

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberhasilan proses pembelajaran pada suatu mata pelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi belajarnya.

Ada berbagai mata pelajaran yang siswa pelajari, salah satunya mata pelajaran IPS. Dalam mata pelajaran IPS, *image* yang terbentuk bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan. Terlebih lagi strategi pembelajaran tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang disampaikan kurang bervariasi sehingga membuat siswa menjadi pasif. Akibat dari semua itu, saat siswa mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi semakin jenuh dan tidak bergairah. Selain itu juga respon dan keefektifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan terlihat rendah. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas pun masih kurang. Sehingga terlihat kurangnya motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS dipandang oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga membuat siswa menjadi malas dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sangat rendah. Seharusnya proses pembelajaran IPS mampu menghasilkan siswa yang berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Indikator keberhasilan dalam mata pelajaran IPS ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan perubahan perilaku siswa. Dengan itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran IPS.

Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak pada prestasi siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih dibawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar siswa). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya keseharan jasmani, minat belajar, kecerdasan, motivasi belajar, bakat siswa, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya

keluarga, lingkungan, kurikulum pembelajaran, metode mengajar, guru, media pembelajaran, sarana serta fasilitas. Oleh karena itu, prestasi belajar yang baik harus didukung oleh komponen-komponen yang baik pula.

Salah satu faktor ekstrinsik yang mempengaruhi prestasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar. Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa. Menurut Suprijono (2011: 46) media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan motivasi yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan yaitu media untuk mempermudah pembelajaran.

Terdapat fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan speaker yang terdapat di setiap kelas. Sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk dijadikan media pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2014: 3), manfaat media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media Kahoot.

Media Kahoot adalah suatu aplikasi online dengan format permainan berupa soal-soal tes. Media Kahoot merupakan aplikasi *game* dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Media

Kahoot memiliki keunggulan, antara lain soal-soal yang disajikan dalam media Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas. Dengan adanya waktu yang terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Selain itu, media Kahoot dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPS berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2018) di dapatkan rata-rata persentase sebesar 80% dengan kriteria “Layak” dan sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat diartikan bahwa pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot layak digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran.

Penerapan media Kahoot sudah banyak di gunakan oleh sebagian guru, salah satunya oleh guru IPS di SMPN 7 Bandung. Dalam proses pembelajaran, media yang diterapkan menciptakan pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang positif, karena siswa akan antusias dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung dan pembelajaran pun akan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Selain faktor ekstrinsik yang mempengaruhi prestasi belajar juga terdapat faktor intrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi prestasi belajar siswa salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pendidikan yang melekat dalam diri siswa. Motivasi sering dikatakan sebagai pedoman yang mengarahkan seseorang pada kegiatan tertentu. Tingkat motivasi dalam diri siswa tidak selalu tetap, melainkan dapat berubah dan dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek. Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman 2011) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan ditandai dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pada dasarnya setiap siswa berbeda yang satu dengan yang lainnya, baik dalam hal kemampuan belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang rendah dapat ditingkatkan dengan upaya-upaya tertentu, seperti penerapan media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha yang dilakukan dalam mencapai suatu keberhasilan atau prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik bagi diri siswa. Tingginya motivasi seorang

siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajar. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Peningkatan motivasi belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan terhadap motivasi belajar siswa.

Berasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengetahui “Penerapan Media Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Kahoot?
2. Mengapa guru memilih media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS?
3. Bagaimana pelaksanaan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS?
4. Apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS? Dan bagaimana pemecahannya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Kahoot.

2. Untuk mengetahui alasan mengapa guru memilih media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.
4. Untuk mengetahui apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dan untuk mengetahui cara pemecahannya.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan sarana informasi bagi dunia pendidikan, terutama mengenai penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar penulis untuk memahami penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

Dari penelitian ini diharapkan juga agar siswa mendapatkan bahan masukan yang dapat dijadikan wadah untuk meningkatkan motivasi belajar dalam rangka mencapai tujuan yakni keberhasilan yang dicita-citakan.

- 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sehingga mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

- 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Kota Bandung.

## **1.5 Struktur Organisasi Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini secara garis besar penulis memaparkan mengenai latar belakang masalah yang dimana hal itu menjelaskan tentang penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung. Selain itu, berisi tentang rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dari rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung. Berdasarkan judul tersebut maka penulis memaparkan kajian pustakanya, diantaranya; membahas media Kahoot, motivasi dan pembelajaran ips.

### **BAB III METODE PENULISAN**

Bab ini memaparkan metodologi penelitian yang mencakup desain penelitian, defnisi operasional, teknik pengumpulan data serta prosedur dan tahap penelitian.

### **BAB IV HASIL PENULISAN**

Bab ini memaparkan laporan hasil penelitian yang meliputi pengolahan data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini membahas mengenai penutup yang didalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat dan saran untuk penelitian selanjutnya.