

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu bagi kemajuan suatu negara. Hal ini dikarenakan, pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara sehingga dapat bersaing dengan negara lain. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yaitu “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Depdiknas, 2003).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang telah diketahui bahwa teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat pesat terhadap sendi-sendi di dunia termasuk pendidikan. Saat ini terjadi pergeseran paradigma di dunia pendidikan, saat ini pendidikan yang mulanya sentralisasi menjadi desentralisasi dimana sekolah diberikan kebebasan untuk mengelola sekolah, termasuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi dapat memberikan percepatan realisasi pergeseran ini dengan memanfaatkan sarana dan prasarana seperti internet, laptop, dan teknologi lainnya (Lestari, 2015:122).

Seperti halnya saat ini, dunia dan terkhususnya Indonesia masih dalam masa pandemi Covid-19, dan dunia pendidikan menjadi salah satu yang terdampak dalam pandemi ini. Pemerintah mengeluarkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) di wilayah Jawa dan Bali, sehingga

membuat segala aktivitas diluar rumah dikurangi untuk menanggulangi penyebaran virus Covid-19 (Mediyastuti Sofyan dkk., 2021:63). Hal tersebut memunculkan keterbatasan untuk memahami dan mengembangkan potensi peserta didik dalam suatu Lembaga Pendidikan, serta melakukan diskusi yang membahas tentang keilmuan. Namun sebagai manusia tentunya kita tidak bisa berdiam terus-menerus di tengah pandemi, maka dari itu kebijakan pemerintah *Work From Home* (WFH) dan pengeluan kebijakan “Kurikulum Darurat” sebagai salah satu solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung dan semua elemen yang terdapat dalam pembelajaran dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi sehingga pembelajaran lebih bervariasi (Siahaan, 2020:3).

Tuntutan untuk memaksimalkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dapat memberikan kesan dan pengalaman baru untuk guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai jenis aplikasi yang tersebar di internet untuk dijadikan sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan, seperti *Youtube, Quizizz, WA, Zoom Meeting, Google Meet, Baamboozle, Google Classroom* dan lainnya. Guru dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk mengeksplorasi pengetahuan anak, dan juga memantau antusias anak dalam suatu pembelajaran (Nafrin, 2021:459).

SMA Negeri 2 Ciamis merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di Ciamis yang bertempat di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 2 Ciamis. SMA Negeri 2 Ciamis merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum darurat, yang mana kurikulum ini merupakan salah satu kebijakan pemerintah pada masa pandemi Covid-19 ini untuk menanggulangi penyebaran virus Covid-19. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam rumpun IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah Geografi. Di SMA Negeri 2 Ciamis mata pelajaran Geografi dipelajari tidak hanya di rumpun IPS saja, melainkan pada rumpun IPA juga dipelajari sebagai kelas peminatan. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan dua kelas pada program IPS sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 3 dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 4, dimana kedua kelas ini memiliki karakteristik peserta didik yang sama. Kelas XI IPS 3 dan 4 memiliki tingkat keaktifan, dan antusias belajar yang sama. Pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel *purposive*, yaitu pemilihan sampel dengan berbagai pertimbangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMA Negeri 2 Ciamis ketika berlangsungnya proses belajar mengajar pada mata pelajaran Geografi baik itu secara luring maupun daring, banyaknya peserta didik yang hilang konsentrasi, saat pengajar mulai menjelaskan materi. Sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif dan pembelajaran menjadi pasif. Hal itu disebabkan karena pengajar yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang memberikan stimulus pada peserta didik sehingga dalam pembelajaran tidak adanya komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik yang menimbulkan pembelajaran menjadi pasif. Metode pembelajaran yang dipilih oleh pengajar kurang sesuai dengan kondisi peserta didik saat pembelajaran, sehingga terkesan monoton dan membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran Geografi.

Disisi lain, peranan mata pelajaran Geografi dalam pendidikan ini adalah untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat dan lingkungan pada muka bumi (Sumaatmadja, 1981:26). Dengan pelajaran Geografi peserta didik akan dituntut mengamati, menganalisis, mengidentifikasi gejala-gejala yang terjadi di permukaan bumi, menumbuhkan sikap yang bijaksana terhadap lingkungan, sosial dan budaya manusia serta untuk memahami dan mengembangkan segala sesuatu yang berkaitan dengan keruangan (Maryani, 2006:34). Sehingga pelajaran Geografi di persekolahan dapat menjadi jembatan untuk menyelaraskan kedua ilmu yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (Maryani, 2006:34).

Adanya media pembelajaran berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran Geografi. Karena media

pembelajaran dapat mempermudah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret terkhusus pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia (Supriyono, 2018:45). Tak hanya media pembelajaran, metode pembelajaran pun memiliki peran yang sama pentingnya. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara seorang pengajar untuk menyampaikan segala bahan ajar agar tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai (Ulfa, 2018:40).

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media dan metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Sehingga pengajar harus dengan selektif dalam memilih dan menggunakan media dan metode pembelajaran (Ulfa, 2018:40). Hal ini dikarenakan, penggunaan media dan metode pembelajaran yang berbeda akan menimbulkan interaksi peserta didik yang berbeda pula.

Media pembelajaran yang digunakan guru Geografi di SMA Negeri 2 Ciamis saat berlangsungnya KBM cukup beragam. Beberapa diantaranya ada yang bersifat media online seperti aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, *Youtube* dan *Whatsapp*. Media pembelajaran lainnya yang digunakan berupa media visual dan papan seperti Buku Pelajaran, dan Papan tulis. Pembelajaran melalui media pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran dimana peserta didik akan dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungannya, lingkungan nasional maupun global. Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mendukung peserta didik agar terbiasa dalam memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan dan keterampilan yang mereka punya, mengembangkan inkuiri, dan membangun sikap kritis (Syamsidah, 2018:5). Namun dalam penerapan metode *Problem Based Learning* (PBL) di kelas masih belum efektif terhadap hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB), yaitu 75 pada materi bab Dinamika

Kependudukan Indonesia. Nilai rata-rata peserta didik pelajaran Geografi pada materi bab Dinamika Kependudukan Indonesia adalah 74,5.

Selain itu, Proses Belajar Mengajar (PBM) yang dilakukan secara bergantian yaitu daring dan luring memberikan keterbatasan waktu bagi guru untuk menerapkan metode *Problem Based Learning* (PBL) ini. Kondisi tersebut mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi menurun karena peserta didik mengalami kejenuhan dengan selalu memusatkan perhatiannya pada layar *Smartphone* atau layar monitor. Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia memiliki kesulitan tersendiri, dimana peserta didik harus mengingat, menghitung dan menganalisis kondisi serta dampak yang akan ditimbulkan. Dengan demikian diperlukan penerapan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan dapat membantu untuk mempermudah dalam mengingat materi, sehingga termotivasi mengikuti pembelajaran Geografi dengan baik pada saat luring maupun daring.

Berdasarkan uraian kondisi pembelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Ciamis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum efektif dalam menarik minat peserta didik. Konsentrasi peserta didik terhadap materi ajar yang disampaikan juga belum maksimal. Penggunaan media dan metode pembelajaran perlu dikonsepsi dengan baik. Hal ini bertujuan agar peserta didik termotivasi dalam melakukan pembelajaran serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Suasana belajar yang menyenangkan perlu didukung oleh pemilihan model, metode, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Salah satu metode alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil peserta didik pada mata pelajaran Geografi khususnya dalam materi Dinamika Kependudukan Indonesia adalah *Game Based Learning*. Metode *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran dengan konsep permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk

membantu proses kegiatan belajar peserta didik (Winatha, 2011:199). Penerapan *Game Based Learning* salah satunya dapat melalui aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ayuningtyas, (2021:31) terkait pemanfaatan media pembelajaran melalui Aplikasi Kahoot yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dalam pelajaran Geografi. Kegiatan belajar melalui pemanfaatan media *game online* Kahoot diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kegiatan belajar sambil bermain akan membuat peserta didik lebih memahami dan mudah dalam menerima materi yang akan diberikan sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk tercapai.

Kahoot merupakan aplikasi *edugame* yang dimainkan dengan aturan yang sudah dibuat sehingga dalam suatu permainan Kahoot ada pemenang pada setiap permainan. Pemanfaatan media Kahoot dengan metode *Game Based Learning*, akan menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar serta umpan-balik dari peserta didik akan lebih cepat didapat. Hal ini karena sistem pembelajaran menggunakan Kahoot melalui metode *Game Based Learning* dibangun dengan kegiatan belajar sambil bermain. Kahoot memiliki dua mode permainan, yaitu *Mode Classic* dan *Team Mode*. *Mode Classic* adalah suatu mode permainan dalam Kahoot, dimana mode ini dimainkan secara individu atau masing-masing peserta didik. *Team Mode* adalah suatu mode permainan dalam Kahoot, dimana mode ini dimainkan secara tim atau kelompok (Mukhlis, 2020:2).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, penerapan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna menjadi perhatian, terutama dalam kondisi pembelajaran darurat Covid-19 saat ini. Penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Geografi di sekolah. Dengan demikian peneliti

terdorong melakukan penelitian yang berjudul “**Pemanfaatan Digital *Game Based Learning* Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan media Kahoot dalam proses pembelajaran melalui metode *Game Based Learning* pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran interpretasi dari variabel yang sudah ditentukan oleh peneliti. Definisi operasional adalah rumusan mengenai kasus dan atau variabel yang akan dicari untuk dapat ditemukan dalam penelitian di dunia nyata, di dunia empiris atau di lapangan yang dapat dialami (Sigit, 2003:16). Untuk menghindari munculnya perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang dimaksud maka peneliti memberikan penegasan istilah terhadap judul penelitian Pemanfaatan Digital *Game Based Learning* Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis. Berikut definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. *Game Based Learning*

Menurut Torrente (dalam Winatha & Setiawan, 2020: 12) menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan serius, *game* digunakan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

2. Media pembelajaran

Menurut Reiser dan Dempsey (dalam Yuami, 2017:5) berpandangan bahwa media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

3. Kahoot

Kahoot adalah salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan, yang di dalamnya terdapat berbagai fitur untuk dikembangkan salah satunya *Game Quiz* yang mana pengguna bisa membuat *Quiz* sesuai dengan apa yang diinginkan untuk memberikan kesan selama proses pembelajaran (Mukhlis, 2020:7).

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan dalam hal percakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan, tetapi dengan adanya situasi belajar (Aulia dkk., 2016:29).

D. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media Kahoot dalam proses pembelajaran melalui metode *Game Based Learning* pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.

2. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan memiliki nilai kegunaan bagi semua pihak terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis
 - a. Dapat Mengembangkan model atau metode yang digunakan dalam pembelajaran geografi khususnya dalam materi Dinamika Kependudukan Indonesia.
 - b. Memberikan acuan terhadap sekolah dalam menerapkan model atau metode pembelajaran dalam pembelajaran geografi khususnya dalam materi Dinamika Kependudukan Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan memberikan masukan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam rangka memperbaiki pembelajaran geografi.

- b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan suatu media pembelajaran khususnya media pembelajaran aplikasi Kahoot guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Bagi Peserta didik

Memudahkan peserta didik dalam memahami materi Dinamika Kependudukan Indonesia dengan baik serta dapat

menambah ilmu pengetahuan mengenai kependudukan di Indonesia maupun negara lainnya.

d. Bagi Penulis

Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran Geografi yang lebih efektif sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat proses belajar-mengajar dapat diminimalkan.