

BAB I

PENDAHULUAN

Didalam bab ini memaparkan berbagai hal yang melatarbelakangi topik penelitian, sehingga bab ini menjadi komponen awal dalam melakukan penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di masa kini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan pendidikan serta mendukung kelancaran proses pembelajaran. Pendidikan era abad 21 ini, menuntut guru dan siswa untuk lebih cakap. Secara global, kecakapan di abad ini yang menuntut guru dan siswa dikenal dengan nama *term 4C* ialah *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*. Dalam upaya merealisasikan agar berjalan sesuai harapan, tentunya diperlukan kerja sama yang baik antara guru dan juga siswa dalam setiap prosesnya.

Dunia yang semakin digital, turut menuntut dunia pendidikan untuk lebih inovatif, hal ini dapat didukung dengan adanya peran penting seorang guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membawa siswa menjadi siswa yang cakap. Tugas guru di abad ini tak hanya berkaitan dengan *transfer of knowledge* saja, namun profesionalisme guru juga berpengaruh. Seorang guru harus ahli dalam mencari tahu, berkolaborasi, dan mencari penemuan baru dalam setiap proses pembelajaran bersama siswa (Prayogi, 2020, hlm.146).

Kemajuan teknologi di abad ini harus dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Gagne (dalam Komalasari, 2013 hlm. 2) mengartikan belajar adalah aktivitas perubahan perilaku, termasuk perubahan kecenderungan dari manusia contohnya sikap, minat, dan nilai-nilai, serta perubahan dalam keahliannya, yakni peningkatan keahlian mereka untuk melaksanakan bermacam jenis kinerja. Rangkaian proses tersebut bukanlah seluruh perubahan yang terjadi kepada diri individu sebagai akibat dari proses belajar, namun proses ini juga menuntut guru untuk memiliki kemampuan digital berupa keterampilan memakai teknologi informasi dan komunikasi, yang didasarkan pada kaidah pedagogis dengan keterkaitannya terhadap metodologi pendidikan.

Kompetensi digital pendidik terbagi ke dalam beberapa yakni, *information, communication, educational content creation, security*, dan *educational problem*

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

solving Blyznyuk (dalam Prayogi, 2020, hlm. 147). Kompetensi digital yang dimiliki oleh guru menjadi sebuah hal baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dapat diterapkan pada pembelajaran IPS.

Motivasi belajar siswa merupakan alat untuk memberikan pengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi juga sebagai alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna. Jika motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS rendah, pembelajaran akan sulit mencapai tujuan. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tak hanya disebabkan oleh sudut pandang akan mata pelajaran tertentu, namun disebabkan juga oleh beberapa faktor. Faktor itu terdiri atas faktor secara internal (yang asalnya dari dalam diri siswa) dan faktor secara eksternal (yang asalnya dari luar diri siswa). Dengan adanya faktor tersebut, guru bisa memanfaatkan teknologi guna peningkatan motivasi belajar siswa salah satunya dengan memakai media pembelajaran yang bagus dan tepat untuk tiap materi pembelajaran yang hendak diberikan.

Faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik, terutama melihat kondisi saat ini dimana pembelajaran dilakukan secara *blended* atau pembelajaran campuran yakni pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh, sehingga menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk berkreasi menggunakan media pembelajaran yang menarik yang bisa diterapkan saat pembelajaran tatap muka, maupun pembelajaran jarak jauh yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan *platform* pembelajaran *online* atau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman masa kini.

Dalam kondisi *realnya*, mata pelajaran IPS di mata masyarakat dikenal dengan mata pelajaran yang menjenuhkan dan tak sedikit yang kurang berminat pada mata pelajaran ini. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS dipandang sangat berorientasi pada hafalan materi, pandangan seperti itu menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik untuk belajar IPS. Dalam proses pembelajaran IPS di era pandemi yakni pertemuan tatap muka terbatas guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Seorang guru masih berfokus menyampaikan materi

dengan cara berceramah, sedangkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pun hanya sekedar membagikan materi untuk dipelajari oleh siswa secara mandiri. Hal ini menunjukkan komunikasi dua arah yang tidak efektif untuk merangsang siswa agar terlibat aktif didalamnya.

Berdasarkan penelitiannya, Andriani (2016, hlm. 104) mengatakan jika penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar akan membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran pun akan membangkitkan semangat siswa selama penggunaannya tepat dan topik yang disajikan sesuai. Media pembelajaran dalam hal ini akan membantu membuat proses belajar lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga tentunya akan lebih lengkap jika bersamaan dengan *platform* pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran berbasis digital yang didukung dengan media pembelajaran dan *platform* pembelajaran diperlukan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut Arsyad (2013, hlm. 15) dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran terbagi kedalam dua unsur pokok, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Dua unsur tersebut sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang nantinya dipilih dan sesuai untuk digunakan oleh siswa, baik dalam segi tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Berdasarkan unsur pokok tersebut, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tatap muka terbatas ataupun pembelajaran jarak jauh harus mendukung untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran IPS yang dikenal menjenuhkan, membosankan, banyak teori, banyak hafalan, harus dikemas secara menarik yakni bisa dilakukan cara menggunakan *platform* pembelajaran berbasis digital. Peran media dan *platform* digital dalam pembelajaran IPS sangat membantu guru untuk mengembangkan sumber belajar yang bisa menambah dan memperluas wawasan siswa, karena banyaknya jenis media dan *platform* pembelajaran yang digunakan akan membuat pengetahuan yang diperoleh siswa pun lebih banyak. Media pembelajaran juga

memiliki fungsi sebagai sumber untuk mendapatkan pesan dan informasi dari guru sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan terbentuknya pengetahuan dari siswa (Nurrita, 2018, hlm. 186).

SMP Negeri 12 Bandung merupakan salah satu sekolah yang saat ini melakukan pembelajaran campuran yakni pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan juga pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Hadirnya teknologi sangat memudahkan setiap insan dan membantu bagi pguru untuk memanfaatkannya sebagai pendukung pembelajaran. Kompetensi digital yang dimiliki oleh guru abad 21, penerapannya dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran dan juga penggunaan *platfrom* pembelajaran digital. Melihat siswa yang sudah paham teknologi, maka seorang guru pun harus dapat menggunakan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran atau penugasan yang nantinya diberikan untuk siswa. Pemanfaatan media dan *platfrom* pembelajaran berbasis digital didukung oleh kondisi saat ini dimana pembelajaran yang dilakukan melalui jarak jauh ataupun tatap muka yang masih terbatas. Pembelajaran jarak jauh akan terasa membosankan bagi siswa jika hanya menggunkan media berupa gambar dan harus membaca materi saja.

Pembelajaran digital merupakan cara agar siswa bisa lebih termotivasi untuk belajar, baik pembelajaran jarak jauh (PJJ) maupun pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) yang saat ini masih tahap percobaan. Salah satu *platform* digital yang dapat mendukung kebutuhan siswa di masa sekarang salah satunya adalah kahoot. Kahoot adalah sebuah *platform* yang dihasilkan oleh *project* kolaborasi antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. *Website* kahoot terbagi menjadi dua yaitu, <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa.

Kahoot merupakan *platform online* berbentuk permainan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, kahoot yaitu salah satunya media pembelajaran yang secara *online* yang isinya kuis serta permainan yang menarik dan interaktif untuk siswa, terlebih mayoritas siswa SMP menyukai *game*. Kahoot merupakan pembelajaran yang interaktif, fitur kahoot lainnya yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya melakukan

pre-test, post-test, soal untuk latihan, penyampaian materi, refleksi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, remedial dan fitur lainnya yang juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *platform* pembelajaran kahoot pada pembelajaran IPS memiliki beberapa keunggulan diantaranya kahoot bisa memenuhi kebutuhan digital siswa, serta, meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh kepada motivasi belajar siswa. Putri & Muzakki (2019, hlm. 222) berpendapat jika keistimewaan media pembelajaran kahoot adalah mengutamakan proses penilaian melalui permainan kelompok, selain itu dapat juga dimainkan secara individu, namun karena kahoot berbasis digital, penggunaannya harus terhubung dengan koneksi internet.

Hadirnya kahoot dapat membantu guru menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan kahoot pun dapat membantu guru menunjukkan kepada siswa cara menggunakan teknologi yang baik untuk pembelajaran, karena kahoot membantu melatih siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Sehingga, dengan penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi kenyamanan dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Christiani dkk., 2019, hlm. 5).

Penggunaan pembelajaran menggunakan kahoot sangat sesuai dipakai untuk situasi dan kondisi di masa sekarang. Kondisi sekolah yang belum sepenuhnya bisa tatap muka, mengharuskan guru untuk melakukan perancangan media pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Kahoot merupakan *platform* pembelajaran yang fleksibel karena dapat dipakai untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) maupun pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) di sekolah.

Melihat rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung, dapat disiasati dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik yang didukung dengan *platform* pembelajaran seperti kahoot. Penggunaan kahoot dilakukan oleh guru untuk mendukung keefektifan pembelajaran, baik pembelajaran secara tatap muka terbatas maupun pembelajaran dengan jarak jauh. *Platform* kahoot dinilai membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif untuk siswa. Pembelajaran IPS dengan menggunakan kahoot bisa dipakai untuk

mendorong motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran jarak jauh yang pelaksanaannya melalui *WhatsApp* Grup seringkali membuat siswa bosan, terlebih pembelajaran IPS identik dengan banyaknya teori. Proses pembelajaran yang bisa membuat siswa akan merasa lebih tertarik jika pembelajaran tidak banyak dengan materi, namun diselingi dengan gambar, suara, maupun video.

Kenyamanan dan keminatan siswa untuk mengikuti pembelajaran merupakan suatu faktor utama dalam menarik perhatian agar siswa bisa merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga nantinya pembelajaran IPS tidak akan dianggap membosankan dan menjenuhkan. *Platform* kahoot dapat mendukung faktor tersebut, dan juga media ini dapat membangun semangat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran IPS, sehingga terciptanya pembelajaran IPS yang *meaningful* (bermakna).

Sesuai latar belakang yang sudah teruraikan sebelumnya, dan didasarkan beberapa pertimbangan, peneliti memilih untuk melaksanakan sebuah penelitian *quasi experiment* mengenai “**Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung (Studi Quasi-Experiment di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)**” bermaksud untuk mengetahui besarnya pengaruh kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa didalam pembelajaran IPS.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang sudah diuraikan diatas, peneliti membuat fokus masalah dalam bentuk rumusan masalah yang disajikan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan *platform* kahoot pada kelas eksperimen di kelas VIII SMPN 12 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan *platform* *google classroom* pada kelas kontrol di kelas VIII SMPN 12 Bandung?

3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan *platform kahoot* dengan kelas kontrol yang menggunakan *platform google classroom* di kelas VIII SMPN 12 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka peneliti merumuskan tujuan didalam penelitian, yaitu:

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan *platform kahoot* pada kelas eksperimen di kelas VIII SMPN 12 Bandung.
2. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan *platform google classroom* pada kelas kontrol di kelas VIII SMPN 12 Bandung.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan *platform kahoot* dengan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *platform google classroom* pada kelas kontrol di kelas VIII SMPN 12 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mempunyai berbagai manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian disini harapannya bisa memberi kontribusi yang berupa pemahaman dan juga pengetahuan mengenai penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran yang bisa dipakai sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan media dan *platform* pembelajaran IPS yang baik serta efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Manfaat Praktis

Penelitian disini secara praktis memiliki manfaat untuk:

- a. Siswa, harapannya siswa mampu memahami dan menggunakan kahoot sebagai *platform* pendukung pembelajaran IPS, dan juga siswa bisa memanfaatkannya dengan baik sebagai pendukung motivasi belajar siswa.
- b. Guru, sebagai sebuah solusi untuk memanfaatkan media dan *platform* pembelajaran digital di abad 21, dan juga diharapkan memberikan wawasan mengenai *platform* pembelajaran yang dikemas dengan menarik untuk digunakan sebagai pendukung motivasi belajar siswa.
- c. Sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi lebih mengenai media dan *platform* pembelajaran digital guna meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Prodi Pendidikan IPS FPIPS UPI Bandung, sebagai acuan untuk menambah sumber kepustakaan yang dapat dijadikan bahan bacaan dan juga referensi untuk mahasiswa Pendidikan IPS UPI.
- e. Peneliti lain, diharapkan menjadi rujukan atau referensi untuk melanjutkan atau mengembangkan penelitiannya.
- f. Peneliti sendiri, sebagai acuan untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan, serta peneliti berharap dapat menambah wawasan tersendiri untuk peneliti.

4. Manfaat segi isu dan aksi sosial

Memberi informasi kepada seluruh pihak terkait dengan *platform* pembelajaran kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat menjadi rujukan untuk lembaga-lembaga formal atau nonformal dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian disini, menggunakan pedoman sesuai dengan pedoman dari Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI 2019.

Bab I Pendahuluan, bab disini berisi gambaran terkait dengan permasalahan antara variabel yang diteliti yaitu mengenai *platform* pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa, menjelaskan latarbelakang mengenai suatu permasalahan, menjelaskan batasan masalah penelitian, merumuskan suatu masalah dalam bentuk pertanyaan, menuliskan tujuan penelitian dan menuliskan manfaat dari penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, bab disini berisikan uraian kajian teori yang berisi teori dari berbagai literatur seperti buku, jurnal maupun hasil penelitian lain yang sesuai dengan permasalahan atau objek yang diteliti. Adapun konsep yang menjadi kajian dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran, *platform* kahoot, motivasi belajar, dan pembelajaran IPS. Selain itu, dalam bab ini menuliskan penelitian terdahulu terkait variabel yang diteliti dan juga terdapat kerangka berfikir dan hipotesis dari penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab disini berisikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian seperti desain penelitian yang diteliti, partisipan, populasi dan sampel yang diteliti sesuai variabel, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan, bab disini berisikan uraian dari hasil penelitian beserta pembahasan rumusan masalah dari penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab disini berisikan kesimpulan penelitian dimana didasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu, adapun saran-saran yang direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya maupun pihak lain yang kaitannya dengan penelitian.