

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara.

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”(Q.S. Al-Mujadillah [58]: 11).

Ayat di atas menegaskan bahwasannya Allah SWT, akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman kepadaNya dan orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Salah satu dengan melalui proses Pendidikan baik itu Pendidikan formal, informal, maupun non formal. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun bangsa yang maju dan sejahtera.

Efektivitas suatu Lembaga Pendidikan dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Pendidikan dikatakan berhasil apabila hasil belajar yang diperoleh peserta didik memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan potensi peserta didik berjalan dengan baik. Penilaian terhadap keberhasilan pendidikan tidak hanya terpaku pada nilai ujian, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik (Abdullah, 2019).

Berbicara tentang belajar menurut Purnawi (2019), “Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah ke tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah ke tingkah laku yang lebih buruk”. Ketika kita cermati bahwa manusia dan makhluk hidup lain saling membutuhkan dunia untuk mengembangkan dan melangsungkan hidupnya. Dengan kegiatan belajar atau menyesuaikan diri, maka berbagai macam cara akan dilakukan sebagai pelajaran diri, salah satunya pembelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama.

Kemudian konsep pembelajaran terbaru memiliki hakikat menyenangkan, dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan lebih

memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Maka diperlukan Teknik yang menyenangkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.. jadi, “guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar memiliki tugas yang tidak mudah, karena ia merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian kualitas pembelajaran yang baik”.

Melihat kualitas pembelajaran maka dapat diukur dari dua sisi yakni proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran. Sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar.

Menurut Abdullah (2019), hasil belajar adalah proses yang mengantarkan siswa pada perubahan perilaku, baik dalam hal sikap, pengetahuan, ataupun keterampilan. Perubahan ini diperoleh setelah siswa menjalani aktivitas belajar dan berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran.

Sedangkan menurut Howard Kingsley dalam Sudjana (2010), membagi hasil belajar menjadi 3 macam yakni: 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; dan 3) sikap dan cita-cita. pendapat yang disampaikan tersebut menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan dari semua proses belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan persiapan yang maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diikuti dengan hasil belajar yang baik pula.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih banyak yang monoton, dan lebih terpaku kepada pendidik saja. Karena adanya peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sehingga yang terjadi, mereka sering asal-asalan dalam menjawab soal dan justru mengabaikan saat adanya pelaksanaan Penilaian Harian atau yang biasa disebut dengan PH. Peserta didik masih banyak yang mengobrol pada saat pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi terhadap mata pelajaran. Hal ini diperparah dengan kurang bervariasinya metode penyampaian materi oleh pendidik, yang cenderung monoton dan tidak interaktif. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah yang kurang menarik, serta menggunakan media pembelajaran yang terbatas, seperti presentasi PowerPoint standar tanpa elemen interaktif atau visual yang memadai. Akibatnya, peserta didik merasa bosan, kehilangan minat, dan cenderung mengantuk di kelas. Keterbatasan sarana dan prasarana (kurangnya buku paket) sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan materi dari buku paket. Sedangkan masalah yang berhubungan dengan hasil belajar, ditemukan masih adanya nilai peserta didik dibawah nilai KKTP atau yang disebut dengan “Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran” yang telah ditetapkan.

Kemudian untuk memperkuat lagi data awal penelitian ini, peneliti melakukan wawancara juga dengan salah satu peserta didik di SMP Negeri 04 Lembang Jaya kelas VII yaitu peserta didik berinisial J, dari wawancara

tersebut dapat dipahami bahwa narasumber senang bila belajar dengan diberikan video yang bervariasi di depan kelas ataupun menggunakan permainan lainnya yang menyenangkan, setelah itu mereka akan kembali belajar.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya, pendidik masih kurang mengoptimalkan metode atau model dalam pembelajaran yang aktif. Kebanyakan peserta didik mulai rebut di kelas saat jam-jam mendekati istirahat ataupun jam menjelang pulang. Dengan begitu dapat dipahami bahwa peserta didik mulai merasa bosan dengan durasi belajar yang terlalu lama, membosankan dan kurang menarik. Jika dilihat dari tingkah lakunya, peserta didik cenderung pasif serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik menjadi kurang dan ini dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Bahwasannya belajar tidak mungkin kalau tidak ada kemauan untuk belajar, maka kesukaan peserta didik terhadap sikap yang dilahirkan pendidik jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar (Dermansyah, 2010). Maka seorang pendidik, harus mampu mengetahui lebih dalam bagaimana peserta didik, madrasah atau yang lainnya, perlu adanya interaksi terhadap peserta didik, orang tua, bahkan lingkungan setempat.

Kemudian dilihat dari hasil penilaian sebagian dari peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau yang disingkat dengan KKTP dalam kurikulum merdeka (70). Fakta tersebut

membuktikan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian atau PH pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibawah ini:

Tabel 1.1

Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik SMP Negeri 04 Lembang Jaya Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
1.	VII.1	70	10	17	27
2.	VII.2		15	12	28
3.	VII.3		13	14	27
4.	VII.4		9	18	27
Jumlah			47	61	109
Presentase			43,11%	55,96%	100%

(Sumber :Buku daftar nilai pelajaran IPS SMP negeri 04 lembang jaya Tahun ajaran 2024/2025.)

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau yang disebut dengan KKTP di SMP Negeri 04 Lembang Jaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 70. Jika peserta didik yang hasil belajar di atas 70 dapat dikatakan lulus atau baik. Jika peserta didik yang hasil belajarnya masih di bawah 70 maka hasil belajarnya di katakan rendah.

Tabel di atas dapat dilihat bahwa kualitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 04 Lembang Jaya yang diambil dari daftar nilai masih dikatakan rendah. Karena dari semua kelas tersebut lebih banyak yang tidak lulus dalam penilaian hariannya dibandingkan yang lulus.

Hasil studi pendahuluan untuk hasil belajar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perlu mendapatkan model pembelajaran yang terbaru atau

menarik untuk dapat dilakukan didalam kelas. model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification*. *Gamification* adalah penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam dunia pendidikan. Melalui *gamification*, proses pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut Yildirim, Menerapkan media pembelajaran *gamification* dapat membantu guru memperoleh kompetensi belajar karena guru dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. *Gamification* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kreatif dengan cara menawarkan permainan berlomba-lomba menjawab kuis, dan pemenangnya akan mendapatkan reward berupa hadiah, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik. (Yildirim, 2017)

Salah satu media *gamification* yang populer dan banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses secara daring melalui perangkat digital. Dengan *Kahoot*, guru dapat membuat kuis-kuis pembelajaran yang menarik dengan tampilan visual yang menyenangkan dan

sistem skor yang mendorong kompetisi sehat antar peserta didik. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana kelas yang aktif, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar. (Winatha & Ariningsih, 2020)

Situs web *Kahoot* digunakan untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan sebagai media pembelajaran yang kelas interaktif. (Yunita & Indrajit, 2022) Penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat memberikan solusi pada bidang pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan keseluruhan daya atau dorongan penggerak yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. (Djamarah, 2008)

Media pembelajaran *gamification* membuat peserta didik lebih terlibat karena pembelajaran yang dikemas dalam permainan meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik. Penerapan media pembelajaran *gamification* diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Di era digital saat ini, peserta didik tidak hanya bisa belajar menggunakan alat tulis saja, tetapi dengan pemanfaatan teknologi, hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan didorong untuk berpartisipasi secara aktif sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif. Faktanya bahwa peserta didik sebagai generasi milenial tidak terlepas dari penggunaan *gadget*, atau dalam satu hari banyak waktu yang mereka habiskan untuk

menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* ini dapat diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif. Keunggulannya dalam proses pembelajaran merupakan terciptanya komunikasi yang dapat memudahkan antara guru dan peserta didik serta menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. (Japar et al., 2020)

Menyadari hal ini peneliti tertarik untuk mengetahui berapa besar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran *Gamification kahoot* ini. Diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok terkait hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam penelitian yang berjudul: "Pengaruh Media Pembelajaran Gamification Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok"

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran masih menggunakan media yang kurang menarik, kreatif dan inovasi sehingga peserta didik terlihat bosan mengikuti proses pembelajaran IPS
2. Peserta didik tidak memperhatikan guru menerangkan materi, mengobrol dengan teman dan bermain HP pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga mengganggu aktivitas belajar di dalam kelas.

3. Kurangnya hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan tidak fokus memperhatikan guru menerangkan di dalam kelas

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah pada Pengaruh Media Pembelajaran *Gamification Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan di atas, maka pokok permasalahan penelitian ini adalah

1. Bagaimana gambaran *Post-Test* hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada mata pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok ?
2. Bagaimana gambaran *Post-Test* hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Gamification Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok ?

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu hubungan antara keadaan pertama dengan keadaan yang kedua terdapat hubungan sebab akibat. Keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab keadaan kedua, dan keadaan pertama berpengaruh terhadap keadaan yang kedua. Maksud pengaruh dalam penelitian berarti merujuk kepada hubungan sebab akibat. Dimana ada variabel yang menjadi sebab dan ada yang menjadi akibat. Berdasarkan pengertian di atas, maka yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan antara variabel X yaitu media pembelajaran *Gamification Kahoot* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik.

2. Media Pembelajaran Gamification Kahoot

Dalam penelitian ini yang peneliti maksud dengan Media pembelajaran *Gamification* ialah media berupa game kuis di dalam aplikasi *Kohoot* yang digunakan agar membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat fitur dan batasan waktu yang dapat memaksimalkan perasaan enjoy, pemberian reward dan memotivasi peserta didik terhadap materi demi tercapainya tujuan secara efektif

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi faktor internal, seperti kesehatan, intelegensi, minat, dan kesiapan, serta faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, metode mengajar, media pembelajaran, dan interaksi sosial. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar terdiri dari ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, evaluasi), ranah afektif (sikap, minat, emosi), dan ranah psikomotor (kemampuan gerak dan manipulasi). Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis, lisan, atau praktik dengan berbagai teknik penskoran dan analisis data untuk menilai tingkat pencapaian peserta didik.

4. Mata Pelajaran IPS

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran terfokus pada pemahaman tentang struktur sosial, interaksi manusia, dinamika masyarakat, serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari.

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang Pengaruh Media *Gamification Kahoot* Terhadap Hasil Belajar peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok adalah untuk mengetahui pengaruh menggunakan media pembelajaran berupa bermain game kuis online dengan handphone

dan infocus agar peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan Hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok .

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran *Post-Test* hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok.
2. Untuk mengetahui gambaran *Post-Test* hasil belajar peserta didik eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Gamification Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui media *gamification Kahoot*. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi guru

Mendapatkan wawasan baru dan pengalaman baru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *gamification Kahoot*.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam menentukan arah kebijakan untuk kemajuan sekolah dan memperoleh hasil pengembangan ilmu.

d. Bagi peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu Pengetahuan sosial