

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang signifikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan informasi dan teknologi mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam kaitannya dengan pendidikan. Pendidikan dalam era modern menunjukkan transformasi yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam tatanan sosial. Berdasarkan Undang Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”(Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan diharapkan mampu memperbaiki perilaku dan sikap serta kemampuan seseorang untuk membentuk sumber energi manusia yang berkualitas.

Di zaman ini, pendidikan tidak hanya fokus pada penyampaian informasi melalui metode konvensional, tetapi juga melibatkan pemanfaatan teknologi digital, pembelajaran jarak jauh, dan pendekatan inovatif (Ambarwati dkk., 2022). Pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan modern merupakan sesuatu yang tidak boleh diabaikan. Pendidikan modern menekankan pengembangan

keterampilan abad ke-21, termasuk pemikiran kritis, kreativitas, kerjasama, komunikasi, dan literasi digital. Pendidikan di era modern juga menekankan inklusivitas, memastikan bahwa setiap individu memiliki akses yang setara terhadap peluang pembelajaran (Subroto dkk., 2023). Kurikulum dikembangkan untuk mencerminkan kebutuhan global, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang relevan. Selain itu, pendidikan di era modern sering kali mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan kontekstual, di mana peserta didik dapat mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Pendidikan dalam konteks ini lebih dinamis, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan terbaru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada pembelajaran sejarah (Wijaya dkk., 2021). Pembelajaran sejarah membantu peserta didik memahami konteks kehidupan dan peristiwa masa lalu yang membentuk dunia saat ini. Sejarah juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan sejarah baik seseorang, kelompok, bangsa maupun negara bisa belajar dari kesalahan yang terjadi masa lalu. Sebagai contoh apabila suatu bangsa memiliki sejarah, maka bangsa tersebut akan bangkit dengan mudah karena memiliki pegangan yang kuat.

Sebagai generasi muda, sudah harus memiliki pemahaman tentang sejarah. Generasi muda yang memahami sejarah akan mengetahui asal-usul dan sejarahnya. Pemahaman mendalam tentang masa lalu melalui pembelajaran sejarah dapat membekali peserta didik dengan wawasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan dan menjadi warga yang lebih berpengetahuan dan

berpikiran kritis. Sejarah perjuangan bangsa Indonesia merupakan suatu kesinambungan, dari generasi ke generasi yang terus berlanjut (Rasyad dkk., 2021).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan komponen pendukung, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting di sekolah dan memberikan berbagai manfaat dalam proses pendidikan. Menurut Yusufhadi Miarso (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Nasution (2013), media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sangat penting karena dapat merangsang peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Susilo, 2020). Visualisasi dan penggunaan media interaktif dapat membantu memahami konsep secara lebih baik. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik (Fransiska dkk., 2023). Peserta didik akan cenderung terlibat dalam pembelajaran dan berpartisipasi secara aktif. Terutama

dengan dukungan teknologi, dapat memberikan akses ke informasi yang luas dan beragam. Peserta didik dapat mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai sumber. Peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan berbagai alat dan platform. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah, meningkatkan kualitas pengajaran, dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam era informasi dan teknologi.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Alamsyah dkk., (2023) menyatakan bahwa media memiliki sejumlah keuntungan dalam memajukan pembelajaran peserta didik, antara lain: (i) mampu membangkitkan minat belajar karena metode pengajaran menjadi lebih menarik; (ii) dapat menjelaskan makna materi pengajaran dengan lebih jelas; (iii) memberikan variasi pada metode pengajaran; dan (iv) meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses belajar, bukan hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari pendidik. Meskipun banyak manfaat yang didapatkan dari penerapan media dalam pembelajaran, masih banyak berbagai tantangan yang dapat terjadi di masa depan. Ketimpangan akses teknologi merupakan salah satu alasan utama, yang dipengaruhi faktor ekonomi, geografis, atau infrastruktur yang kurang memadai. Resistansi perubahan juga dapat menjadi hambatan, dimana banyak guru dan institusi yang enggan beralih dari metode konvensional dimana keterampilan guru yang belum memadai dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Minat peserta didik dalam belajar sejarah dan perhatian terhadap pembelajaran diduga dapat mempengaruhi tingkat kinerja peserta didik (Priyanto dkk., 2022). Kondisi peserta didik yang tidak semangat belajar, tidak mau belajar

dan menghadapi kegagalan terjadi karena kurangnya perhatian dalam belajar. Tingkat perhatian belajar sejarah tercermin dari ukuran perhatian belajar peserta didik yaitu perhatian, keinginan belajar sejarah, kesenangan belajar sejarah dan kepuasan peserta didik terhadap jalannya proses pendidikan (Nurulhaq dkk., 2020). Tidak semua anak memiliki kemampuan belajar sejarah yang baik, sehingga memunculkan asumsi negatif peserta didik tentang pembelajaran sejarah. Persepsi negatif peserta didik terhadap sejarah berakibat kurang baik pada perhatian belajar sejarah. Apabila peserta didik mempunyai anggapan bahwa belajar sejarah itu membosankan dan tidak menyenangkan, sehingga membuat peserta didik segan untuk belajar sejarah dan cenderung mempersulit hal-hal yang mudah dipelajari di mata pelajaran sejarah (Muhtarom, 2023).

Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Kota Depok sejak adanya pandemi *covid-19* berkaitan dengan pembelajaran kelas X, diketahui bahwa proses belajar dilakukan secara *online* selama kurang lebih satu tahun. Namun, pada Agustus 2022 pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Proses pembelajaran yang terjadi diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memiliki minat terhadap pelajaran sejarah karena anggapan mereka bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan. Terlebih lagi tata cara pembelajaran yang diterapkan oleh beberapa guru masih mempraktikkan pendidikan konvensional sehingga kurang merangsang respon peserta didik agar aktif dan antusias dalam belajar dan pembelajaran menjadi kurang menarik serta menyenangkan.

Menurut hasil wawancara beberapa guru di SMA Negeri 3 Kota Depok yang mengajar sejarah dikelas X, diperoleh data bahwa perhatian belajar peserta

didik mudah teralihkan sehingga peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam hal bertanya, menanggapi maupun menjawab disepanjang jam pelajaran berlangsung. Setelah guru selesai menyampaikan materi, guru akan memberikan kuis dan dikerjakan oleh peserta didik menggunakan selembar kertas atau dibuku latihan peserta didik. Ketika jam pelajaran telah berakhir, apabila kuis yang diberikan belum selesai dikerjakan maka akan dilanjutkan dikerjakan di rumah, guru juga selalu menambahkan PR (Pekerjaan Rumah) sebagai tugas tambahan yang dikerjakan di rumah. Aktivitas inilah yang digunakan sebagian guru pada proses belajar yang berlangsung. Meskipun model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik, tetapi adanya beban tugas tambahan ini sering kali menyebabkan mereka merasa terbebani dan kurang motivasi.

Selain dengan guru, peneliti melakukan wawancara *pra*-penelitian kepada peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik tersebut menyatakan bahwa kegiatan belajar sejarah di kelas berulang sama sehingga terkesan monoton dan sedikit membosankan. Hal ini juga dikarenakan peserta didik merasa jenuh karena banyaknya tugas yang guru berikan. Oleh sebab itu, pembelajaran seperti ini secara tidak langsung berdampak terhadap berkurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah, sehingga penting untuk menjaga minat dan keterlibatan peserta didik sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi mereka.

Berdasarkan konteks permasalahan tersebut, media yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang mudah di akses yaitu aplikasi *Kahoot!*. Aplikasi *Kahoot!* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar

(Rieska, 2021). Dengan fitur permainan dan desain menariknya. *Kahoot!* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Hartanti, 2019). Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Harapannya, pendekatan ini dapat menjadi dasar untuk transformasi dalam metode pembelajaran di masa mendatang, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.

Aplikasi *Kahoot!* dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan minat belajar peserta didik karena memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rieska (2021) berikut kelebihan aplikasi *Kahoot!* diantaranya (1) dirancang untuk menjadi permainan kuis yang interaktif dan menyenangkan. Desainnya yang menarik dan penggunaannya yang mirip dengan game membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. (2) Dengan unsur permainan dan kompetisi, *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Mereka dapat bersaing secara sehat, menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menghibur. (3) *Kahoot!* memungkinkan pembuat kuis untuk menggunakan berbagai format pertanyaan, termasuk pilihan ganda, benar atau salah, atau jawaban singkat. Ini memungkinkan variasi dalam proses pembelajaran. (4) Fasilitas skor langsung dan pemeringkatan peserta memungkinkan guru untuk segera menilai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat memberikan umpan balik instan untuk perbaikan lebih lanjut. (5) *Kahoot!* dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengakses kuis di mana saja dan kapan saja. (6) Guru atau pembuat kuis memiliki fleksibilitas dalam membuat pertanyaan dan mengadaptasikannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis kuis dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SMA. Fokus utamanya adalah peserta didik kelas X pada SMA di Depok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan fokus masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengaruh penerapan media kuis *Kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran sejarah?
2. Bagaimana perbandingan efektivitas antara penerapan media kuis *Kahoot!* dengan konvensional dalam meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan pencapaian belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran sejarah?

C. Pembatasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah *Kahoot!*. Pemilihan media ini dikarenakan *Kahoot!* merupakan salah satu platform pembelajaran yang sangat kontemporer dengan menggabungkan unsur permainan interaktif dengan teknologi digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik. Selain itu, *Kahoot!* juga merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara *free* dan memungkinkan mengundang peserta untuk bermain kuis bersama dengan fitur tambahan yang dapat mengakses laporan hasil secara lengkap.

2. Partisipan penelitian adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Depok. Pemilihan partisipan ini dikarenakan transisi dari pembelajaran *online* dari tingkat pendidikan sebelumnya ke pembelajaran *offline* di SMA, sehingga dapat melihat persepsi dan respons terhadap minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Bersumber atas latar belakang yang sudah peneliti jabarkan, maka rumusan masalah yang hendak dikemukakan pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan media kuis *Kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Depok pada mata pelajaran sejarah?”

E. Kegunaan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi *Kahoot!* yang bisa memperluas pengetahuan dan mengembangkan cara berpikir serta mengembangkan lingkungan kuis menggunakan pendukung media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot!*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan pengalaman yang berguna dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* saat mengerjakan kuis.

- b. Bagi guru

Memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik pada proses belajar mengajar dan dapat membangun komunikasi pembelajaran yang baik antara guru dan peserta didik.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*