

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran fundamental dalam memperbaiki tatanan kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh akses pengetahuan dan informasi yang membuka pintu wawasan pengetahuan sehingga manusia dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Definisi pendidikan secara jelas tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tersebut memiliki makna bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana, hal tersebut merujuk pada sikap individu atau kelompok elemen pendidikan yang dilakukan dengan penuh pemahaman terhadap aspek-aspek pendidikan. Pendidikan tidak hanya terselenggara begitu saja namun diperlukan niat dan perencanaan agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Perencanaan tersebut berupa penentuan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, teknik dan media pembelajaran. Perencanaan yang matang, membuat suasana dan proses pembelajaran yang baik sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi diantara pendidik dan peserta didik, saat pembelajaran berlangsung terjadi pertukaran informasi dimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari pendidik dan juga sumber belajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan pendidik dalam memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap. Pembelajaran dengan kata lain memiliki arti proses untuk mendukung peserta didik mencapai pemahaman yang lebih

baik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Susanto (2016: 18) pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan penyederhanaan dari segala proses kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik yang mengacu pada bidang akademis yang menggunakan narasi untuk memeriksa dan menganalisis urutan peristiwa di masa lampau diberbagai macam aspek bidang kehidupan. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menggambarkan perjalanan aktivitas manusia di masa lampau diberbagai aspek seperti politik, hokum, militer, sosial, keagamaan, kebudayaan, keilmuan, dan intelektual (Sapriya, 2009:6). Pembelajaran sejarah di sekolah sangat diperlukan bagi peserta didik agar peserta didik mengenali identitas mereka sebagai bangsa negara Indonesia, menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui gambaran peristiwa perjuangan para tokoh bangsa dalam membangun negara Indonesia, membantu peserta didik memahami peristiwa terkini, mengetahui kejadian yang terjadi di masa lalu, terinspirasi oleh peristiwa masa lampau, membantu peserta didik untuk berpikir analitis dan kritis, dan sebagai pedoman dalam menyikapi peristiwa masa kini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK YAPSIPA Tasikmalaya pada peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia masih belum maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Guru mata pelajaran sejarah Indonesia memaparkan perolehan nilai ulangan harian peserta didik pada materi perkembangan kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia, setiap kelas memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata rata nilai 57 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah adalah 75. Menurut pemaparan guru sejarah yang bersangkutan, berikut masing-masing perolehan nilai ulangan harian peserta didik

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia SMK YAPSIPA Tasikmalaya

No.	Kelas	Nilai KKM	Rata-rata Nilai Peserta didik
1.	XI AKL	75	60,00
2.	XI PM	75	55,00
3.	XI MPLB	75	58,00

Pada tabel tersebut, menunjukkan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran Sejarah Indonesia pada Kelas XI SMK YAPSIPA Tasikmalaya. terdapat dua kelas yang belum memenuhi KKM yang berarti tingkat hasil belajar peserta didik masih rendah ditunjukkan dengan masih banyaknya jumlah peserta didik yang masih belum memenuhi KKM pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Hasil observasi yang dilakukan pebeliti dengan melibatkan guru Sejarah di SMK YAPSIPA Tasikmalaya memperoleh kesimpulan, bahwa secara keseluruhan ternyata masih banyak peserta didik yang mempunyai nilai dibawah KKM, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik dianggap kurang memuaskan.

Penyebab hasil belajar peserta didik kurang memuaskan disebabkan karena berbagai hal. Pertama, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat proses belajar mengajar berlangsung, hanya beberapa peserta didik yang mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru sementara selebihnya memilih untuk mengobrol atau tidak fokus memperhatikan. Kedua, peserta didik tidak aktif dalam proses belajar, hal ini dibuktikan dengan tidak ada pertanyaan dari peserta didik setelah guru memberikan penjelasan, peserta didik hanya diam dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Ketiga, peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik memilih melakukan kegiatan lain seperti mengobrol.

Adanya permasalahan-permasalahan tersebut menjadi faktor rendahnya hasil belajar peserta didik. Dengan kondisi demikian sangat tepat bagi peneliti memberikan perlakuan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar dapat diupayakan dengan berbagai cara

yang salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi jembatan dalam proses pemberian informasi dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran adalah media atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pemberi informasi dari sumber belajar kepada peserta didik. media pembelajaran digunakan untuk menstimulus motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan efektifitas dan efisiensi mengajar, serta memotivasi peserta didik. Menurut Arsyad (2016: 3) media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Solusi yang ditawarkan terkait media pembelajaran sebagai jawaban atas permasalahan yang ada, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis web atau aplikasi dan media pembelajaran tersebut adalah Kahoot. Media pembelajaran Kahoot menjadi pilihan peneliti dalam penelitian ini karena media pembelajaran Kahoot menyediakan banyak fitur di dalamnya yang mendukung pembelajaran. Media pembelajaran Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game kuis interaktif yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Selain itu, siswa juga dapat membuat kuis sendiri dan berbagi dengan teman-teman mereka. Kahoot dapat dijadikan solusi dari masalah belajar. Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga efektif tanpa kehilangan esensi belajar. Bahkan dengan strategi ini, membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi. Menurut Chaiyo dan Nokham (2017: 182) Kahoot adalah sistem respon siswa berbasis permainan yang merupakan proyek dari penelitian *Lecture Quiz* pada tahun 2006 di *Norwegian University of Science and Technology* (NTNU). Kahoot menyediakan alat untuk membuat kuis termasuk menambahkan gambar dan video dari Youtube. Guru dapat mempublikasikan dan membagikan kuis serta mengedit kuis.

Penggunaan media pembelajaran Kahoot telah banyak dilakukan pada penelitian lainnya dan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Penelitian lain yang menjadi acuan peneliti adalah penelitian dari Mehawani Rosi dengan judul penelitian Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot di Kelas XII IPA 4 MAN Asahan Tahun 2021. Dalam penelitian tersebut menjelaskan penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan pembelajaran sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Rosi terdapat peningkatan signifikansi data statistic persentase setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Adanya kesamaan dengan penelitian ini dapat menjadi acuan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat digunakan untuk mata pelajaran sejarah. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat solusi yang ditawarkan memiliki kelebihan dapat menarik antusiasme belajar peserta didik yang akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian dengan judul Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan yang jelas dan terstruktur mengenai masalah yang ingin diinvestigasi dalam sebuah studi penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 386) rumusan masalah sebaiknya dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di Kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?” masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas

XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 menggunakan media pembelajaran Kahoot?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Perkembangan Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di Kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya” maka definisi operasional adalah sebagai berikut:

1.3.1 Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran bentuk game dan kuis. (Puspaningrum & Sugiarto, 2021) Kahoot dikenal sebagai pendekatan interaktif dalam melakukan kuis atau tes, sungguh mengherankan apakah itu juga bisa menjadi platform yang baik untuk memberikan umpan balik Nisa Omar (2017:2551).

Aplikasi Kahoot berisi pertanyaan dalam tampilan game-show yang dapat digunakan secara gratis melalui Google Playstore atau App Store atau melalui website resmi Kahoot atau melalui website resmi Kahoot. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar atau video yang dapat memperjelas maksud pertanyaan. Kahoot dapat digunakan dalam berbagai cara, salah satunya membuat kuis interaktif atau pertanyaan dalam format pilihan ganda. Peserta didik dapat menjawab melalui perangkat mereka sendiri. Poin dari kuis interaktif akan ditampilkan secara langsung pada layar yang terhubung aplikasi. Kahoot cocok digunakan untuk menguji pengetahuan yang sudah ada, daripada mengembangkan keterampilan menulis atau berpikir kritis karena dalam Kahoot tidak tersedia jawaban berbentuk uraian. Kahoot banyak digunakan di kelas sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan, selain digunakan dalam bidang pendidikan juga dapat digunakan di lingkungan bisnis untuk pelatihan.

1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah apa yang dicapai oleh seseorang setelah menyelesaikan proses belajar. Hal ini dapat diukur dengan berbagai cara, seperti tes, evaluasi, atau pengamatan langsung. Hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang telah diperoleh oleh individu melalui proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sudjana (2001: 22) dalam Afandi (2013: 4) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pengalaman belajar didapat siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar juga didefinisikan pencapaian tujuan belajar setelah mengalami proses belajar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum ialah menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran Kahoot. Akan tetapi secara khusus tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Ada tiga jenis

kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu kegunaan dalam ranah teoritis dan kegunaan dalam ranah praktis.

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran Kahoot, baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi informasi mengenai pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif. Guru juga dapat menggunakan penelitian ini untuk mengadopsi atau mengadaptasi pendekatan pengajaran yang lebih efektif.

2. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran Kahoot sehingga menarik minat belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang media pembelajaran yang efektif. Sekolah dapat menggunakan temuan penelitian untuk mengembangkan kurikulum yang relevan, merancang rencana pembelajaran yang lebih efektif, dan meningkatkan praktik pengajaran guru.