

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era global saat ini, pendidikan menjadi suatu hal yang penting untuk kemajuan suatu bangsa yang akan dicapai apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan tersebut menuntut seseorang untuk memiliki pengetahuan serta keterampilan menguasai ilmu agar bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Dengan adanya pendidikan, akan menciptakan sumber daya manusia yang cerdas sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 Alenia 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa serta sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab III Pasal 3, yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adanya undang - undang tersebut, menunjukkan bahwa dunia pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia.

Untuk mendukung peran pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa saat ini, banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Salah satunya dengan pemanfaatan teknologi sebagai media belajar agar tercipta suasana belajar mengajar yang tidak monoton. Teknologi sangat berguna di dalam dunia pendidikan karena sebagai alat bantu yang bisa menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Dengan menggunakan teknologi mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menarik dan peserta didik semakin semangat dalam belajar. Oleh karena itu, teknologi sangat dipentingkan pada zaman sekarang apalagi di dalam dunia pendidikan.

Namun pada pelaksanaannya, penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran masih jarang digunakan. Di dalam kelas, guru lebih sering menggunakan metode belajar ceramah yang membuat suasana belajar menjadi monoton dan menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher center*). Dengan teknologi pembelajaran pun akan terbantu sehingga peserta didik akan terlihat lebih semangat untuk belajar, dan belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Jadi belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dari jenjang pendidikan.

Penggunaan teknologi seperti media pembelajaran yang berbasis internet sudah banyak digunakan dikalangan dunia belajar mengajar sehingga dengan adanya penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Maksimilianus Eko Prasetyo (2019, hlm 2) menyatakan bahwa “Untuk menciptakan pembelajaran di kelas yang efektif dan efisien adalah dengan cara melakukan perubahan dalam media pembelajaran”.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan didapatkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Dari hasil olah data yang dilakukan penulis, keaktifan belajar peserta didik di SMA Pasundan 2 Bandung terlihat pada table berikut :

Table 1.1 Data Awal Hasil Observasi

ASPEK KETERAMPILAN				
Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai A	Nilai B	Nilai C
XII-IPS 1	35 orang	0	19 orang	16 orang
XII-IPS 2	32 orang	0	15 orang	17 orang
XII-IPS 3	31 orang	0	20 orang	11 orang
XII-IPS 4	32 orang	0	7 orang	25 orang
Jumlah	130 orang	0	61 orang	69 orang

Dari total peserta didik kelas XII-IPS 1, 2, 3 dan 4 yang berjumlah 130 orang, untuk yang memperoleh nilai A tidak ada (0%), nilai B 61 orang (46%) dan yang mendapatkan nilai C 69 orang (53%). Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dikategorikan kurang baik. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bahwa ada beberapa nilai keaktifan peserta didik yang masih bermasalah pada proses belajar mengajar, diantaranya :

1. Peserta didik sulit memahami ketika guru menjelaskan.
2. Peserta didik tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi yang disampaikan.
3. Belum optimalnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.
4. Peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran seperti ceramah.

Penulis menilai bahwa pada dasarnya banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot*. “Pemanfaatan media kahoot untuk menghadapi revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan, semua pendidik maupun peserta didik bisa menggunakan media kahoot yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang

mudah di pahami dan menarik” (Putri & Muzakki, 2019, hlm 217). Dengan media pembelajaran *kahoot* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan lebih baik. “Media pembelajaran *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*” (Maksimilianus Eko Prasetyo, 2019, hlm 21). Media pembelajaran *kahoot* memiliki banyak keunggulan salahsatunya alokasi waktu yang terbatas, dengan adanya keterbatasan waktu peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru. Keunggulan lain media pembelajaran *kahoot* ini adalah bisa menggunakan gambar atau warna serta tampilan – tampilan menarik lainnya.

Dalam media pembelajaran *kahoot* juga terdapat 2 cara yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain dengan cara *classic* yaitu secara individu dan hanya muncul satu nama peserta didik saja sedangkan bermain dengan cara *team mode* yaitu secara kelompok dan akan muncul nama-nama peserta didik dalam satu kelompok. Dengan pembelajaran sebelum memakai media *kahoot* peserta didik meskipun sudah terbagi kelompok oleh guru namun ada saja yang belajar secara individu. Maka dari itu, dengan melihat banyak keunggulan dari media pembelajaran *kahoot* menjadikan peneliti memilih untuk mengubah media pembelajarannya. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. “*Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya” (Lime, 2018, hlm 11).

Pembelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi akan dibentuk dalam menghadapi kehidupan yang akan datang yang penuh dengan persaingan. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tentu akan berpengaruh pada keaktifan belajar peserta didik. Mengajar dengan cara yang menarik dan membuat peserta didik menyukai pembelajarannya adalah hal yang sangat penting bagi seorang guru. Dengan memilih media pembelajaran yang menarik salahsatunya media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* yang harapannya setelah menggunakan media pembelajaran *kahoot* ini dapat membuat peserta didik semakin meningkat keaktifan belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang

dikatakan oleh (Dimiyati, 2006, hlm 114) yaitu “keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati”.

Berdasarkan hal di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar” (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020). Penulis mengambil judul ini karena ingin mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran *kahoot* ini ditinjau dari kerjasama dan keaktifan belajar peserta didik kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas permasalahan yang berhasil diidentifikasi adalah :

- 1) Kurangnya keaktifan belajar peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi.
- 2) Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi terhadap pembelajaran.
- 3) Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang biasa dilakukan, peserta didik cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi.
- 4) Perlu adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan antusiasme peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Selanjutnya berdasarkan fokus penelitian dan latar belakang di atas, maka dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS SMA Pasundan 2 Bandung ?
2. Bagaimana keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS SMA Pasundan 2 Bandung ?

3. Seberapa pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS SMA Pasundan 2 Bandung ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Mengetahui keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Mengetahui seberapa pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XII-IPS SMA Pasundan 2 Bandung.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat berarti terhadap perseorangan / instansi, seperti :

- a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi, menambah ilmu, wawasan dan pengalaman tentang media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* dan menjadi salahsatu alternatif yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Dan dapat memberikan informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta lebih menyenangkan pembelajarannya.

- b) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mengajarkan peserta didik mengenai pentingnya pembelajaran ekonomi. Dan diharapkan dengan adanya media

pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* ini dapat memberikan manfaat serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam mempelajari ilmu yang telah diperoleh. Selama peneliti belajar didunia pendidikan akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk masa yang akan datang sebagai guru yang berprofesional. Dan melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau bahan referensi yang selanjutnya dapat diadakan penelitian lebih lanjut.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari munculnya perbedaan pendapat mengenai hal – hal yang dimaksudkan dalam penelitian ini maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

“Media Pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar, media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran” (Muhson, 2010, hlm 1). Kemudian menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2012, hlm 12) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima”.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot*

Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. Media pembelajaran *kahoot* juga diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dll. “*Kahoot* merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu

media pembelajaran di sekolah, ditampilkan dalam bentuk *game* online berupa kuis” (Dwi Hartanti, 2019, hlm 1).

3. Keaktifan belajar

Menurut Dimiyati (2006, hlm 114) menyatakan bahwa “Keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati”. Sedangkan menurut Mc Keachie dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm 45) berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial”. Karena belajar merupakan proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah perilaku dan ditunjukkan dengan kegiatan merespon terhadap setiap pembelajaran berlangsung.

4. Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar*

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang berisikan kuis dan *game* secara online, *kahoot* juga merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, ditampilkan dalam bentuk *game* online berupa kuis untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran guru untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

G. SISTEMATIKA SKRIPSI

Sistematika penulisan skripsi ini dirangkum sesuai dengan ketentuan menurut (Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas, 2020, hlm 27-36) yaitu sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan
 - a) Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah menjelaskan konteks penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada bagian ini peneliti harus mampu memposisikan konteks yang diteliti. Secara ringkas dan hasil penelusuran yang terkait dengan teori dan temuan dari peneliti sebelumnya mengenai konteks yang diteliti lebih lanjut.

b) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tujuan untuk mendapatkan beberapa masalah yang berhubungan dengan konteks penelitian yang diambil oleh peneliti. Pada bagian ini juga perlu adanya peninjauan dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

c) Rumusan Masalah

Rumusan masalah terdiri dari macam-macam pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang sedang diteliti. Dalam rumusan ini banyak pertanyaan yang mencakup dari permasalahan yang ada pada konteks penelitian. Rumusan masalah ini menggunakan beberapa pola yang berisifat *variable* yaitu berhubungan dengan masalah satu sama lain.

d) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu memperlihatkan pernyataan hasil dari konteks yang telah diteliti. Dalam hal ini perlu mendapatkan fakta ataupun pernyataan mengenai konteks penelitian yang sejalan dan berhubungan dengan rumusan masalah.

e) Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian digunakan untuk menegaskan penggunaan penelitian agar dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian menjelaskan berbagai hal – hal seperti : manfaat teoritis, manfaat kebijakan, manfaat praktis, dan manfaat segi isu dan aksi sosial.

f) Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk pembatasan istilah – istilah dalam penelitian sehingga tidak akan terjadinya pemahaman dalam permasalahan. Atau bisa juga dikatakan sebagai penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian.

g) Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi menjelaskan bagaimana cara penulisan skripsi yang baik dan benar. Dan menggambarkan bentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini, menjelaskan deskripsi teoritis yang didukung serta ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Dan dilanjutkan

menggunakan kerangka pemikiran yang menjelaskan variabel – variabel dalam penelitian.

Di dalam bab ini juga memuat 4 pokok bahasan yaitu : kajian teori yang sesuai dengan bidang yang dikaji, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dengan diagram/skema paradigma penelitiannya, dan asumsi serta hipotesis penelitian. Pada kajian teori tersebut yang dijadikan sebagai acuannya harus berasal dari pustaka atau teori terbaru.

3. Bab III Metode Penelitian

a) Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan bagian dari serangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, dalam penelitian tersebut terdapat 3 pendekatan yaitu : pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif dan campuran.

b) Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah bagian yang menyampaikan apakah penelitian ini termasuk ke dalam kategori : survey, eksperimental, kualitatif atukah penelitian tindakan kelas (PTK). Dan pada bagian ini peneliti harus menjelaskan secara detail jenis desain penelitian sesuai dengan metode penelitian yang dipilih.

c) Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi) yang akan disimpulkan pada hasil penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah sifat, keadaan dari suatu benda, orang, atau juga yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.

d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data disini menjelaskan jenis data apa yang akan dikumpulkan oleh peneliti, penjelasan dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Ada 5 teknik pengumpulan data antara lain : wawancara, tes, angket (*questionere*), observasi dan studi dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan memenuhi syarat yaitu validitas dan realibilitas.

e) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menjelaskan bagian teknik analisis apa yang akan digunakan oleh peneliti dan disesuaikan dengan rumusan masalah serta jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun data kuantitatif.

f) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian, pada bagian ini menjelaskan bagaimana prosedur aktivitas mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini, menjelaskan dua hal utama yaitu : (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini, menjelaskan simpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.