisi yang sehat, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses evaluasi. Hal ini sejalan dengan Sugiani (2023), Game based learning merupakan salah satu pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan pembelajar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai memiliki potensi yang besar untuk diterapkan sebagai inovasi evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

(TJKT), sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, Kahoot menempati posisi penting sebagai salah satu sarana evaluasi pembelajaran yang mengadaptasi konsep *Game-Based Learning*. Platform ini telah diadopsi secara luas dalam metode pembelajaran kontemporer. Kahoot memfasilitasi siswa untuk merespons soal-soal evaluasi secara langsung menggunakan perangkat digital. Hal ini didukung oleh antarmuka visual yang menarik, mekanisme penilaian yang berlangsung secara real-time, serta sistem pemeringkatan peserta. Implementasi Kahoot tidak hanya terbatas pada fungsinya sebagai instrumen pengukur pencapaian hasil belajar, namun juga memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi kegiatan evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi daring, yang mencakup format kuis, permainan, diskusi, dan survei. Permainan dan kuis dapat diaplikasikan dalam format kelompok maupun individual, di mana peserta menjawab pertanyaan yang disajikan pada layar perangkat Android.

Penggunaan visual berwarna juga berkontribusi dalam memfasilitasi respons yang akurat dan efisien. Lebih lanjut, permainan Kahoot mengharuskan siswa untuk menjawab dengan cepat sekaligus cermat, mengingat hal tersebut memengaruhi peringkat dan skor akhir. Kuis dalam aplikasi Kahoot dapat dikategorikan sebagai metode pembelajaran yang

efektif karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan berpotensi mengasah serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis setiap peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan Saputra, (2025). Meskipun penelitian terkait penggunaan Kahoot telah banyak dilakukan, namun penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh evaluasi berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT di SMKS Budi Luhur Sintang belum pernah dilakukan.

Berdasarkan hasil pra-observasi dengan guru, dalam penerapan, penyelenggaraan evaluasi pembelajaran di SMK Budi Luhur Sintang masih banyak menggunakan metode tradisional, seperti ujian tertulis berbasis kertas dan ujian lisan. Evaluasi semacam ini cenderung repetitif dan kurang beragam, sehingga berpotensi menciptakan stres pada peserta didik. Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas X TJKT, diperoleh data empiris yang menunjukkan adanya kecenderungan kejenuhan terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran konvensional. Sebanyak 80% responden menyatakan merasa bosan ketika mengerjakan soal evaluasi yang disajikan secara tradisional. Sebaliknya, seluruh responden 100% menyatakan memiliki tingkat ketertarikan dan motivasi yang lebih tinggi terhadap pembelajaran maupun evaluasi yang memanfaatkan media interaktif. Temuan ini mengindikasikan perlunya pengembangan inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar secara optimal.

Keadaan tersebut mengakibatkan rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, yang berimplikasi pada penurunan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran kejuruan yang memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir rasional, seperti mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa rendahnya motivasi belajar siswa diduga dipengaruhi oleh model evaluasi pembelajaran yang masih konvensional dan kurang inovatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya pembaruan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai adalah Game-Based Learning (GBL), yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Pendekatan ini dinilai penting karena dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong adanya kompetisi yang positif di antara peserta didik, sehingga kejenuhan terhadap evaluasi konvensional dapat diminimalisir. Tanpa adanya inovasi dalam bentuk pendekatan seperti ini, proses evaluasi cenderung berlangsung secara monoton dan kurang memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar, pelaksanaan evaluasi pembelajaran juga memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada mata

pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur dasar yang menjadi fondasi kompetensi kejuruan. Pelaksanaan evaluasi yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif berpotensi menurunkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam evaluasi pembelajaran diperlukan tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Berdasarkan tinjauan awal di SMKS Budi Luhur Sintang, khususnya pada siswa kelas X, didapati bahwa siswa mengalami tantangan dalam menjaga dorongan belajar karena metode penyampaian materi yang monoton. Penilaian yang lazim digunakan, seperti tes tertulis, kerap memicu rasa cemas dan jenuh, yang berujung pada berkurangnya keterlibatan siswa. Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai sarana asesmen berbasis *Game-Based Learning* diharapkan dapat memacu semangat belajar siswa melalui unsur permainan seperti perolehan poin, papan peringkat, dan respons cepat. Studi ini dirancang untuk mengukur secara kuantitatif efektivitas metode ini, dengan penekanan pada evaluasi motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan intervensi.

B. Rumusan Masalah

Menindaklanjuti latar belakang penelitian yang telah dijabarkan, adapun perumusan masalah dalam investigasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post test*) setelah diberi perlakuan pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT di SMKS Budi Luhur Sintang?
2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post test*) setelah diberi perlakuan pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT di SMKS Budi Luhur Sintang?
3. Apakah evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X TJKT pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT di SMKS Budi Luhur Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah diterapkan evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot pada

mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMKS Budi Luhur Sintang.

2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah diterapkan evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMKS Budi Luhur Sintang.
3. Untuk mengetahui pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X TJKT pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMKS Budi Luhur Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada berbagai pemangku kepentingan, terutama para peserta didik, pendidik, dan akademisi, dalam upayanya untuk meningkatkan mutu asesmen pembelajaran. Peningkatan ini dicapai melalui *Game-Based Learning* menggunakan platform Kahoot pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT di SMKS Budi Luhur Sintang.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based*

Learning berbantuan Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji inovasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang pendidikan menengah kejuruan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa melalui penerapan evaluasi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memilih dan menerapkan model evaluasi pembelajaran yang inovatif, efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penerapan evaluasi pembelajaran digital untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta kompetensi peneliti dalam melaksanakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, khususnya terkait penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan, bahan perbandingan, dan landasan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2021:67) Variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penetapan variabel dalam penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah dan latar belakang yang menekankan pada penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *game-based learning* menggunakan Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Variabel Independen (X)

Evaluasi pembelajaran berbasis *game-based learning* berbantuan kahoot, di oprasikan sebagai perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

2. Variabel Dependen (Y)

Motivasi belajar siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang.

3. Variabel Dependen (Y)

Hasil belajar siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ditetapkan untuk menetapkan batasan yang tegas bagi setiap variabel penelitian, yang memungkinkan pengukuran empiris dalam konteks penelitian kuantitatif. Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game-Based Learning* Berbantuan Kahoot

Evaluasi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Kahoot adalah kegiatan penilaian hasil belajar yang dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif berbasis permainan. Evaluasi ini mengintegrasikan unsur kompetisi, pemberian skor, batas waktu, papan peringkat, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT

b) Motivasi Belajar Siswa.

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, ketekunan, serta keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Dalam penelitian ini, motivasi belajar dioperasionalkan sebagai tingkat dorongan belajar siswa setelah mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis Game-Based Learning berbantuan Kahoot. Pengukuran dilakukan menggunakan angket berdasarkan model ARCS, meliputi dimensi perhatian (attention), keterkaitan (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction).

c) Hasil belajar siswa

Merupakan tingkat penguasaan kompetensi yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi. Dalam penelitian ini, hasil belajar dioperasionalkan sebagai kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar TJKT setelah mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis Game-Based Learning berbantuan Kahoot. Pengukuran dilakukan melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), sehingga diperoleh data mengenai peningkatan pencapaian belajar siswa.