

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan era yang sangat pesat dan cepat yang dapat ditinjau dari berbagai aspek khususnya ranah teknologi, secara tidak langsung menuntut kita harus mengikuti perkembangan tersebut dalam berbagai aspek pula (Widowati, 2019:3). Dalam hal ini di ranah pendidikan pun turut serta perlu mengikuti pesatnya perkembangan era dan teknologi saat ini. Hal tersebut tentunya menjadi suatu tantangan bagi unsur-unsur yang berperan dalam dunia pendidikan khususnya tenaga pengajar yang menjadi peran utama yang berinteraksi langsung dengan para siswa yang menerima stimulus dari adanya perkembangan tersebut. Selain itu peran dari pemerintah dalam memfasilitasi ruang pendidikan dan pengajaran yang layak kepada seluruh kalangan nyatanya menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan sesuai pernyataan Zulkarnain (2017:57) yang menyatakan bahwa tujuan untuk mencerdaskan bangsa dan bertanggung jawab akan hal itu merupakan kewajiban bagi negara dengan cara pengelolaan pendidikan yang baik dan layak untuk semua kalangan seluruh lapisan masyarakat.

Membahas mengenai teknologi dalam ruang lingkup pendidikan, saat ini perlu dilakukannya monitoring dan penyesuaian kembali yang dapat ditinjau dalam beberapa aspek. Hal ini selaras dengan pernyataan Maritsa dkk. (2021:95) yang menyatakan bahwa penyesuaian ini perlu dilakukan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai suatu usaha peningkatan mutu pendidikan yang lebih baik dan juga adanya tuntutan global terhadap dunia pendidikan untuk selalu memperbarui teknologi yang digunakannya. Karena pada perkembangannya teknologi nyatanya berpengaruh terhadap dunia pendidikan saat ini dalam berbagai bentuk baik itu pada model pembelajaran maupun pada media pembelajaran yang berusaha di susun dan di rancang secara efisien dan efektif (Armiyati, 2022:165). Penyesuaian kembali terhadap pembelajaran diantaranya melingkupi beberapa ranah di dalamnya, seperti penyesuaian materi yang didalamnya terdapat kurikulum, khususnya dalam media pembelajaran dan lainnya. Dalam hal ini

penyesuaian tersebut perlu diterapkan pada pembelajaran sejarah pula guna menciptakan nuansa pembelajaran yang efisien, efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

Pembelajaran sejarah dengan segala kompleksitas materi dan ruang lingkungannya menuntut para tenaga pengajar mata pelajaran sejarah untuk berusaha melakukan penyesuaian saat ini dengan mengedepankan konsep pembelajaran modern dan efektif serta mengikuti perkembangan teknologi dan digitalisasi yang semakin gencar dikembangkan dalam berbagai aspek salah satunya di ranah pendidikan ini. Tak dapat dipungkiri juga selain dari faktor tersebut ada faktor-faktor lain yang mengharuskan tenaga pengajar mata pelajaran sejarah dituntut untuk menyesuaikan konsep pembelajarannya, berbagai indikator minat belajar yang harus dipenuhi khususnya dalam pembelajaran sejarah yang masih kurang diantaranya daya tarik atau ketertarikan siswa untuk belajar dan memahami materi, adanya bentuk perhatian siswa saat belajar, motivasi belajar dan juga pengetahuan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dirasa perlu dan menjadi suatu keharusan bagi calon pengajar sejarah dan tenaga pengajar sejarah lainnya untuk membuat suatu inovasi dalam pembelajaran sejarah hal-hal yang sedemikian seringkali didengar bisa teratasi dengan baik dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan bisa menjadikan generasi muda lebih menyukai sejarah dengan hikmah dan nilai yang begitu banyak didalamnya.

Dalam pembelajaran sejarah, materi yang diajarkan tentu disesuaikan dengan kurikulum dan topik yang disampaikan pun biasanya cukup rumit dan membutuhkan pemahaman yang cukup lama. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengajarkan dan membawakan materi sejarah dengan baik agar siswa dapat memahami dan mencerna baik materi yang didapatkan. Terlebih lagi yang menjadi permasalahan yang dihadapi oleh guru khususnya guru mata pelajaran sejarah untuk bagaimana caranya pembelajaran sejarah dalam kelas dapat menarik perhatian dan menjadi bahan motivasi siswa dalam belajar lebih jauh mengenai sejarah. Tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun bagaimana caranya sejarah tersebut dapat melekat dan ditanamkan kepada para siswa karena pada faktanya maju mundurnya suatu negara adalah seberapa besar pemahaman

bangsanya terhadap sejarah bangsa itu sendiri yang pastinya akan mendatangkan manfaat yang begitu banyak di masa depan (Santosa, 2017:31).

Salah satu permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Singaparna yaitu rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah yang ditandai dengan respon siswa saat pembelajaran yang tidak menunjukkan adanya ketertarikan, perhatian, perasaan senang dan juga keterlibatan (interaksi) antara guru dengan siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang membuat kurang memperhatikan dan mudah terdistraksi oleh hal-hal lain. Hal ini dapat disimpulkan dari penggunaan penentuan media yang sesuai menjadi faktor penentuan ada atau tidaknya minat belajar siswa terhadap suatu pembelajaran. Slameto (2010:108) menyatakan bahwa indikator minat belajar siswa terhadap sesuatu dapat ditinjau dari empat aspek yaitu 1) adanya perasaan senang, 2) ketertarikan dalam belajar, 3) perhatian dalam belajar, dan 4) keterlibatan dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, fenomena di ruang lingkup siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Singaparna minat belajar terhadap sejarah bisa dikatakan rendah karena tidak menunjukkan karakteristik minat belajar yang ditunjukkan. Beberapa bukti konkrit yang terlihat pada saat dilakukannya observasi bahwa selama pembelajaran sejarah berlangsung di kelas tersebut, siswa tidak menunjukkan antusias dan interaktif. Selain itu, bentuk perhatian peserta didik saat pembelajaran pun banyak teralihkan dengan bermain gawai mengerjakan hal lain di buku pelajarannya dan sebagainya dan mengenyampingkan pembelajaran sejarah yang sedang disampaikan pada waktu tersebut. Adanya bukti permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwa perilaku siswa dalam pembelajaran tersebut tidak menunjukkan minat dalam belajar sejarah disebabkan dari penggunaan media pembelajaran yang masih umum yang hanya mengandalkan buku ajar saja tanpa media pendukung yang lain menjadikan siswa kurang terlibat dan menaruh perhatian dalam mengikuti pembelajaran sejarah di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan pembelajaran sejarah yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan sebuah solusi guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah yaitu dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengandalkan visualisasi menarik dan dapat mendorong

kemampuan nalar yang lebih aktif siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan adalah penggunaan media berbasis *gamification*. Berdasarkan hasil observasi yang dimana peneliti menelaah karakteristik salah satu media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik siswa yang tidak bisa lepas dengan yang namanya teknologi dan juga sesuai dengan keinginan siswa yang menginginkan suasana pembelajaran sejarah yang menarik dan menyenangkan. Maka dari itu peneliti mengusungkan sebuah media pembelajaran yang diusung berdasarkan dengan dua unsur tersebut yaitu dengan penggunaan *Gamification* merupakan salah satu unsur pembelajaran yang mengadaptasi penggunaan teknologi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan sesuai karakter, keinginan dan kebutuhan siswa. Hal tersebut sesuai dengan Fatimah (2021:132) yang menyimpulkan bahwa *gamification* Kahoot dengan karakteristik media seperti itu dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penjelasan lain mengenai pengaruh penggunaan *gamification* terhadap minat belajar siswa disampaikan oleh Hadi (2020:3) bahwa pada dasarnya prinsip *gamification* mengacu pada kemampuan untuk mempertahankan hubungan jangka panjang dengan mengintegrasikan tampilan visual *game* yang didesain sedemikian rupa untuk menarik minat siswa dalam menggunakannya dalam pembelajaran. *Gamification* merupakan istilah yang digunakan dalam penggunaan media edukasi berbasis permainan baik itu dengan memanfaatkan teknologi *software* maupun *hardware* dengan tujuan menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa meninggalkan esensi dari penyampaian materi itu sendiri.

Salah satu bentuk *gamification* yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran interaktif dan juga inovatif berupa aplikasi *game* yaitu aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan sebuah aplikasi/website berbasis game edukasi berbentuk kuis atau menjawab pertanyaan dengan tampilan yang sangat visual dan menyenangkan. Kahoot merupakan *platform* edukatif yang dipelopori oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam join project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada maret tahun 2013 kemudian diresmikan pada September 2013. Kahoot memiliki fitur beragam yang membuat suasana kelas

yang menyenangkan dan siswa akan aktif saat pembelajaran kelas seperti *quiz*, *jumble*, *discussion* dan *survey* yang diakses gratis maupun berbayar (Kahoot, 2017). Banyaknya fitur yang disajikan aplikasi Kahoot ini sangat-sangat memungkinkan bagi tenaga pengajar untuk memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung pembelajaran di dalam kelas dengan mengkolaborasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian bagaimana pengaruh penggunaan media *gamification* Kahoot yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah berbasis teknologi dan juga menyenangkan serta meningkatkan minat belajar sejarah bagi siswa SMA yang diharapkan dari adanya penerapan media pembelajaran *gamification* Kahoot ini para siswa khususnya siswa SMA jurusan MIPA lebih tertarik belajar sejarah dan dapat mengembangkan lebih jauh daya nalar yang biasanya mereka gunakan pada ilmu-ilmu alam terhadap ilmu sejarah dengan konteks sudut pandang yang begitu luas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Singaparna?.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan pertanyaan penelitiannya sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan *gamification* Kahoot sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna?
2. Apakah *gamification* Kahoot berpengaruh terhadap minat belajar sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan dari urgensi dari topik penelitian mengenai pengaruh media *gamification* Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Singaparna, definisi operasionalnya sebagai berikut.

1.3.1 Gamification

Jusuf (2016:2) menyatakan bahwa *gamification* merupakan suatu unsur pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur di dalam permainan atau video *game* yang bertujuan untuk memberikan motivasi pada siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut. Artinya *gamification* merupakan sebuah pendekatan belajar dengan menggunakan unsur dalam sebuah permainan atau bahkan menggunakan *game* itu sendiri sehingga siswa menjadi tertarik dengan proses kegiatan belajar mengajar atau secara tidak langsung memotivasi siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini penggunaan *gamification* Kahoot akan ditekankan pada desain permainan digital dalam ranah diskusi dan evaluasi pembelajaran yang nantinya siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang tercantum dalam soal kemudian didiskusikan bersama dengan bimbingan dan arahan dari guru.

1.3.2 Kahoot

Kahoot merupakan salah satu aplikasi berbasis *game* yang memungkinkan dari penggunaannya bisa digunakan sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Selain digunakan dalam proses pembelajaran, Kahoot juga dapat digunakan sebagai alat latihan juga evaluasi bagi siswa dalam mengukur kemampuan dan penguasaan materi yang telah dipelajari. Didalamnya terdapat banyak fitur, diantaranya *quiz*, *jumble*, *discussion* dan *survey* yang diakses gratis maupun berbayar (Kahoot, 2017). Banyaknya fitur yang disajikan aplikasi Kahoot ini sangat-sangat memungkinkan bagi tenaga pengajar untuk memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung pembelajaran di dalam kelas dengan mengkolaborasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai.

1.3.3 Minat Belajar

Andi (2019:207) menyatakan bahwa minat diartikan sebagai suatu perhatian terpusat yang didalamnya terkandung unsur rasa senang, adanya kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang bersifat aktif dalam merespon sesuatu yang berasal dari luar atau lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan sebuah kecenderungan yang berasal dari energi yang kuat untuk mendorong

seseorang untuk mencapai tujuannya dalam pembelajaran. Dalam hal ini kecenderungan yang dimaksud adalah kekuatan (energi) yang berasal dari dalam diri untuk mencapai dan menginginkan hasil dari tujuan belajar yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya.

1.3.4 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

Mata pelajaran sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan untuk kalangan siswa menengah atas SMA/SMK/ sederajat. Mata pelajaran ini mempelajari mengenai ruang lingkup peristiwa-peristiwa di Indonesia yang pernah terjadi di masa lalu mulai dari zaman pra-aksara sampai masa reformasi Indonesia. Sejarah Indonesia merupakan suatu bentuk kajian peristiwa yang terjadi di masa lalu beserta peranan manusia di dalam peristiwa-peristiwa tersebut yang nantinya menghasilkan nilai-nilai juang nasionalisme bangsa Indonesia mengenai jejak peradaban Indonesia di masa lalu untuk dijadikan pembelajaran dan hikmah di masa kini dan yang akan datang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memaparkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui penggunaan *gamification* Kahoot dalam pembelajaran sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna.
2. Mengetahui pengaruh dari adanya penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar pada pembelajaran sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Penelitian ini berguna untuk pengembangan konsep mengenai pembelajaran sejarah yang efektif dan sesuai dengan keadaan zaman yang secara tidak langsung mempengaruhi kondisi dan karakteristik siswa khususnya siswa kelas XI MIPA 1 dengan salah satunya mengembangkan efektivitas media pembelajaran berbasis *gamification* yang diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar sejarah serta mampu untuk menerapkan nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalam materi sejarah yang disampaikan dalam pembelajaran.

1.5.2 Kegunaan Empiris

Penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan aplikasi Kahoot dapat dikaji dan diteliti dapat menambah minat belajar siswa dengan melakukan pembelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan serta mengembangkan konsep penggunaan *gamification* dari peneliti-peneliti sebelumnya.

1.5.3 Kegunaan Praktis

1. Mampu untuk memecahkan permasalahan terkait pembelajaran sejarah yang kurang inovasi yang dapat berdampak pada minat belajar siswa.
2. Dapat dijadikan sebagai sumber literasi alternatif bagi tenaga pengajar mengenai referensi pembelajaran yang efektif dan inovatif salah satunya pengembangan inovasi dalam hal media pembelajaran.
3. Membuka gambaran yang lebih luas mengenai media pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan kebermanfaatan jangka panjang bagi siswa SMA dalam mempelajari sejarah di era modern.