

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Dengan pengembangan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Dalam kurikulum 2013 menekankan adanya pendekatan saintifik dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun, fakta yang terjadi proses pembelajaran dewasa ini masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pola pikirnya secara mandiri.¹ Hal tersebut membuat guru menjadi lebih dominan dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi pasif. Trianto mengatakan model pembelajaran konvensional membuat suasana di kelas cenderung *teacher centered* sehingga peserta didik menjadi sangat pasif sebab hanya melihat dan mendengarkan, peserta didik sama sekali

¹ Nuraini, Makrina Tindangen, dan Elsje Theodora Maasawet, *Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry dan Permasalahan Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di SMA*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pembangunan Vol. 1 No. 10, Oktober 2016, hlm. 2067.

tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar tentang beragam materi, berpikir, dan memotivasi diri.²

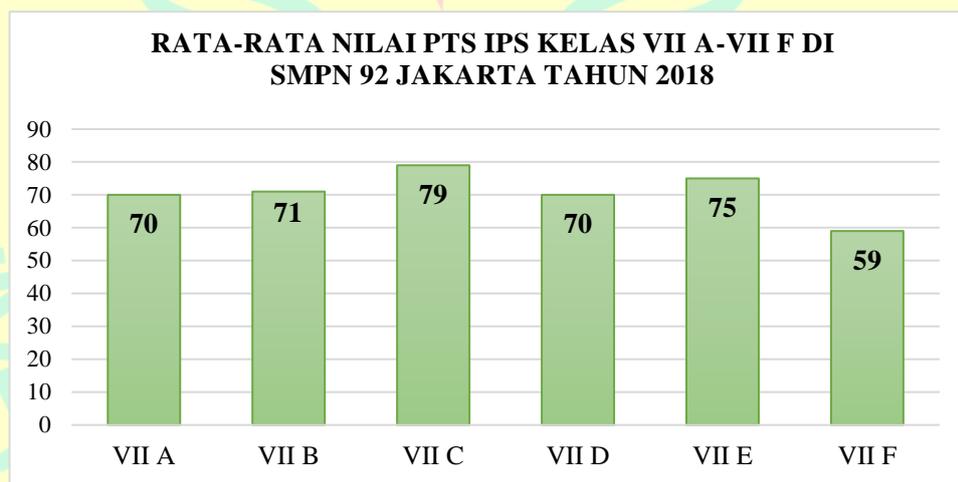
Model pembelajaran yang variatif menjadi salah satu upaya guru dalam menyampaikan ilmunya kepada siswa. Selain model, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Kustandi dan Sutjipto media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan.³ Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran.

Berdasarkan pengamatan, guru IPS di SMP Negeri 92 Jakarta dalam mengajar masih menggunakan media buku teks atau hanya memberi siswa tugas. Selain itu, media lain yang digunakan adalah *power point*, tetapi hanya berisi tulisan dan kurang menarik. Hal itu, membuat siswa di kelas menjadi kurang aktif dan mudah bosan. Apalagi dalam mata pelajaran IPS siswa dituntut untuk memahami suatu pembahasan yang hanya guru berikan dengan menggunakan metode ceramah dan dari buku pelajaran yang mereka punya. Hal ini bisa menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak mengerti dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

² Trianto, *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 1.

³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 9.

Penggunaan media buku teks dalam pembelajaran IPS di kelas tidak begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, siswa mengaku jika belajar dengan buku teks mereka akan cepat merasa bosan dan mengantuk karena materi IPS yang terlalu banyak serta bahasa yang digunakan dalam buku teks sulit dipahami, sehingga membuat siswa menjadi tidak mengerti dengan pelajaran IPS dan mendapatkan nilai yang rendah. Terbukti pada penilaian tengah semester ganjil mata pelajaran IPS dari kelas VII-A sampai dengan VII-F di bawah ini:



Gambar 1.1

Rata-Rata Nilai PTS IPS Kelas VII A-VII F di SMPN 92 Jakarta Tahun 2018

Berdasarkan gambar 1.1 dapat dilihat bahwa rata-rata PTS IPS tertinggi adalah kelas VII-C dengan perolehan nilai 79. Sementara di bawahnya adalah kelas VII-E dengan perolehan nilai 75 lalu kelas VII-B yang memperoleh nilai 71 lalu kelas VII-A dan VII-D yang memperoleh nilai 70 dan yang terendah adalah kelas VII-F yaitu 59 di mana hasil tersebut

tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72. Dari 36 siswa yang ada di kelas VII-F, siswa yang nilainya di bawah KKM mencapai 27 siswa dengan perolehan nilai yang terendah yaitu 30 dan yang nilainya mencapai KKM hanya 9 siswa. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan kelas VII-F memiliki hasil belajar yang paling rendah untuk mata pelajaran IPS dibanding kelas yang lainnya. Maka dari itu, dibutuhkan alternatif untuk mengatasi keadaan kelas tersebut dengan media pembelajaran yang menarik.

Berbagai media pembelajaran yang menarik diciptakan guna menunjang proses pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik khususnya pada pembelajaran IPS. Dewasa ini, untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *Kahoot!*. *Kahoot! is a free game-based digital learning platform that is available online.*⁴ *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis permainan atau yang biasa dikenal dengan *game based learning*. Permainan dilakukan secara *online* dengan cara guru menampilkan permainan tersebut

⁴ Signe Hjelen Stige, Article: «*Kahoot!*» as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting, (Bergen: Department of Clinical Psychology, University of Bergen, 2016), hlm. 4.

di depan kelas lalu setiap siswa dapat memainkannya dengan *gadget* yang mereka miliki. Dengan begitu, siswa berpartisipasi secara aktif di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, dan menarik.

Oleh karena itu, peneliti menjadikan *Kahoot!* sebagai salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran lainnya. Sehingga hadirnya media pembelajaran *Kahoot!* ini diharapkan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Media *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta)”.

B. Masalah Penelitian

Untuk menghindari meluasnya pembahasan, peneliti membatasi konsep-konsep yang tercantum dalam judul agar dapat menghasilkan pembahasan yang sistematis, jelas, terarah, dan fokus. Oleh karena itu, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-F pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 92 Jakarta?
2. Apakah penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII-F di SMP Negeri 92 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan, manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui penggunaan media *Kahoot!* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran kepada para pembaca dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Kahoot!*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik di kelas menjadi lebih aktif, dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar sehingga tidak beranggapan bahwa pembelajaran IPS membosankan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPS, dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPS .

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi guru untuk mengembangkan wawasan secara efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, agar dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dalam belajar, diharapkan media *Kahoot!* dapat menjadi salah satu media alternatif

yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS, diharapkan media *Kahoot!* dapat menjadi motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang media *Kahoot!* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut, memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran dan kinerja guru sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media *Kahoot!* pada proses pembelajaran IPS serta dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

