

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar kehidupan bangsa. Masa depan suatu bangsa diketahui melalui sejauh mana komitmen masyarakat, bangsa atau negara dalam menyelenggarakan suatu pendidikan. Pendidikan merupakan kerja budaya yang menuntut peserta didik agar selalu mengembangkan potensi dan daya kreatifitas yang dimilikinya agar tetap survive dalam kehidupannya. Karna itu daya aktif dan partisipatif harus selalu muncul dalam jiwa peserta didik.

Sejatinya, proses pendidikan yang diselenggarakan baik secara formal maupun non formal diharapkan dapat memberikan bantuan (*guidance*) kepada peserta didik untuk mampu mengatasi masalahnya sendiri. Hal inilah barang kali yang dimaksud dengan kedewasaan peserta didik. Dengan kata lain bahwa peserta didik tidak selamanya dibimbing namun diharapkan mampu mandiri. Kegiatan belajar diarahkan agar peserta didik mampu menerima dan memahami pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh pendidik.¹

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi, dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika

¹ Slamet Imam Santoso, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1987), hal. 81.

peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin secara aplikasi. Oleh karena itu pendidik atau guru harus mengutamakan keterampilan dasar dan meningkatkan tingkat berpikir kritis yang harus dimiliki peserta didik agar mereka dapat memahami konsep dengan sistematis, baik secara teoritis maupun aplikasinya.²

Dalam setiap kegiatan mengajar pada dasarnya meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan sebelum mengajar, pelaksanaan pengajaran, dan sesudah pengajaran.³ Agar kegiatan mengajar dapat berjalan efektif, maka pendidik harus mampu memilih metode mengajar yang paling sesuai. Proses pembelajaran akan efektif jika berlangsung dalam kondisi yang kondusif, hangat, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu pendidik harus memahami berbagai metode mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga mampu memilih metode mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan maupun kompetensi yang diharapkan.

Di zaman yang serba maju ini, teknologi bukan lagi hal yang awam bagi kebanyakan orang, semua orang berusaha mempelajari setiap teknologi yang ada agar tidak ketinggalan zaman dan terus mengikuti alur perkembangannya. Hampir semua bidang kehidupan sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk mempermudah penggunaannya, termasuk dalam bidang pendidikan.

Para ahli pendidikan terus mengembangkan pendidikan dengan menggunakan teknologi yang terus berkembang. Proses pembelajaran yang dulunya hanya bisa dilakukan dengan tatap muka, namun sekarang dapat dilakukan melalui teknologi internet yang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka antara pendidik dan peserta didik, konsep pembelajaran ini disebut *e-learning*.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: kencana, 2009) ,hal. 1.

³ Suwana, *Pengajaran Mikro Pendidikan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hal. 55.

Salah satu konsep pembelajaran e-learning yang akan peneliti bahas dalam skripsi ini, yaitu konsep *Gamification*. Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan.

Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi audiens. Meski awalnya banyak digunakan untuk marketing, gamifikasi kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamification berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku peserta didik. Konsep yang ingin saya bahas disini yaitu konsep *gamification* Kahoot. Kahoot adalah aplikasi Game yang memungkinkan peserta didik untuk mengikuti kuis secara online di dalam kelas. Salah satu tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diajarkan oleh pendidik di dalam kelas.

Mengapa saya mengambil latar belakang seperti ini karna waktu melakukan kegiatan PPL 2 di SMA UII Banguntapan Bantul, saya melihat ada salah seorang pendidik tepatnya yaitu Pak Mat Suef yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ia menggunakan metode pembelajaran games yaitu kahoot. Nah, disini muncul sebuah pertanyaan seberapa efektifkah metode kahoot yang diterapkan di SMA UII Banguntapan Bantul. Karna, belum semua sekolah menggunakan metode pembelajaran kahoot.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, maka muncul rumusan masalah:

Seberapa efektifkah pengaruh metode kahoot terhadap minat belajar siswa di SMA UII Banguntapan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Mengetahui sejauh mana efektivitas metode Kahoot yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMA UII Banguntapan?

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru terhadap dunia pendidikan dan menambah pengetahuan terkait dengan seberapa efektifkah metode pembelajaran kahoot yang diterapkan di SMA UII Banguntapan.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan dan dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian berikutnya, khususnya mengenai metode pembelajaran kahoot.

E. Sistematika Pembahasan

Pada bab I berisi tentang latar belakang masalah Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi, dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi

miskin secara aplikasi. Oleh karena itu pendidik atau guru harus mengutamakan keterampilan dasar dan meningkatkan tingkat berpikir kritis yang harus dimiliki peserta didik agar mereka dapat memahami konsep dengan sistematis, baik secara teoritis maupun aplikasinya.⁴

Bab II berisi tentang kajian teori, salah satunya adalah Penelitian oleh Maisaroh dan Roestrieningsih dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata diklat Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor”, menyebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran quiz team, dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa secara optimal pada mata diklat keterampilan dasar komunikasi kelas X AP-1 di SMK Negeri 1.

Bab III Berisi tentang metode penelitian, jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini yang digunakan adalah metode kuantitatif, karena data penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. dan pendekatan yang digunakan penulis dalam Penelitian ini termasuk jenis penelitian non eksperimen. Metode ini digunakan oleh peneliti untuk dapat mengetahui pengaruh metode pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa.

Bab IV Berisi tentang hasil penelitian penulis beserta pokok pembahasannya.

Bab V Berisi tentang simpulan, saran-saran, dan kata penutup.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2009) hal. 1.