

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses siswa atau individu dalam membangun gagasan atau pemahamannya terhadap suatu materi atau informasi, baik melalui pengalaman mental, pengalaman fisik, maupun pengalaman sosial. Perubahan yang didapat siswa setelah melakukan serangkaian proses belajar dinamakan hasil belajar. Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian terhadap pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu yang ditetapkan.¹

Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting yaitu sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge* dan sebagai pembimbing yang mendorong potensi siswa dalam belajar. Artinya guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan, memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan teknik mengajar, dan menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi siswa. Dengan demikian, maka akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar matematika siswa.¹

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia. Dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan zaman. Perkembangannya tidak pernah berhenti karena

¹ Abdu, M. Dan Rizki M,U. (2012) “ *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle*” Jurnal Phytagoras. Vol 7, No 1. Hal 75.

matematika akan terus dibutuhkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Oleh sebab itu menjadi sangat penting mengapa kita harus mempelajari matematika. Secara umum, matematika berperan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi merupakan hal yang sangat dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini. Segala kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan cepat karena kemajuan teknologi. Bahkan proses pembelajaran di dalam kelas dapat memanfaatkan kemajuan IT. Pembelajaran dengan menggunakan IT (*Information and Tecnology*) atau Penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), seperti YouTube, Google, dan aplikasi matematika lainnya, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik, dan menyenangkan..dengan demikian siswa akan dengan mudah memahami dan memaknai konsep yang dipelajari.² perkembangan teknologi yang sangat pesat juga merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Dengan majunya media komunikasi seharusnya dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk menerapkan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa.¹Agar proses kegiatan belajar mengajar tercapai tentunya juga harus didukung oleh pemilihan metode maupun media pembelajaran yang tepat pula, dengan demikian keberhasilan pembelajaran tercapai dengan baik.

² Ajeng Gelora Mastuti, Nurlaila Sehuwaky “ *Pembelajaran STAD Berbasis IT Dengan Integrasi Keislaman Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*” (Departement Of Mathematics:2020) vol 3 no.1

Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* adalah suatu pembelajaran yang menyenangkan yang diterapkan pada siswa oleh guru, salah satunya dengan menggunakan permainan agar siswa mudah menangkap intisari pembelajaran tanpa merasa sedang belajar. Keberhasilan belajar sangat tergantung pada strategi dan metode yang digunakan, salah satu alternatif yang digunakan adalah *edutainment*.³ Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *edutainment* dinilai sangat relevan untuk dikembangkan ditengah gencarnya upaya pemerintah mensukseskan tujuan pendidikan nasional. Sebagai media pendidikan yang bernuansa menghibur, perannya yang tidak hanya membantu tenaga pengajar tetapi juga membantu siswa belajar mandiri.

Edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media *edutainment* ini digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui media visual ataupun audio visual seperti video atau pembelajaran yang mengkombinasikan belajar sambil bernyanyi, animasi bahkan permainan (games) yang bersifat edukatif yang mendidik berupa game edukasi kahoot.¹

Menurut Khabidin (2019) Kahoot merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi hingga

³ A. Lutfi. DKK. (2019).'' *Edutainment Dengan Game Komputer Media Pembelajaran Kimia*'' . Jurnal Penelitian Pendidikan Sains . Vol 8. No 2. p-ISSN: 2089-1776. e-ISSN: 2549-1597.

proses pembelajaran lebih efektif. Kahoot itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.⁴

Kahoot dapat digunakan untuk berbagai tugas belajar mengajar, termasuk administrasi pra dan pasca tes, soal latihan, penguatan materi pelajaran, instruksi remedial, dan pengayaan. Kepemilikan akun Gmail atau akun lainnya merupakan salah satu prasyarat untuk membuat kahoot.

Cara lain untuk melihat kahoot adalah sebagai perangkat lunak permainan pembelajaran langsung yang dapat menghibur siswa dari segala usia, mulai dari anak sekolah dasar hingga mahasiswa. Ketika menggunakan kahoot, peserta akan melihat pertanyaan dilayar monitor Android, meja, atau computer mereka msaing-masing sebelum mendapat kesempatan untuk menjawab. Layar akan langsung menunjukkan apakah jawaban yang diberikan benar atau salah. Peserta akan menerima poin untuk setiap jawaban, termaksud mereka yang memberikan jawaban yang paling mendalam. Di akhir permainan, Kahoot akan menampilkan urutan tiga poin tertinggi. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik.¹

Beberapa kelebihan yang didapat dari penggunaan kahoot ini adalah diantaranya, bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar, sehingga dapat dijadikan

⁴ Wiwik Sulistiyawati. Dkk (2021). “ *Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika* ” Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya. Vol. 15. No 1. E-ISSN: 2549-6727 , P-ISSN: 1858-0629

motivasi belajar siswa untuk memperoleh poin sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Molstad dan Karseth, hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang di peroleh melalui proses pembelajaran.⁵ Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.

Menurut Farichin, ciri khas *edutainment* yaitu mencoba untuk membangun atau mengenalkan kepada peserta didik dengan menanamkan (melekatkan) pelajaran di dalam format hiburan yang dikenal seperti program televisi, komputer, dan video game, film, musik, website pada internet, perangkat multimedia, dan lainnya.¹

Menurut Maftuh memasukan permainan dan komedi ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu pendekatan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, namun masih banyak metode yang dapat digunakan, seperti menggunakan metode bermain peran, demonstrasi, dan multimedia.⁶

Pendapat yang dikemukakan oleh Jamora Nasution dan Abdul Gani dalam jurnal yang ditulis Ulil Albab menyatakan bahwa:” konsep *edutainment* mengarahkan pendekatan student center, yang tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran tetapi sebagai pelaku pembelajaran. Dihiasi dengan penampilan peserta didik aktif, senang

⁵ Rike Andriani, Rasto” Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa” jurnal pendidikan manajemen oerkantoran, Vol.4 No.1 (2019) hal 81.

⁶ *Ibid* Ulil Albab. Hal. 54.

dan bergairah setiap jam pelajaran tanpa ada istilah membosankan atau pernyataan tidak sanggup lagi, dan evaluasi setiap materinya mengalami peningkatan dengan pembelajaran sebelumnya.¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Alfyadhilah Rusydi “ pengaruh penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPS murid Sd kartika XX-I kota makasar “ disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dari pertemuan I sampai pertemuan IV secara umum berada pada kategori baik.⁷

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Agustien pranata, Sri Purwanti Nasution dan Bambang Sri Anggono” Media pembelajaran matematika berbasis *edutainment* dengan pendekatan *metaphorical thinking* dengan *swish max*” disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah mencapai standar kelayakan dan memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis berdasarkan angket para ahli dan siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di MTS Negeri Ambon, ditemukan beberapa masalah yang sangat menonjol diantaranya proses pembelajaran ditemukan beberapa siswa yang kedatangan sering bermain Hp yang menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran. Akibatnya apa yang disampaikan oleh guru tidak begitu terserap oleh siswa dengan optimal. Selain itu dalam pemberian LKS oleh guru secara terus menerus membuat siswa menjadi jenuh untuk mengerjakan tugas siswa sering

⁷ *Ibid* Nur. Alfyadhilah. Rusyid. Hal. 148.

kedapatan bercerita antar sesama teman membuat mereka tidak fokus dalam mengerjakan tugas mereka, hal ini pun sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



(Gambar 1.1 observasi awal)

Untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik atau bosan saat belajar, sangat penting untuk menerapkan strategi pengajaran baru yang dapat memotivasi siswa dengan menggunakan media yang sering digunakan. Dan untuk mewujudkan pemikiran tersebut peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan memanfaatkan game kahoot pada pembelajaran matematika.

Dari latar belakang yang telah diuraikan dia atas , jelaslah bahwa penulis tertarik untuk menerapkan teknologi pembelajaran baru di sekolah MTS Negeri Ambon yang tidak membosankan, menarik, dan menghibur serta dapat mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul ***“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Dengan Menggunakan Game Edukasi Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah hasil siswa setelah diterapkannya penerapan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot dapat meningkatkan hasil siswa pada materi pecahan?
2. Bagaimana perbandingan hasil siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot untuk meningkatkan hasil siswa pada materi pecahan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui:

1. Hasil siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan game edukasi kahoot pada materi pecahan
2. Perbandingan hasil siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *edutainment* menggunakan game edukasi kahoot pada materi pecahan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapatkan setelah membaca penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jadikan pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media yang sesuai dan hindari hal yang monoton.
2. Mampu menggunakan alat peraga yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.
4. Sebagai tuntutan bagi penulis dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bidang pendidikan, khususnya sebagai sumber untuk penelitian.

E. Defenisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Game Edukasi Kahoot merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses pembelajaran

lebih efektif. Kahoot itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.