

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman konsep materi dan penilaian hasil belajar adalah faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran. Memilih model pembelajaran membantu dalam perolehan informasi, ide, keterampilan, serta pola berpikir. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat mengklarifikasi informasi, mengarahkan fokus siswa, meningkatkan motivasi belajar serta mendorong pencapaian akademik. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar dan diharapkan dapat mendukung keragaman metode pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Suryani, dkk. 2018:4).

Perkembangan dunia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi telah menjadi bagian integral dari dunia pendidikan. Kondisi seperti ini mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan beradaptasi, menguasai, dan kompeten dalam menggunakan perangkat teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menarik dan memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan interaktif dalam proses pembelajaran (Putra & Afrilia, 2020)

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk terus memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi (Telaumbanua, 2020). Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran selama proses penyampaian materi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui media pembelajaran. Hal ini merupakan komponen penting dari proses pendidikan.

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang besar terhadap keberhasilan guru untuk mewujudkan keberhasilan didalam proses pembelajaran (Siregar, 2015). Selain menciptakan suasana gembira yang diterima siswa media pembelajaran juga mempermudah siswa untuk menerima timbal balik dari proses pembelajaran. Cara terbaik untuk memanfaatkan media pembelajaran adalah dengan mengetahui bentuk kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan memperhatikan karakteristik materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan berkembangnya teknologi menuntut guru untuk memiliki pengetahuan yang luas,

keterampilan yang kompeten, pengalaman dan kepribadian yang mulia (Ni Wayan Marti, 2017) untuk menyiapkan generasi yang demikian tentu membutuhkan peran Pendidikan yang tepat, terutama didalam Pendidikan ekonomi yang ada dikehidupan sehari-hari yang harus terus diperlihatkan. Saat ini yang menjadi perhatian adalah bagaimana penyampaian materi Pendidikan Ekonomi disekolah dapat dijiwai oleh peserta didik sesuai dengan yang ada dikehidupan sehari-hari. Tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi lebih menekankan pada pembentukan kepribadian sosial dan nilai-nilai ekonomi yang ada. Peran guru sangat penting disini, karena dalam proses pembelajaran dikelas, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang meningkatkan interaktivitas siswa dengan teknologi atau perangkat seluler yang siswa miliki yaitu *smartphone* yang dapat digunakan dan bermanfaat disaat proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan keterlibatan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang unik memerlukan interaktivitas. Adanya interaktivitas ini tentu dibutuhkan jalinan komunikasi antara guru dan siswa agar dapat mewujudkan peran, fungsi dan tujuan proses pembelajaran dengan lebih baik. Dengan adanya interaktivitas digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada pendekatan tradisional seperti ceramah dan bacaan. Media digital seperti komputer, tablet dan ponsel pintar telah memungkinkan adanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui interaktivitas digital, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, mengikuti simulasi, berkolaborasi dengan sesama siswa melalui platform daring serta terlibat dalam berbagai aktivitas yang memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka (Tri Herlambang et al., 2023).

Interaktivitas digital memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, serta melacak perkembangan belajar secara lebih terperinci. Sehingga interaktivitas digital dalam pembelajaran telah menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Murtado et al., 2023).

Media sangat bermanfaat dan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada murid lebih mudah dan praktis serta menarik. Media pembelajaran dikatakan interaktif jika mampu mengkomunikasikan lebih dari dua media baik video, audio, gambar, teks dan lain sebagainya (Kuswanto & Walusfa, 2017). Pengintegrasian lebih dari dua media ini yang membuat media pembelajaran menjadi lebih

menarik bagi penggunanya. Salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah Aplikasi Kahoot.

Media kahoot adalah sebuah program atau aplikasi yang dapat difungsikan sebagai kuis daring yang mana pemainnya adalah peserta didik dan guru sebagai admin serta perancang soalnya (A. S. Samudera, 2020). Media kahoot dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Kahoot dirancang sebagai pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Adapun cara bermainnya terbilang sederhana, semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada *leaderboard* siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak pertanyaan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memunculkan kebutuhan dan minat baru, mendorong keterlibatan dalam proses belajar, serta memengaruhi aspek psikologis siswa (Hasriadi dkk, 2019). Penggunaan media pembelajaran pada masa orientasi pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, membantu interpretasi data, dan memadatkan informasi.

Penelitian ini dilakukan penulis yang berfokus untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi media kahoot diterapkan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang dapat meningkatkan interaktivitas siswa dengan perangkat seluler yang mereka miliki sesuai dengan manfaatnya selama proses pembelajaran berlangsung. Media kahoot ini menjadi solusi bagi para guru agar mereka bisa mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini (Nasution, 2022). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut perlu dilakukan penelitian tentang “Implementasi Penggunaan Media Kahoot untuk meningkatkan interaktivitas dalam Proses Pembelajaran pada siswa Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan keterangan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah bagaimana implementasi penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran interaktivitas terhadap siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengetahuan atau penemuan baru dan menguji kebenaran yang ada. Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran interaktivitas terhadap siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini yang diharapkan memiliki manfaat, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan bahan referensi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan, yang berkaitan dengan penggunaan website aplikasi dalam media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Guru mampu menciptakan suasana belajar yang meningkatkan interaktivitas siswa dengan teknologi atau perangkat seluler yang peserta didik miliki yaitu *smartphone* yang dapat digunakan dan bermanfaat disaat proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Mampu memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi terselenggaranya proses pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan munculnya interaktivitas antara siswa dan perangkat seluler yang dimiliki.

c. Bagi Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi dan wawasan untuk penelitian selanjutnya.