

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan upaya mendasar dan sistematis untuk mewujudkan dan menciptakan kemanusiaan sebagai peserta didik dalam lingkungan belajar, sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, juga mendorong peserta didik untuk secara aktif mewujudkan potensi dirinya. spiritualitas, keunikan, dan kemakmuran. Pengendalian diri manusia, kecerdasan, bakat, dan moral yang tinggi sehingga bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Kurniawati, 2022). Secara teknis, pendidikan merupakan upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berharga bagi kemajuan bangsa dan negara.

Pendidikan bukanlah sesuatu yang harus dilakukan secara sembarangan; melainkan mengikuti sistem terencana dengan norma-norma proses pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan adalah proses terstruktur yang tidak dapat diselesaikan tanpa pembelajaran mandiri. Standar proses pendidikan merupakan standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan penyelenggaraan standar kompetensi pembelajaran dan kelulusan, sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6. Standar kompetensi akhir berfungsi sebagai indikator penentu praktik pembelajaran dan proses pendidikan. standar terdiri dari praktik pembelajaran dan kegiatan

pembelajaran yang terhubung dengan pembelajaran (Renata Ginting et al., 2022). Sistem standar proses pendidikan mengatur perolehan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tingkat kemahiran tertentu. Pendidikan memiliki kerangka terencana yang mencakup proses pengajaran; itu tidak bisa diterapkan secara acak.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terencana dan tidak dapat dilakukan dengan belajar mandiri. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015, Bab 1, Pasal 1, Ayat 6, standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang terkait dengan penyelenggaraan standar kompetensi pembelajaran dan kelulusan. Standar proses pendidikan terdiri dari praktik pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran, dan standar kompetensi akhir merupakan indikator penentu praktik pembelajaran (Renata Ginting et al., 2022). Standar proses pendidikan adalah sistem yang mengatur proses pembelajaran dan pembelajaran untuk mencapai kompetensi akhir.

Pendidikan yang baik akan mendapatkan hasil yang maksimal, mampu untuk memegang peranan penting untuk menjamin perkembangan dan keberlanjutan bangsa (Febiyani, 2023). Kunci utama bagi semua kemajuan dan perkembangan ialah pendidikan bermutu, karena melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan seluruh potensinya. Namun pada kenyataannya sebagian besar isi pembelajaran masih menggunakan penjelasan yang menyebabkan siswa bosan saat belajar, yaitu kurangnya rangsangan dari penyampaian materi kepada siswa. *Kanevsky* dan *Keighley* menyatakan bahwa

hanya situasi yang tidak membosankan dapat menjadi pengalaman belajar yang sebenarnya. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media sebagai strategi pengajaran yang menarik guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang juga menarik. (Sabarrudin, Silvianetri, 2022).

Dalam hal ini pembelajaran memerlukan media karena media merupakan alat yang menyediakan sumber berita. Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar siswa (Junaidi, 2019). Media pembelajaran menyampaikan pesan-pesan dari guru sebagai fasilitator kepada siswa sebagai peserta didik berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap serta nilai-nilai positif (emosi) agar kegiatan pembelajaran selaras dengan tujuan berkomunikasi dan indikator yang ingin dicapai (Septi Wulandari et al., 2024). Dengan berkembangnya dunia pendidikan yang menyongsong era Revolusi Industri 4.0, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pun menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan yang ada maka dari itu guru perlu kreatif dalam menggunakan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga, perlu adanya inovasi, misalnya saja penggunaan game sebagai pembelajaran atau biasa di sebut dengan *game edukasi* dalam pembelajaran.

Konsep ini menggabungkan elemen-elemen permainan seperti skor, poin, level, tantangan, hadiah, dan elemen interaktif lainnya ke dalam situasi atau aktivitas yang tidak bersifat permainan secara alami (Isnawati & Hadi, 2021). Tujuan utama dari *game edukasi* adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, mendidik, atau memotivasi melalui pemanfaatan elemen-

elemen permainan. Elemen-elemen *game edukasi* dapat mencakup tantangan, hadiah, papan peringkat, karakter, level, dan sebagainya (Anggraeni & Sujatmiko, 2021). Pendekatan ini dapat memberikan dorongan ekstra untuk mencapai tujuan, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif dalam berbagai konteks.

Dengan metode ini guru dapat memberikan penilaian, latihan soal, pretest, posttest, sesi remediasi, dan penguatan materi. Game seperti Kahoot! Menawarkan lingkungan belajar yang menarik, kompetitif, dan dinamis. Dengan Kahoot, pendidik dapat merancang tes menarik dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kurikulum. Ciri-ciri permainan kompetitif dan sistem penilaian dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Siswa dapat langsung melihat nilai atau peringkatnya setelah memainkan Game Kahoot, yang mungkin memotivasi mereka untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif di kelas. Sebagai platform *game edukasi*, Kahoot! mempengaruhi sikap dan keterampilan kewarganegaraan siswa di samping meningkatkan pengetahuan tentang hal tersebut. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Pratiwi et al., 2024) *Game Kahoot* memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dan permasalahan yang diteliti oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa ketidak aktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas mungkin disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman. Untuk meningkatkan hasil belajar pada saat harus dilakukan pengembangan dalam proses belajar mengajar dan penggunaan beberapa media untuk menyampaikan materi. Mengingat banyaknya permasalahan dan keterbatasan yang dihadapi peneliti, maka peneliti mempersempit permasalahan dan memilih judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot sebagai Game Edukasi terhadap Hasil Belajar PPKn di Kelas X SMKS Gamaliel 1 Madiun”**.

B. Batasan Masalah

Setelah di paparkan penjelasan di atas, maka peneliti mengacu pada batasan masalah ;

1. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila (PPKn)
2. Penggunaan Platform Kahoot
3. Pengaruh Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran Game Kahoot dalam proses belajar mengajar di kelas X(Eksperimen) SMKS Gamaliel 1 Madiun?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa PPKn pada siswa kelas X TKR yang menggunakan Game Kahoot sebagai kelas Eksperimen dan kelas X TSM tanpa menggunakan Game Kahoot sebagai kelas kontrol ?
3. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Game Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKR di SMKS Gamaliel 1 Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut :

1. Menjelaskan proses penerapan media pembelajaran Game Kahoot dalam proses belajar mengajar di kelas X (Eksperimen) SMKS Gamaliel 1 Madiun.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar PPKn antara kelas X TKR yang menggunakan Game Kahoot sebagai media pembelajaran (kelas eksperimen) dengan siswa X TSM tanpa menggunakan Game Kahoot (kelas kontrol).
3. Menilai Efektifitas penggunaan media pembelajaran Game Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKR SMKS Gamaliel 1 Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diyakini akan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah tempat penelitian dilakukan, dan peneliti dengan menawarkan wawasan

teoritis dan praktis. Berikut ini adalah manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Manfaat Secara Teori

Proyek studi ini bertujuan untuk memajukan pengetahuan tentang penerapan teknologi pendidikan, seperti Kahoot, dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar di SMKS Gamalel 1 Madiun. Studi ini dapat berfungsi sebagai panduan atau titik awal untuk penyelidikan masa depan mengenai penerapan teknologi dalam lingkungan pendidikan. Alhasil, hal ini akan berkontribusi pada tumbuhnya pengetahuan dan pemahaman baru mengenai integrasi teknologi ke dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Siswa, instruktur, sekolah, dan peneliti semuanya akan memperoleh manfaat praktis dari penelitian ini.

a. Untuk murid

Melalui game edukasi seperti Kahoot yang digunakan untuk mengajar dan belajar. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan menggunakan metode yang inventif dan menyenangkan, akan memberikan siswa lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap kurikulum kewarganegaraan.

b. Untuk Instruktur Atau Guru

Membekali para pendidik dengan metode pengajaran yang inovatif, Memberikan para pendidik perspektif segar tentang bagaimana

menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran yang berguna, menarik, dan efisien

c. Bagi Sekolah

Terkait Masukan Pengembangan Sekolah, Memberikan saran bagaimana membuat kurikulum sekolah yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan kemajuan teknologi, serta informasi mengenai pencapaian dan kesulitan yang dihadapi ketika memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan melakukan penelitian ini, para peneliti akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi digunakan dalam lingkungan pendidikan dan akan memiliki pengalaman langsung dalam membuat, menerapkan, dan mengevaluasi media permainan edukatif, seperti Kahoot!, yang dimaksudkan untuk memicu minat siswa dalam belajar.

Diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di SMKS Gamaliel 1 Madiun dan dapat juga diterapkan pada bidang pendidikan yang lebih luas. konteks, berkat manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional menurut Sugiono merujuk pada proses mengubah konsep atau variabel yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat diukur atau diamati secara konkret dalam konteks penelitian. Ini dilakukan dengan cara mendefinisikan variabel-variabel tersebut dalam bentuk operasional yang jelas dan spesifik, sehingga memungkinkan untuk mengukur atau mengamati secara sistematis dalam penelitian (Soemadi, 2023):

1. *Game Kahoot*

Game Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pengajaran. Penggunaan *platform* game kahoot untuk membuat kuis interaktif, mengatur permainan yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengumpulkan poin, dan memperoleh hadiah virtual.

2. Hasil Belajar

Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar merujuk pada pencapaian kognitif siswa yang diukur melalui *asesment*. Secara singkat, hasil belajar kognitif adalah tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang dievaluasi melalui tes atau kuis. Penilaian ini berfokus pada kemampuan siswa untuk mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.