

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan terus mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Perubahan paradigma ini sangat berbeda dengan paradigma pendidikan sebelumnya. Sesuai yang dinyatakan (Rahadian 2018) dimana paradigma pertama, proses pendidikan yang berorientasi atau berpusat kepada guru berubah menjadi berorientasi atau berpusat kepada peserta didik. Pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam berlangsungnya proses pembelajaran dalam kelas. Sehingga proses pembelajaran yang dulunya bersifat satu arah menjadi dua arah karena adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal, maka dibutuhkan rancangan pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang disediakan guru, disusun dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dijelaskan bahwa seorang guru harus memiliki standar kualifikasi akademik dan kompetensi secara nasional. Dengan memiliki kompetensi tersebut, seorang guru mampu memilih dan menggunakan rancangan media yang tepat pada saat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh peserta didik. Salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi akan memudahkan guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran serta membawa inovasi dalam proses pembelajaran dan mampu menciptakan suasana menjadi lebih menarik dan kolaboratif dalam proses belajar.

Pada kenyataannya, saat ini khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru masih kurang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan juga menyenangkan. Hal ini dikarenakan guru masih mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Sehingga guru masih mengikuti kebiasaan pembelajaran pada zaman dahulu yang pada saat pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu proses pembelajaran menjadi monoton karena ilmu yang akan diperoleh peserta didik hanya berupa konsep, teori, hukum yang dilafalkan, atau diceritakan dan membaca saja suasana pembelajaran menjadi membosankan dan kurang bermakna. Sesuai yang dinyatakan oleh (Widiatmaka 2016) bahwa dalam pembelajaran PPKn guru belum memiliki kompetensi pedagogik, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik selalu mengalami kejenuhan atau bosan terhadap mata pelajaran karena tidak menggunakan media pembelajaran menarik dan variatif. Hal ini lah yang menyebabkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn menjadi berkurang.

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam belajar. Apabila mata pelajaran yang tidak sesuai dengan minat, maka siswa tidak akan semangat dalam belajar. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran juga dipengaruhi oleh cara mengajar guru. Proses pembelajaran yang sering digunakan oleh guru

bersifat monoton. Minat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya (Matrona 2016).

Berdasarkan hasil data survei penelitian dari (Pranata Prasetyaningtyas Tuhu 2018) faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yakni strategi belajar yang diterapkan oleh guru mata pelajaran PPKn yang kurang disenangi oleh peserta didik dimana guru dalam proses pembelajaran berlangsung lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis cetak sehingga siswa tidak dapat aktif dalam proses belajar dan kedua kurangnya kesadaran peserta didik akan pentingnya pembelajaran PPKn dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya berdasarkan observasi awal yang saya lakukan di SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 2 Simpang Empat, pada hari Jumat 13 Januari 2023 dengan salah satu guru PPKn sebagai informan. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan bapak tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar PPKn di SMP Negeri 2 Simpang Empat masih rendah. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik yakni:

- a. Faktor Internal adalah faktor-faktor yang ada di dalam diri individu.
 1. Tidak ada kemauan dan rasa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.
 2. Masih banyak siswa yang memiliki literasi teknologi yang rendah.
 3. Kurang berminat pada pelajaran PPKn, karena adanya pemikiran bahwa pelajaran PPKn tidak begitu dipentingkan/diperhitungkan

dalam menentukan kenaikan kelas atau kelulusan. Maupun untuk masuk ke sekolah yang lebih tinggi.

4. Adanya pemikiran atau pemahaman siswa bahwa asal sekolah sudah pasti naik atau lulus ke tahap selanjutnya.
- b. Faktor Eksternal adalah dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi lingkungan sekitar misalnya keluarga, tempat tinggal, sekolah dan teman sebaya
1. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga hanya menggunakan media pembelajaran berbasis cetak.
 2. Penggunaan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton, tidak adanya variasi dalam pembelajaran karena kurangnya pemahaman dan penggunaan media untuk menciptakan suasana kelas yang menjadi lebih interaktif, terlebih usia guru 50 tahun ke atas.
 3. Sarana dan prasarana di sekolah masih kurang memadai.
 4. Kurangnya kerjasama antara guru dan orang tua peserta didik melalui kehadiran ke sekolah dalam membimbing, memotivasi dan mengarahkan anak-anak.

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah menjadi lebih berkualitas diantaranya adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menarik. Sesuai dengan berkembangnya teknologi sekarang maka guru

dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang bekerja data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara 2021). Contoh media pembelajaran digital antara lain adalah kahoot.

Kahoot salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui internet memuat kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena melalui media pembelajaran kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki kahoot diharuskan memiliki akun gmail. Media interaktif kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, survei (Baetina 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Korelasi Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas VIII SMPN 2 Simpang Empat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, adapun hal-hal yang akan diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan terkesan monoton.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran PPKn kurang menarik bagi siswa.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kekinian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang terkait sangat luas sehingga tidak memungkinkan diteliti secara keseluruhan. Oleh karena itu diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan yang akan diteliti akan lebih jelas dan mudah dipahami. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Korelasi Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas VIII SMPN 2 Simpang Empat Berastagi ”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran kahoot dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP N 2 Simpang Empat Berastagi?

2. Bagaimana hubungan antara media pembelajaran kahoot dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP N 2 Simpang Empat Berastagi?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kahoot pada siswa kelas VIII SMP N 2 Simpang Empat Berastagi .
2. Untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran kahoot dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 2 Simpang Empat Berastagi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat 2 manfaat yang akan dicapai, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya khususnya tentang penggunaan media pembelajaran kahoot

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII SMPN 2 Simpang Empat Berastagi.

3. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital yang bekerja dengan data digital dan dapat diakses dengan menggunakan perangkat digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan untuk membantu sekolah dalam rangka meningkatkan minat belajar.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber masukan untuk mendorong guru agar menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar.
3. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini sebagai penambah wawasan serta pengalaman di lapangan.