

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting bagi setiap individu sebagai kebutuhan dasar. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Guru berperan aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pendidikan yang efektif, sehingga guru diharuskan memiliki kemampuan dan kompetensi guna memberikan pelatihan profesional kepada peserta didik. Pemerintah pada saat ini masih berupaya mewujudkan pendidikan yang bermutu atau berkualitas. Dalam upaya pencapaian pendidikan yang berkualitas, dibutuhkan keikutsertaan berbagai pihak dalam mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan, diantaranya lembaga pendidikan, pihak swasta, dan masyarakat umum. Menurut hasil data yang diperoleh *UNESCO* dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report* yang dilakukan pada tahun 2016, mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia menduduki tingkat 10 dari 14 negara berkembang yang ada di dunia. Sementara itu, merujuk kepada hasil *survey Programme for International Student Assessment (PISA)* yang merupakan sebuah organisasi yang menilai mutu pendidikan di dunia, pada tahun 2018 peringkat kualitas pendidikan di Indonesia masih berada di kedudukan golongan rendah, yaitu dengan menduduki peringkat 72 dari 78 negara. Hasil data tersebut cenderung stagnan di dalam kurun waktu 10-15 tahun

terakhir. ¹*Sustainable Development Goals* atau biasa disingkat *SDGs* adalah merupakan dokumen Kesepakatan Pembangunan Global yang mencita-citakan tercapainya pembangunan berkelanjutan dalam menghadapi permasalahan pembangunan. Tujuan pembangunan berkelanjutan dibagi menjadi empat kategori: pembangunan ekonomi, sosial, kelembagaan, dan lingkungan. Ada 17 tujuan utama dalam *Sustainable Development Goals* yang salah satunya adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan mendukung pembangunan sosial dalam jangka panjang.

Saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, meskipun demikian akses masyarakat Indonesia terhadap pendidikan meningkat drastis. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia ditandai dengan tingginya tingkat buta huruf. Terdapat 15% anak usia dibawah 15 tahun yang mengalami buta huruf, sedangkan di negara lain kurang dari 10% anak muda yang mengalami buta huruf. Kualitas pendidikan di Indonesia terbilang jauh dibawah dari apa yang direncanakan dalam *SDGs*. Salah satu hambatan utama dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia adalah adanya kesenjangan pendidikan yang ditandai dengan perbedaan kualitas sekolah di daerah perkotaan dan pedesaan.²

Permasalahan-permasalahan dalam bidang pendidikan di Indonesia dapat dikelompokkan dalam dua lingkup, *makro* dan *mikro*. Masalah pendidikan dalam lingkup *makro* diantaranya adalah yang pertama

¹ Siti Aisyah Nurfatimah, dkk, *Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs)*, Jurnal Basicedu, Vol. 6, No. 4(2022), hal. 6146

² *Ibid*, hal 6148

kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks. Di Indonesia sudah mengalami perubahan kurikulum sebanyak 12 kali. Perubahan-perubahan tersebut dapat membingungkan beberapa pihak seperti guru, peserta didik, dan juga orangtua atau wali. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia cukup kompleks sehingga mengharuskan peserta didik menguasai beberapa materi. Hal tersebut berdampak kepada peserta didik yang untuk memilih dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dampak terhadap guru adalah beban banyaknya kompetensi yang harus dikuasai. Kedua adalah pendidikan yang kurang merata. Kurang meratanya pendidikan di Indonesia terjadi terutama pada daerah-daerah yang tertinggal. Ketiga adalah masalah penempatan guru. Terdapat guru yang penempatan bidang studinya tidak sesuai keahliannya sehingga menyebabkan kurang optimalnya kegiatan belajar mengajar. Keempat adalah rendahnya kualitas guru. Kelima adalah mahal biaya pendidikan, semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh semakin mahal biaya pendidikan yang dikeluarkan. Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang memilih untuk tidak bersekolah karena anggapan mahal biaya pendidikan. Masalah pendidikan di bidang mikro diantaranya adalah yang pertama sarana dan prasarana yang kurang memadai. Masih terdapat sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas tidak memadai atau bahkan tidak memiliki fasilitas sama sekali. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti terhambatnya penyaluran dana, penyalahgunaan dana sekolah, peralatan sarana dan prasarana sekolah yang buruk, dan lain-lain. Yang kedua adalah metode pembelajaran yang

monoton. Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik. Yang terakhir adalah rendahnya prestasi siswa, rendahnya prestasi siswa sebagai akibat dari beberapa permasalahan pendidikan yang sudah di paparkan di atas.³

Dari berbagai permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia menyebabkan kurangnya motivasi yang dimiliki siswa dalam menjalani proses belajar mengajar. Salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar matematika seperti halnya data dari Penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi ke enam dari bawah posisi ke-74 dari 79 Negara. Adapun untuk bidang matematika dan literasi. Matematika merupakan ilmu yang membahas tentang angka-angka, perhitungan, simbol dan pola.⁴ Matematika adalah mata pelajaran yang kurang disukai siswa, sehingga siswa cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah dalam pelajaran matematika. Dalam praktik pembelajaran, dibutuhkan motivasi belajar yang tinggi agar menunjang hasil belajar yang baik pula.

Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik ditunjang oleh beberapa hal. Salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Metode/ model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka kerja konseptual yang menggambarkan prosedur sistem dalam

³ Fitria Nur Auliah Kurniawati, *Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi*, Academy of Education Journal , Vol. 13, No. 1 (2022), hal 4-8

⁴ Sari R. M., *Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan*, *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.1 No.1 (2019).

mengorganisasikan pengalaman belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.⁵

Model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menambah motivasi belajar siswa. Guru dituntut untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Sehingga dalam penentuan model pembelajaran, guru juga harus dapat memanfaatkan teknologi. Dalam artian guru dapat menggunakan model pembelajaran sekaligus media berbasis teknologi dengan harapan pula dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* yang merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan (*games*).

Games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) aturan, merupakan batasan – batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam

⁵ M. Sobri Sutikno, *Buku: Metode dan Model-Model Pembelajaran*, Lombok : Holistica, 2019, hal. 51

game; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *game based learning* dalam pembelajaran.⁶

Penggunaan *Game Based Learning* dapat diterapkan dengan media tertentu, salah satunya adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform berbentuk kuis online yang dapat dimainkan via website maupun dapat diunduh via aplikasi. Perangkat tersebut memiliki tampilan visual interaktif bagi pengguna yang ingin mengikuti kuis *Kahoot* yang telah dibuat sebelumnya. Kuis dalam *Kahoot* disajikan dalam format pilihan ganda atau PG (*multiple choice*) yang terdiri dari sebuah pertanyaan, dengan empat pilihan jawaban. Cara menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam kuis *Kahoot* cukup mudah, yaitu pemain cukup menekan pilihan jawaban yang dirasa benar pada layar gawai atau PC masing-masing. Setiap pemain hanya diberikan waktu terbatas untuk menjawab setiap pertanyaan dan akan mendapatkan akumulasi skor paling tinggi untuk setiap pilihan jawaban benar dengan waktu paling cepat. Terdapat

⁶ Efrika Marsya Ulfa, dkk, *Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 6 No. 6 (2022), hal 9346

juga fitur bantuan yang dapat digunakan oleh setiap pemain untuk mendongkrak agar mendapatkan skor maksimal.⁷

Proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sekaligus permainan merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran tersebut mampu menghadirkan suasana belajar menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat mengantarkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian adalah karena MTs Muhammadiyah Watulimo merupakan sekolah yang memfasilitasi siswanya untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu sekolah ini telah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan penelitian ini. Lokasi yang mudah dijangkau menjadi alasan lain mengapa peneliti memilih sekolah ini, selain itu proses pembelajaran matematika disekolah ini terbiasa menggunakan pembelajaran konvensional sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan efisien.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan media *Kahoot* melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo”**

⁷ Afrilya Puji Prayoga, *Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran *Gamebased Learning**, Jurnal Seni Rupa dan Desain, vol. 24, no. 2 (2021), hal. 114

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa
2. Rendahnya hasil belajar matematika siswa

Batasan masalah dalam penelitian ini diperlukan agar pokok bahasan penelitian tidak meluas ruang lingkupnya dan agar penelitian lebih terarah. Peneliti merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas MTs Muhammadiyah Watulimo

3. Model Pembelajaran Game Based Learning
4. Media Pembelajaran Kahoot
5. Materi SPLDV

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo ?
2. Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Mts Muammadiyah Watulimo ?
3. Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo
2. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Mts Muammadiyah Watulimo
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

E. Kegunaan Penelitian

Bersadarkan tujuan penelitian diatas maka diharapkan dapat memporeleh manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan untuk pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya
 - b. Sebagai referensi untuk penelitian lanjut mengenai model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot*
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Penulis

Penulis dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sehingga mampu menyimpulkan apakah model pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak.
 - b. Bagi Madrasah

Pihak madrasah dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sehingga dapat dijadikan referensi model pembelajaran yang dapat diterapkan.
 - c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui model pembelajaran yang beragam dan diharapkan model pembelajaran yang diterapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
 - d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan.

F. Hipotesis Penelitian

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

2. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

H_1 : Ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

3. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dugaan sementara peneliti adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Game Based*

Learning berbantuan *Kahoot* dari siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot*.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam karya tulis ini, peneliti mendefinisikan istilah penting yang menjadi kajian utama dalam karya tulis ini yaitu sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

a) *Game based learning*

Game based learning adalah model pembelajaran inovatif kolaboratif yang berbasis *game*, yang melibatkan sebuah permainan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran.⁸

b) *Kahoot*

Kahoot adalah media pembelajaran online yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara proses penyampaian materi dan tempat evaluasi pembelajaran.⁹

c) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak yang datang dalam diri seseorang yang dapat membuat pribadi tersebut secara sadar belajar secara optimal guna tercapainya proses belajar yang efektif.¹⁰

⁸ Eka Daniel, dkk, *Kombinasi Metode Finite State Machine dan Game Based Learning Pada Games "Escape From Cov-Madness"*, Jurnal Mahasiswa Teknik InFORMATIKA, Vol. 5, No. 1, 2021, hal 88

⁹ Busiri Achmad, *Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab di IAI Sunan Kalijogo Malang*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 2, No. 2, 2020, hal. 228

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik.¹¹

2. Penegasan Operasional

a) *Game Based Learning*

Game based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya melibatkan sebuah permainan yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

b) *Kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara online guna membantu kelancaran proses belajar mengajar di kelas.

c) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah penggerak datang dari dalam diri setiap individu yang mendorong seorang individu tersebut melewati proses belajar mengajar yang efektif.

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan pada diri siswa yang dapat dilihat, diamati, dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta ketrampilan.

¹⁰ Harbeng Masni, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, Vol. 5, No. 1, 2015, hal. 36

¹¹ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol.3, no. 1 (2018): 171–187.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi dengan pendekatan kuantitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Bagian awal dalam penulisan skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) skripsi terdiri dari bab-bab sebagai berikut: pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan)

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori)

Landasan teori berisi tentang deskripsi teoritis tentang variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, variabel-variabel yang diteliti adalah model pembelajaran game based learning, media pembelajaran kahoot, motivasi belajar matematika, hasil belajar matematika, materi SPLDV.

BAB III (Metode Penelitian)

Pada bab ini memuat rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrument, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian)

Pada bagian ini memuat tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V (Pembahasan)

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI (Penutup)

Pada bagian ini berisi dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.