

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21, penggunaan teknologi semakin marak digunakan di semua sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar untuk mengolaborasikan proses belajar megajarnya dengan teknologi. Effendi & Wahidy (2019, hlm. 125) mengemukakan, bahwa pendidik harus mulai beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran di sekolah karena metode konvensional mulai ditinggalkan. Hal tersebut disebabkan efek dari perkembangan teknologi sehingga pada sektor pendidikan pun harus mengadopsinya.

Selain itu, abad 21 pun menuntut berbagai macam hal kepada peserta didik. Menurut Wijaya, dkk (2016, hlm. 266) menerangkan “Pada abad 21, peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang mumpuni dalam bidang informasi, teknologi dan media pembelajaran yang dilengkapi dengan motivasi dan keterampilan dalam karir dan kehidupan”. Tuntutan tersebut dapat terpenuhi dengan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi internet.

Sejalan dengan pendapat di atas, Rochmad & Ulinuha (2020, hlm. 276) mengemukakan, bahwa pendidikan di abad 21 mengharapakan peserta didik yang memiliki pemahaman yang luas, terampil, memiliki pemikiran yang kreatif serta kritis, menguasai teknologi informasi dan komunikasi, serta memiliki keterampilan komunikasi. Dapat dikatakan, pada abad 21 ini jelas bahwa penggunaan teknologi tidak bisa diabaikan begitu saja.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan baik peserta didik maupun pendidik pada abad 21 ini harus mulai memanfaatkan teknologi dalam proses belajar megajarnya agar dapat memenuhi tuntutan zaman. Terlebih selama dua tahun telah mengalami pembelajaran tatap muka disebabkan adanya wabah Covid-19 yang mengharuskan pendidik dan peserta didik menggunakan teknologi dalam pembelajarannya.

Dengan adanya perkembangan teknologi, hal tersebut memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, yaitu pendidik dapat memilih metode/media pembelajaran berbasis teknologi secara interaktif yang dapat melibatkan peserta didik sehingga suasana belajar pun dapat menyenangkan dan semakin menarik. Selain itu, pendidik pun dapat meminimalisir penggunaan metode konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher centred*) yang kurang melibatkan peserta didik sehingga membuat suasana kelas menjadi membosankan. Sejalan dengan pendapat Prasetya (2014, hlm. 1) menjelaskan, bahwa peserta didik menjadi pasif disebabkan kegiatan pembelajaran masih terpusat pada pendidik. Dapat dikatakan, bahwa peserta didik kurang dilibatkan secara aktif, mereka hanya sekadar menerima informasi saja. Hal tersebut dapat diatasi dengan pemilihan metode dan media bersifat interaktif dan menyenangkan yang mampu merangsang keaktifan peserta didik.

Metode *game-based learning* merupakan salah satu metode belajar yang menyenangkan. *Game-based learning* mampu menarik perhatian peserta didik. Menurut Maulidina, dkk. (2018, hlm. 113) anak kecil maupun orang dewasa sangat suka bermain. Maka dari itu, pemilihan metode tersebut cocok diterapkan di semua jenjang kelas.

Pemilihan *game-based learning* mampu menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Maulidina, dkk (2018, hlm. 114) kegiatan belajar yang berfokus pada permainan digital yang dimanfaatkan untuk memaparkan materi, menambah pengetahuan, dan pemahaman serta menilai/mengevaluasi mata pelajaran. Dapat dikatakan, dengan memilih *game-based learning* dapat memberikan banyak manfaat yang dapat memberikan bantuan dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, *game-based learning* dapat memicu keingintahuan peserta didik. Menurut Rofiyarti & Sari (dalam Sulistiyawati, dkk. (2021, hlm. 47) menerangkan “Anak-anak yang dilibatkan proses belajar melalui pendekatan berbasis permainan digital menunjukkan perilaku yang lebih besar dalam keinginan melanjutkan proses pembelajaran daripada anak-anak yang masih

menerapkan pendekatan konvensional, terlebih yang sifatnya *self-study*”. Hal itu karena permainan digital mampu menarik perhatian peserta didik.

Penggunaan metode *game-based learning* mampu membangkitkan keaktifan peserta didik. Menurut Sakdah, dkk. (2022, hlm. 488) *game-based learning* bisa membantu melibatkan peran serta peserta didik selama proses belajar dilaksanakan. Dapat dikatakan, *game-based learning* mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif karena peran peserta didik ikut dilibatkan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode *game-based learning* dapat menarik perhatian peserta didik, mampu memberikan pemahaman lebih terkait materi ajar, serta membantu menambah keaktifan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan kurikulum 2013 yang mana dalam proses pembelajarannya dilakukan secara menyenangkan, inspiratif, memotivasi, interaktif, dan menantang peserta didik untuk bisa lebih mengembangkan kreativitas yang disesuaikan dengan pengalaman serta meningkatkan hasil belajar.

Metode *game-based learning* dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media teknologi digital, seperti media Kahoot. Kahoot ialah media *online* yang memuat kuis dan permainan. Menurut Bahar, dkk. (2020, hlm. 156) mengemukakan “Kahoot juga memiliki arti sebagai suatu media dalam belajar secara interaktif, hal ini dikarenakan penerapan Kahoot dilakukan dengan kegiatan *pretest*, *posttes*, pengayaan, remedial, penguatan materi dan lain sebagainya”. Aplikasi Kahoot memiliki fitur yang cukup lengkap digunakan sebagai media penilaian hasil belajar peserta didik.

Selain itu, menurut Plump (dalam Ulfah, 2022, hlm. 13) menyatakan, bahwa Kahoot dapat meningkatkan energi positif dan pengalaman belajar. Jadi, dalam mengerjakan kuis dapat didukung dengan suasana yang menyenangkan dan menghadirkan suasana yang baru.

Aplikasi *Kahoot* memudahkan pendidik dalam menilai hasil belajar peserta didiknya. Menurut Sakdah, dkk. (2022, hlm. 489) mengemukakan, bahwa aplikasi Kahoot juga dapat diterapkan sebagai media yang membantu dalam pengukuran aktivitas dari hasil belajar para peserta didik dengan

menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, menarik serta tidak membuat peserta didik menjadi bosan. Lingkungan tersebut tercipta karena aplikasi Kahoot memberikan umpan balik dan nilai skor secara langsung yang dapat disaksikan bersama teman sekelas sehingga keadaan kelas menjadi menyenangkan.

Media Kahoot membuat peserta didik menjadi lebih aktif di kelas. Menurut Nugroho, dkk. (2022, hlm. 2) mengemukakan, bahwa Kahoot menitik beratkan partisipasi peserta didik sebagai gaya belajar dengan teman sekelasnya yang dilakukan secara kompetitif dalam kegiatan pembelajaran yang selama atau setelah dipelajari. Hal tersebut membuat peran peserta didik menjadi pusat dalam pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang menjuruskan pada pembelajaran peserta didik sebagai pusatnya (*student centered learning*).

Menurut paparan di atas, dapat diambil simpulan yakni penggunaan Kahoot sebagai media ajar akan berdampak pada suasana kelas yang menyenangkan dan pembelajaran menjadi terpusat pada peserta didik. Selain itu, pendidik pun dimudahkan pada proses penilaian evaluasi karena akan langsung terlihat skornya secara *real time*. Selain itu, dapat terhindar dari suasana kelas yang monoton. Menurut Mahesti & Koeswanti, (2021, hlm. 33) pendidik belum menggunakan media yang interaktif karena pendidik masih sering menerapkan metode ceramah. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media Kahoot.

Penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot dapat diaplikasikan pada mata pelajaran teks negosiasi yang terdapat pada kompetensi dasar 3.11 yang berbunyi “Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup), dan kebahasaan teks negosiasi”. Alasan penulis memilih teks negosiasi karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Halada (2021) di kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Telaga menunjukkan hasil kemampuan teks negosiasi peserta didik masih kurang (kategori belum mampu) dalam menganalisis kebahasaan, isi, dan strukturnya. Adapun penyebabnya yang dijelaskan oleh Halada yakni terdapat unsur dari

dalam maupun unsur dari luar. Unsur yang bersumber dari dalam meliputi pengetahuan dan minat belajar peserta didik, sedangkan unsur dari luar meliputi pendidik yang kurang efektif dalam melakukan pengajaran dan ketidaksesuaian pengajaran pendidik dengan perangkat pembelajarannya.

Penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis teks negosiasi karena berdasarkan pemaparan di atas, aplikasi Kahoot dapat membentuk suasana yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif yang diharapkan mampu menarik minat belajar sehingga kemampuan menganalisis menjadi meningkat dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selanjutnya penelitian mengenai *game-based learning* berbantuan Kahoot pernah dilakukan oleh Nugroho, dkk (2022) yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Kudri & Maisharoh (2021) menunjukkan hasil belajar mahasiswa yang diterapkan metode *game-based learning* berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada hasil belajar mahasiswa yang tidak menerapkan metode dan media tersebut. Penelitian yang ketiga mengenai aplikasi Quizizz yang dilakukan oleh Pranoto (2020) menunjukkan bahwa metode *game-based learning* berbantuan Quizizz dalam mata pelajaran Sosiologi mampu membuat keaktifan peserta menjadi meningkat. Dari ketiga penelitian tersebut, semua menunjukkan hasil positif, yaitu adanya perubahan hasil belajar dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Merujuk pada latar belakang di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian terkait metode *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu, yaitu terletak di jenjang kelas, materi, dan perbedaan aplikasi. Penulis meneliti pada jenjang SMK kelas X menggunakan aplikasi Kahoot yang dirumuskan dalam judul: “*Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran Menganalisis, Isi, Struktur, dan Kebahasaan Teks Negosiasi pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023*”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah, yaitu gambaran singkat dari isu permasalahan yang dimuat dalam latar belakang masalah. Permasalahan penelitian yang ditemukan oleh penulis yang didasarkan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi ke dalam beberapa poin identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan peserta didik dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi masih rendah.
2. Pendidik kurang bervariasi memilih media pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik cenderung pasif.

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, dapat terlihat bahwa terdapat tiga permasalahan yang ada, yakni mengenai kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi masih rendah, pemilihan media pembelajaran yang kurang bervariasi, dan pembelajaran berpusat pada pendidik. Identifikasi masalah berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah dan ditarik garis besarnya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan penelitian yang jawabannya akan dicari sesuai dengan prosedur penelitian. Berdasarkan pada latar belakang permasalahan di atas, masalah yang akan diteliti dan dicarikan jawabannya dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai peserta didik dalam pembelajaran menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kemampuan menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun

pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot?

3. Efektifkah *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot digunakan dalam pembelajaran menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023?
4. Adakah perbedaan kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot sebagai kelas eksperimen dan kemampuan peserta didik yang menggunakan metode diskusi berbantuan *Google Form* sebagai kelas kontrol?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, data hasil penelitian akan menjawab rumusan masalah penelitian yang berkaitan dengan kemampuan penulis, kemampuan peserta didik kelas eksperimen, efektifitas *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot, dan perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. Rumusan masalah tersebut akan dibahas pada bab IV pembahasan.

D. Tujuan Penelitian

Setiap dilakukan penelitian, penulis harus menetapkan tujuan dari penelitiannya tersebut. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. untuk mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran teks negosiasi dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan menggunakan aplikasi Kahoot pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023;
2. untuk mengkaji kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot;

3. untuk mengkaji efektifitas *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023;
4. untuk mengkaji perbedaan kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot sebagai kelas eksperimen dan kemampuan peserta didik yang menggunakan metode diskusi menggunakan *Google Form* sebagai kelas kontrol.

Tujuan penelitian yang telah dibuat ini berupaya menjadi fokus tujuan dalam menjalankan penelitian. Berdasarkan pemaparan tujuan di atas, terdapat empat tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh penulis serta guna mendapatkan data yang akan diuji.

E. Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Penelitian ini menyajikan dua manfaat, yakni manfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis berupa teori, sedangkan manfaat praktis berupa praktikal.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat pertama ialah manfaat secara teoretis, harapannya bisa memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan dalam penerapan *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat kedua ialah manfaat secara praktis, harapannya manfaat praktis ini dapat membawa manfaat kepada berbagai pihak. Pihak pada penelitian ini terdiri dari tiga pihak, yaitu bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti sendiri. Berikut pemamparannya.

a. Bagi Peserta Didik

Harapannya penelitian ini bisa memberikan solusi dalam upaya memahami materi pelajaran, terutama pada materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik, melatih keaktifan peserta didik, dan menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

b. Bagi Pendidik

Harapannya penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi bagi pendidik mengenai pemilihan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil dari penelitian ini bisa menjadi ide tambahan bagi pendidik untuk membuat suasana belajar menjadi menyenangkan guna menciptakan peserta didik yang aktif.

c. Bagi Penulis

Harapannya penelitian ini dapat memberikan penulis pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik untuk menerapkan metode *game-based learning* berbantuan Kahoot dalam proses pembelajaran. Selain itu, guna mengetahui pengaruh penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot terhadap kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan manfaat penelitian secara teoretis dan praktis di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis bagi berbagai pihak, yaitu pihak peserta didik, pendidik, dan penulis sendiri.

F. Definisi Operasional

Demi menghindari perbedaan persepsi mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut.

1. *Game-based learning* adalah bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran.
2. Kahoot adalah aplikasi digital interaktif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran karena terdapat banyak fitur-fitur menarik.
3. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik guna terjadinya proses belajar mengajar.
4. Menganalisis adalah penjabaran suatu peristiwa guna mengetahui kondisi sebenarnya.
5. Isi teks negosiasi adalah berisi penawaran atau adu tawar antar negosiator satu dan negosiator dua atau lebih.
6. Struktur teks negosiasi adalah cara teks negosiasi disusun dengan pola tertentu.
7. Kebahasaan teks negosiasi adalah pedoman unsur bahasa pada teks negosiasi.
8. Teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang memiliki perbedaan kepentingan.

Berdasarkan hasil pemaparan definisi operasional di atas, terdapat delapan poin definisi operasional yang telah dijelaskan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot adalah proses pembelajaran berbasis *game* digital dengan menggunakan bantuan aplikasi kuis interaktif yang diterapkan pada pembelajaran menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dibuat untuk mempermudah penulis menyusun skripsi. Bagian ini memuat gambaran bahasan yang dipaparkan pada setiap babnya. Berikut sistematika penyusunan skripsi yang dibuat.

Bab I Pendahuluan. Bagian ini berisikan pemaparan tentang permasalahan yang hendak diteliti. Subbabnya terdiri atas latar belakang

masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bagian ini berisikan pemaparan mengenai berbagai teori yang relevan dengan variabel pada judul penelitian. Selain itu, terdapat kerangka pemikiran, penelitian-penelitian terdahulu, dan asumsi serta hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bagian ini berisikan pemaparan tentang metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini berisikan tentang hasil penelitian yang telah diteliti, kemudian dibuat pembahasannya. Hasil penelitian ini pun guna menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab V merupakan bab terakhir yang akan memaparkan mengenai simpulan dari keseluruhan penelitian dan terdapat saran yang berupa rekomendasi penulis bagi pihak sekolah, pendidik, maupun peneliti selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan sistematika skripsi terdiri dari lima bab. Bab I membahas pendahuluan, bab II membahas teori dan kerangka pemikiran, bab III membahas metode penelitian, bab IV membahas hasil dan pembahasan, serta yang terakhir, yaitu bab V membahas mengenai simpulan dan saran.