

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan sumber daya manusia yang memerlukan visi yang sangat luas (Gustiawati & Julianti, 2018). Seseorang bisa meningkatkan kualitasnya melalui adanya peran pendidikan (Umarah, 2021). Upaya pembangunan dan bangsa merupakan hal penting yang bisa berkembang melalui pendidikan (Tya & Arief 2021). Pendidikan juga penting bagi anak untuk disiapkan menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju sehingga dapat bertahan hidup di dalam lingkungan anak tersebut (Dewi & Septa, 2019). Cara agar hal tersebut bisa dilakukan dengan memiliki sumber daya manusia yang baik pada diri setiap manusia itu sendiri (Ulfa 2019). Dengan dipersiapkan secara matang, diharapkan manusia tersebut dapat bertahan hidup dalam perkembangan zaman (Fatimah, Asmara, Mauliya & Puspaningtyas 2021).

Pendidikan mengisi peran penting menjadi membentuk pola pikir, watak dan perilaku manusia sehingga sesuai dengan norma yang ada. Pendidikan adalah proses yang berkesinambungan dengan penyesuaian yang tinggi untuk manusia yang berkembang lahir dan batin bebas dan sadar kepada Tuhan, sebagai terwujud dalam intelektual, emosional dan manusia (Inanna, 2018). Tetapi pada akhir 2019 muncullah sebuah wabah penyakit baru yang bernama COVID-19 yang menyerang hampir seluruh dunia khususnya di Indonesia yang kemunculannya menimbulkan perubahan kehidupan masyarakat. Sektor ekonomi yang paling parah menelan gasasnya virus ini tetapi dunia pendidikan pun tak luput oleh gasasnya virus covid-19 (Nasution et al., 2020).

COVID-19 muncul di Wuhan China pada akhir tahun 2019 (Putria, Hilna., 2020). Guner, Hasanoglu, & Aktas (dalam Yanti, 2020) mengatakan dunia heboh dengan kemunculan wabah tersebut yang menyerang kesehatan pada masyarakat umum. Akibat kemunculannya, World Health Organization (WHO) menyatakan COVID-19 ini menjadi perhatian dunia internasional yang menjadi keadaan darurat kesehatan masyarakat yang menjadi penyakit yang belum pernah teridentifikasi dan menjadi baru bagi manusia. Berbagai cara

dilakukan oleh masyarakat untuk menghindarkan diri dari bahayanya COVID-19 ini yaitu dengan menerapkan protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah yaitu 5M untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 (Nurfadillah 2020).

Meski Covid-19 masih merebak di tengah masyarakat pendidikan harus tetap berjalan (Juliya, & Herlambang, 2021). Hal ini ditindaklanjuti oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dengan dikeluarkannya surat edaran no 4 tahun 2020 yang isinya pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (Gusty, S., 2020) salah satunya adalah dengan mengeluarkan pemberitahuan tentang belajar di rumah (Sekretaris Kabinet, 2020) Sehingga siswa dapat menghindari penyebaran covid-19 yang semakin menyebar. Pembelajaran Jarak Jauh menurut pasal 1 ayat 15 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah pelaksanaan pendidikan yang terpisah antara peserta didik dengan pendidik yang pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar dengan bantuan teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ada dua pendekatan yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan atau daring dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan atau luring (Asmuni, 2020).

COVID-19 menyebabkan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh secara daring untuk menghindari jatuhnya korban jiwa dari penyebaran COVID-19 ini. Dalam pembelajaran jarak jauh secara daring, pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik dalam hal ini guru dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran daring menurut Asmuni (2020) adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara khusus dengan penggabungan teknologi elektronika dengan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (dalam Ayuni, Despa Marini, Tria, 2021) yang dimaksud pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan yang berfungsi menjangkau

sasaran yang lebih luas dengan kelompok yang lebih besar, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan dapat dilakukan dimanapun yang pelaksanaannya bisa gratis atau berbayar. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet Isman (dalam Dewi, W.A.F, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam teknologi beserta jaringan internet yang jangkauannya sangat jauh sehingga bisa dijangkau oleh suatu kelompok yang besar dan luas. Pembelajaran jarak jauh adalah kegiatan belajar ketika siswa dan guru tidak saling bertemu secara fisik secara bersamaan di sekolah. Implementasinya dapat dilakukan sepenuhnya jarak jauh (hybrid) atau bisa dilakukan secara campuran jarak jauh (blended) (Setiawan & Mufassaroh, 2020).

Pada tahun 2021 ini, dunia pendidikan di Indonesia mulai melakukan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yang pelaksanaannya dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020-2021. Dimana COVID-19 mulai terkendali walaupun kasusnya masih ada dan menambah varian terbaru dari COVID-19. Dimana dalam Pembelajaran Tatap Muka ini tetap berdampingan dengan pembelajaran jarak jauh dikarenakan pada pembelajaran tatap muka terbatas setiap 1 kelas hanya diisi oleh sekitar 25-50% tergantung dari kebijakan pemerintah daerah dalam mengatur pembelajaran tatap muka terbatas ini. Sehingga peserta didik yang tidak kebagian pembelajaran tatap muka terbatas ini tetap bisa mengikuti pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh di rumah demi menghindari COVID-19.

Salah satu sekolah yang menerapkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas adalah SMP Negeri 1 Pangalengan yang terletak di Kabupaten Bandung ini. Dimana pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SMP Negeri 1 Pangalengan ini ada siswa yang belajar di kelas bertemu langsung dengan guru sisanya belajar melalui pembelajaran jarak jauh di rumah. Dimana pada tahun ajaran 2021-2022 semester 1 siswa masih belajar di rumah atau daring karena

adanya edaran dari Dinas Pendidikan Kab Bandung mengenai pembelajaran di rumah demi menghindari adanya COVID-19 dan pada semester 2 mulai diadakan pembelajaran di sekolah dengan kuota 50 % dari kapasitas kelas semisal 1 kelas ada 32 siswa yang masuk Cuma 16 siswa sisanya belajar di rumah dengan pembagian dari absen 1-16 itu masuk hari senin dan rabu sedangkan absen 17-32 masuk hari selasa dan kamis dengan hari jum'at belajar di rumah. Sehingga pada semester ini masih didominasi oleh pembelajaran di rumah dengan rincian 3 hari di rumah dan 2 hari di sekolah. Pada tahun ajaran 2022-2023 siswa belajar di sekolah dengan kuota 100% atau full 1 kelas.

Dilihat dari observasi yang saya lakukan ketika melakukan kegiatan PPL di sekolah terjadi permasalahan selama pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka terbatas adalah kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran baik pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka terbatas. Dalam pembelajarannya khususnya IPS siswa merasa jenuh dikarenakan mulai dari guru hanya memberikan materi melalui ceramah serta hanya diberikan tugas tanpa dijelaskan maksud tugas tersebut sehingga membuat siswa bosan akan pembelajaran dikarenakan pembelajarannya yang membosankan bagi siswa membuat mereka mengalihkan perhatian mereka ke media sosial atau bermain game bukan ke pembelajaran sehingga membuat mereka malas belajar dan menjadi tidak minat belajar. Maka dari itu penting adanya minat dalam belajar dimana mempengaruhi kegiatan belajar, karena apabila belajar tidak dengan minat membuat siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya untuk belajar. Siswa akan segan-segan dalam belajar dan tentu tidak akan memperoleh kepuasan dari belajar tersebut (Slamento, 2015).

Baik pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka terbatas yang terbatas waktunya membuat guru berpikir bagaimana membuat siswa menyukai pembelajarannya. Salah satunya dengan penggunaan platform pembelajaran yang sekarang ini berkembang. Banyak sekali pembelajaran yang

bisa digunakan guru salah satunya adalah kahoot.

Kahoot merupakan platform teknologi pembelajaran yang menggabungkan evaluasi pembelajaran dengan game interaktif (Correia & Santos, 2017). Dimana memiliki sistem yang memonitoring aktifitas siswa. Ini adalah inovasi baru di platform Kahoot yang dapat membantu evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, menyenangkan, dan mudah untuk mengaitkan hasil belajar dengan pekerjaan (Dewi, 2018). Platform Kahoot dapat digunakan sebagai permainan dan sarana pembelajaran, penggunaan platform ini sangat bermanfaat bagi pendidikan (Iwamoto et al., 2017; Papia, 2019). Sehingga kahoot sebagai platform yang efektif dalam pembelajaran (bisa dilihat di BAB II pada halaman 11) dilihat dari penelitian skripsi dari Magdalena mengenai penggunaan kahoot dalam pembelajaran matematika sebagai media dalam pembelajaran maka dari itu terdapat perbedaan dalam penggunaan kahoot dengan menghasilkan minat belajar yang cukup baik dan terjadi peningkatan minat belajar siswa (Magdalena, 2018). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan ini penulis ingin lebih mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan platform kahoot terhadap minat belajar siswa dalam dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran di SMP Negeri 1 Pangalengan. Penelitian ini diharapkan dapat melihat gambaran peningkatan minat belajar siswa dalam pemanfaatan platform kahoot, khususnya siswa SMP Negeri 1 Pangalengan dalam mata pelajaran IPS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka rumusan permasalahan yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana minat belajar siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan kahoot?
- 1.2.2 Apakah terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah memanfaatkan platform kahoot di kelas eksperimen?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Menganalisis minat belajar siswa sebelum dan sesudah memanfaatkan kahoot.
- 1.3.2 Menganalisis perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan memanfaatkan platform kahoot di kelas eksperimen.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik memberikan manfaat dalam bidang akademis maupun dalam bidang praktis.

- 1.4.1 Dalam segi teoritis diharapkan dapat memberikan tambahan dalam bidang literatur fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu diharapkan tulisan ini dapat dijadikan salah satu studi banding bagi penulis lainnya dalam bidang penelitian yang sama.
- 1.4.2 Dalam segi praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu digunakan sebagai bahan pertimbangan kepada guru dalam melihat minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS ini sehingga memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Bagi siswa manfaat ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Bagi sekolah manfaat ini dapat memperoleh masukan positif dan konstruktif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan an juga dapat dikembangkan lagi lebih mendalam serta sebagai referensi terhadap penelitian yang sama.

1.4.3 Dalam segi kebijakan diharapkan penelitian ini adalah dalam pembuatan kebijakan diperlukan adanya dukungan dari berbagai pihak terhadap proses penggunaan media pembelajaran kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah. Proses kebijakan tersebut dapat dilakukan melalui perundingan dan kerjasama penelitian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS dalam penggunaan media pembelajaran berupa kahoot ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang masing-masing dari bab-bab tersebut menampakkan titik berat yang berbeda, namun dalam satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi antar bab yaitu BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V.

BAB 1 Pendahuluan: dalam bab ini berisi pendahuluan yang menguraikan pola pikir kita secara keseluruhan dan disajikan dalam konteks yang jelas dan ringkas. Atas dasar itulah maka uraian diawali dengan pembahasan masalah yang dirangkumnya tentang alasan dalam pemilihan judul dan topik. Dari uraian singkatnya, kita bisa menangkap esensi dari karya tersebut. Untuk lebih memperjelas maka dikemukakan tujuan dari penelitian baik yang ditinjau secara teoritis maupun secara praktis. Penjelasan ini akan mengungkapkan substansi dari penelitian ini. Selanjutnya, berbagai hasil penelitian sebelumnya disebarluaskan dalam tinjauan pustaka untuk menghindari adanya duplikasi dan penjiplakan. Demikian pula dengan metode penulisannya diungkapkan dengan harapan kita dapat mengetahui jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis datanya. Perkembangan kemudian muncul dalam sistematika penulisan. Dengan demikian, dalam bab pertama ini berisi penggambaran secara keseluruhan namun dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk pengerjaan bab kedua, ketiga, bab keempat,

dan bab kelima.

BAB II Tinjauan Pustaka: dalam bab ini berisi tinjauan umum tentang penerapan kahoot dalam pembelajaran seperti media, pembelajaran, media pembelajaran, kahoot serta pengaplikasian kahoot dalam pembelajaran IPS dan minat belajar siswa dalam pembelajaran seperti minat, belajar, minat belajar serta upaya meningkatkan minat belajar dan pembelajaran IPS itu sendiri.

BAB III Metodologi Penelitian: dalam bab ini berisi pendekatan penelitiannya dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dengan design penelitian *pre-experimental one group pretest-posttest* lalu variabel penelitian mengenai minat belajar, metode pengumpulan data dengan menggunakan angket, waktu dan tempat penelitian di SMPN 1 Pangalengan dan prosedur analisis data yang menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat data, uji normalitas, uji homogenitas, uji paired test, dan N-Gain.

BAB IV Hasil Dan Pembahasan: dalam bab ini berisi analisis dari pengolahan data dan pembahasan mengenai penerapan kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

BAB V Penutup: dalam bab terakhir ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian beserta implikasi terhadap kehidupan serta rekomendasi dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.