

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sektor penting dalam perkembangan pembangunan setiap negara. Pendidikan menjadi faktor dan strategi penentu kualitas Sumber Daya Manusia di suatu negara untuk mencapai tujuan hidup yang bermartabat. Pendidikan tidak terlepas dari diri individu manusia dari kecil hingga dewasa dan mampu mengembangkan minat dan bakat seseorang dalam mengoptimalkan kemampuannya sampai batas hakikat hidupnya. Di Indonesia pemerintah mengadakan suatu program Pendidikan wajib belajar selama 12 tahun yang dimana di dukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai suatu strategi dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia dalam usaha kemajuan Sumber Daya Manusia yang lebih berkualitas dan berdaya saing tinggi dengan Sumber Daya Manusia di negara lain.

Proses belajar dan mengajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan Pendidikan di suatu jenjang persekolahan dalam hal ini menjadi sarana komunikasi antara guru dan murid yang dimana diperlukan juga sarana penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media ke penerima informasi. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan tujuan dalam proses pendidikan. Strategi yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan dengan cara mendesain suatu proses pembelajaran dengan menarik,sesuai kebutuhan siswa, tepat sasaran, dan mampu menjadi daya dukung dalam meningkatkan minat belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perkembangan teknologi pembelajaran pada saat ini bukan menjadi hal yang baru karena sudah terbukti dalam peningkatan Hasil Belajar peserta didik, banyaknya *Platform* yang menyediakan berbagai kebutuhan selama proses pembelajaran dalam hal ini mampu meningkatkan proses pembelajaran dan membantu dunia pendidikan mencapai tujuan utamanya. Strategi pembelajaran

dengan menggunakan teknologi mampu mengasah kreativitas tiap tenaga pendidik, dalam hal ini tenaga pendidik harus mampu mengkolaborasikan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi mampu memegang peranan aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi geografi yang dimana dalam geografi ini banyak informasi yang tidak dapat disampaikan hanya dengan metode *Discovery Learning*, hal ini bisa menjadi suatu permasalahan karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang baik. Proses pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya dukungan dari jenis metode pembelajaran yang digunakan, pemilihan metode pembelajaran, dan penerapan media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan peningkatan dalam kegiatan pembelajaran agar lebih terstruktur.

Metode pembelajaran demi menunjang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi khususnya pada materi Keragaman budaya Indonesia yaitu Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan *Platform game* simulasi sebagai pendukung pembelajaran yang dimana dirancang untuk membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran memberikan stimulus dalam proses pembelajaran yaitu emosional, intelektual, psikomotor siswa dan perkembangan kognitif dalam melaksanakan pembelajaran yang nantinya berpengaruh pada prestasi belajar siswa (Cinta et al., 2021).

Platform Kahoot merupakan sebuah aplikasi interaktif berbasis online yang didalamnya berisi kuis dan *Game* simulasi yang mudah digunakan dan menjadi media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. (Puspaningrum et al., 2021). Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* yaitu sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi khususnya materi tentang keragaman budaya Indonesia sangat krusial. Keragaman budaya Indonesia mencakup berbagai aspek, termasuk bahasa, adat

istiadat, seni, agama, dan nilai-nilai budaya. Adanya keragaman ini mencerminkan keberagaman etnis, suku bangsa, dan agama di Indonesia. Materi keragaman Budaya Indonesia terkadang dianggap kompleks dan kering, tetapi dengan *Kahoot*, aspek-aspek penting dari keragaman budaya dapat diubah menjadi permainan yang menyenangkan. Ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpartisipasi dalam pembelajaran. *Kahoot* memungkinkan siswa untuk menguji dan memperdalam pemahaman mereka tentang keragaman budaya Indonesia melalui pertanyaan dan jawaban yang dirancang khusus. Proses ini tidak hanya efektif dalam mengajarkan fakta, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Geografi, sebagai salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam tentang berbagai konsep dan fenomena, sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Di SMA Negeri 9 Tasikmalaya, khususnya di kelas XI IPS, fenomena ini juga terjadi. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami sub materi keragaman budaya Indonesia, yang merupakan bagian penting dari kurikulum geografi. Pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, sering kali tidak mampu menarik minat siswa dan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Akibatnya, banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dalam mata pelajaran ini, yang mencerminkan kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Perkembangan teknologi memberikan peluang baru bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Platform Game Based Learning*, seperti *Kahoot*. *Kahoot* memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun, meskipun potensi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif sudah banyak diketahui, penerapannya dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya masih belum banyak diujicobakan.

Masalah utama yang muncul adalah bagaimana menemukan metode yang efektif untuk mengatasi kebosanan dan rendahnya motivasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran geografi, khususnya pada sub materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mengeksplorasi penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif.

Pada kegiatan wawancara kepada guru pamong Geografi proses pembelajaran Geografi belum pernah menggunakan metode *Game Based Learning* dan media pembelajaran interaktif atau *game* edukasi seperti *Kahoot* dan lain sebagainya. Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat Praktik mengajar di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan *Platform* Interaktif peserta didik di kelas terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan fokus peserta didik akan lebih gampang di arahkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dari yang sebelumnya hasil belajarnya kurang memuaskan.

Penerapan Metode *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dianggap sebagai solusi potensial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Kahoot* menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian eksperimen ini dilakukan untuk menginvestigasi sejauh mana Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI-IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya, khususnya pada mata pelajaran Geografi dengan sub materi Keragaman Budaya Indonesia. Dengan demikian peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dalam proses pembelajaran pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI-IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya?
- 1.2.2 Bagaimana Pengaruh Hasil Belajar Peserta didik melalui Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI-IPS SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam hal ini penulis menjelaskan dan memberikan pengertian topik permasalahan, dimaksudkan agar tidak ada kesalah pahaman dan memudahkan dalam pengukuran variabel dalam masalah ini, adalah sebagai berikut:

1.3.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang memuat informasi atau penyalur pesan yang dapat digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rambe, A. H. 2021).

1.3.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang melibatkan software dan hardware yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik karena media interaktif ini didesain dengan teknologi yang mampu

mengefektifkan dan efisien waktu pembelajaran dan mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik (Jurnal Inovasi Penelitian, 2020).

1.3.3 *Game Based Learning*

Game Based Learning adalah sebuah metode pendekatan pendidikan yang menggunakan *game* sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran dan keterlibatan. Dalam pendekatan ini, *game* dirancang untuk mengajarkan pengetahuan atau keterampilan khusus, dan tujuan pembelajaran diintegrasikan ke dalam *Gameplay* (Nazla, 2020).

Game Based Learning salah satu cara bagi pendidik untuk meningkatkan pengalaman belajar dan melibatkan peserta didik dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pendidikan, *Game Based Learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

1.3.4 *Platform Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah *Platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan memainkan kuis secara online. *Kahoot* telah menjadi *Platform* pembelajaran populer di kalangan guru dan siswa di seluruh dunia karena mudah digunakan dan menyenangkan karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Eka Mustikawati, n.d.).

1.3.5 Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, mengaplikasikan, berpikir kritis, kreatif, dan mandiri serta menerapkan nilai-nilai moral dan sosial yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan

dapat diukur melalui penilaian yang dilakukan oleh guru atau melalui tes yang disiapkan. Penilaian hasil pembelajaran harus dilakukan dengan objektif dan menggunakan kriteria yang jelas, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat tentang kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran yang telah diajarkan dan dapat diukur juga melalui pengamatan guru terhadap kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi nyata, seperti dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan kegiatan praktikum, magang, atau proyek.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengetahui Penerapan *Platform Kahoot* dalam proses pembelajaran melalui *Game Based Learning* pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI IPS SMA 9 Kota Tasikmalaya.
- 1.4.2 Mengetahui Pengaruh Hasil Belajar Peserta didik melalui Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI-IPS SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1.5.1 Kegunaan Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penerapan metode serta media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran khususnya geografi.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau literatur ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang geografi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran Geografi yang lebih efektif dan efisien dan menjadi solusi dalam mengurangi permasalahan yang dihadapi pada saat proses belajar- mengajar di kelas.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi Keragaman budaya indonesia dengan baik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dalam evaluasi media pembelajaran yang tepat demi meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam rangka memperbaiki pembelajaran geografi khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Keragaman budaya indonesia.