

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Abad 21 menghadapi perubahan yang signifikan seiring dengan terjadinya Revolusi Industri 4.0 yang telah mengubah dinamika pembelajaran. Pada Pendidikan abad ini menuntut penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai alat atau wadah dalam menyajikan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus dapat memberikan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan pendidikan abad 21 dan kreatif dalam merancang perangkat pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran. Selain itu, pendidik perlu memiliki keahlian yang tepat dalam memilih media pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan (Bagila et al., 2019).

Inovasi dalam pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu hadirnya media pembelajaran yang menarik dan praktis bisa digunakan untuk menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik maka akan menumbuhkan semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satunya diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien (Ndraha & Harefa, 2023).

Secara umum sebagian besar peserta didik awalnya menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran, namun semangat tersebut menurun seiring waktu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan terdapat peserta didik kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya ialah minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung kegiatan belajar peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung hanya mendengarkan pemaparan materi dari guru.

Kegiatan pembelajaran yang selama ini berjalan dengan biasa dan monoton membuat peserta didik merasa kurang antusias. Dalam proses pembelajaran, beberapa peserta didik terlihat mengerjakan sesuatu yang lain yaitu mencoret-coret buku tulis, ada murid yang mengerjakan pekerjaan rumah (PR) mata pelajaran lain, dan ada pula murid yang sedang bercanda dengan teman sebangkunya. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru serta lebih memilih bertindak sesuai keinginan mereka. Selain itu, hanya terdapat beberapa peserta didik yang aktif berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan kepada guru sementara yang lain hanya menjawab pertanyaan jika dipanggil.

Antusiasme sangat besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran, karena jika materi atau bahan pelajaran tidak mampu menarik antusiasme dan minat peserta didik yang membuat peserta didik enggan mengikuti pembelajaran tersebut (Sukmawati et al., 2019). Pembelajaran saat ini jika disajikan secara konvensional hanya menitikberatkan pada penjelasan guru (*teacher centered*) dan gaya penyampaian hanya satu arah, sebatas

menyampaikan informasi, tanpa didukung media yang berkembang, sehingga mengakibatkan peserta didik merasa bosan serta kurang antusias. Jika pembelajaran tidak berfokus pada peserta didik maka minat belajar dan antusiasme belajar peserta didik akan menurun (Mariyah et al., 2021).

Keefektifan dan keaktifan merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas agar suasana di dalam kelas tidak monoton sehingga perlu adanya interaksi antar peserta didik dengan guru (Kholiqin et al., 2022). Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik bersemangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga bisa memahami materi apa yang diajarkan oleh pendidik. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik dan dapat membantu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih maksimal, menyenangkan, serta menciptakan pembelajaran yang penuh makna.

Penelitian terkait dengan usaha meningkatkan antusiasme belajar pernah dilakukan oleh Intaniasari & Utami (2022), penelitian tersebut dimaksudkan untuk dapat mendeskripsikan tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual serta untuk mengetahui dampak dan minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis audiovisual dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan dengan studi pustaka tersebut, diperoleh hasil bahwa upaya menumbuhkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media

pembelajaran berbasis pada teknologi atau berupa media audio-visual (Utami et al., 2022).

Senada dengan hal tersebut, Kholiqin, dkk. (2022) mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis video pembelajaran terhadap antusiasme belajar. Penelitian kuantitatif dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi ini diperoleh hasil bahwa, ada pengaruh yang tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran terhadap antusiasme belajar (Kholiqin et al., 2022).

Penelitian lain yang relevan mengenai usaha meningkatkan antusiasme belajar dilakukan oleh Asria, dkk. (2021), penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Dalam penelitian tersebut, dapat di simpulkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang cukup baik dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi belajar. Kemudian media pembelajaran *Quizizz* menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan serta menarik bagi peserta didik (Asria et al., 2021).

Inovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan demi dapat mengatasi permasalahan rendahnya antusiasme belajar. Media pembelajaran yang cukup relevan ialah media pembelajaran *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *web* yang memiliki kuis serta permainan yang menarik dan interaktif. *Kahoot* dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti *pre-*

test, post-test, serta latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lain-lain. *Kahoot* ialah salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Kahoot* ini dapat menekankan gaya belajar interaktif, membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan (Mustikawati, 2019).

Penjabaran di atas menjadi landasan dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk menerapkan media pembelajaran interaktif *Kahoot* di SMP Negeri 252 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Batasan dalam penelitian ini ialah untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut terhadap antusiasme belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada penjabaran latar belakang di atas, maka beberapa masalah yang teridentifikasi ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengatasi antusiasme belajar peserta didik yang masih rendah?
2. Bagaimana meningkatkan antusiasme belajar peserta didik?
3. Apakah penerapan media pembelajaran tertentu dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik?
4. Apakah penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah tersebut, penelitian yang akan dilakukan perlu dibatasi. Pembatasan dalam penelitian ini ialah pada media pembelajaran interaktif, yaitu *Kahoot*. Sehingga, penelitian ini akan melihat pengaruh dari media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik.

Penelitian ini juga melakukan pembatasan terhadap mata pelajaran yang akan diteliti, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 252 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini ialah, “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 252 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis, informatif, maupun pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara praktis pada beberapa pihak, yaitu:

a. Peserta didik

Dengan memasukkan unsur permainan (*gamification*) dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan dan menarik minat serta memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu acuan dalam membuat kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.