

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk pengembangan diri peserta didik baik dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) hingga aspek psikomotorik (keterampilan) yang dibentuk dalam suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif. 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, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, hal ini berarti setiap orang Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya. Pendidikan tidak akan pernah ada habisnya. Pendidikan secara umum berarti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan setiap individu untuk dapat hidup dan menjalani kehidupan. Jadi menjadi orang yang terpelajar itu sangat penting. Manusia di didik menjadi manusia yang berguna baik bagi Negara, Tanah Air dan Bangsa.

Pembelajaran di sekolah saat ini mengalami perkembangan yang pesat sejalan dengan kemajuan teknologi. Berbagai media dan metode pembelajaran inovatif telah dihadirkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang cukup sering digunakan dalam proses belajar berbasis teknologi adalah *Kahoot*, sebuah platform yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara online. Namun, di balik perkembangan ini, masih ada tantangan yang dihadapi oleh banyak sekolah, termasuk SMA 9 Jakarta, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar, yang mencakup pemahaman materi, penguasaan konsep, dan pencapaian nilai akademik, sering kali belum memenuhi harapan.

Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran yaitu aplikasi dan platform pendidikan, saat ini *Kahoot* menjadi yang terpopuler. Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web atau web based learning dengan mengkolaborasikan permainan kedalam konten pendidikan. Dikarenakan kehadiran game

dapat menarik minat peserta didik, karena memberikan kesan yang dapat merangsang pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran menghadirkan situasi kuis yang meriah dan heboh menciptakan suasana yang tidak membosankan dan membuat siswa terlibat secara aktif (Mattawang & Syarif, 2023). *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis game yang dapat diakses secara online dengan system penilaian berbentuk poin. Dengan aplikasi ini, peserta didik dapat belajar aktif dan memahami materi dengan lebih baik. *Kahoot* telah dipercaya oleh lebih dari 8 juta pendidik di seluruh dunia dan ratusan juta siswa pembelajar terdaftar sebagai pengguna aktif hingga saat ini. *Kahoot* hadir sebagai inovasi pendidikan yang memudahkan guru dalam penilaian peserta didik seperti penguatan materi, latihan, kuis, ulangan harian, pretest, pengayaan, remedial, dan lain-lain yang bersifat interaktif dan kondusif.

Penerapan game *Kahoot* memiliki dampak signifikan dalam pembelajaran. Game *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, efektif dalam mendorong motivasi belajar, serta mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran (Mattawang & Syarif, 2023). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas *Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana di SMAN 9 Jakarta”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah, yaitu:

- 1) Pembelajaran konvensional sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa, yang dapat menyebabkan kesulitan bagi guru untuk menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Ini berpotensi menurunkan hasil belajar siswa.
- 2) Perlu adanya kajian untuk mengetahui apakah penggunaan *Kahoot* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dan nilai akademik mereka di SMA 9 Jakarta.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah penelitian ini dibatasi hanya pada efektivitas penggunaan *Kahoot* sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 9 Jakarta pada mata pelajaran geografi pada materi mitigasi bencana, yang memperhatikan variabel-variabel seperti *Kahoot*, tingkat partisipasi siswa, dan kendala yang dihadapi dalam implementasinya. Mata pelajaran lain tidak akan menjadi subjek dalam penelitian ini.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimanakah efektivitas *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana ?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

- a) Evaluasi hasil belajar siswa dengan penggunaan *Kahoot*.
- b) Sebagai masukan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi dengan menggunakan *Kahoot*