

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan pembelajaran saat ini memerlukan cara yang baru dan berbeda untuk mengimbangi perkembangan zaman. Strategi belajar mengajar yang baru itu sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar saat ini masih banyak menggunakan cara lama dalam menyampaikan materinya. Banyak yang mengira keberhasilan suatu pembelajaran itu dilihat dari segi hasil. Seperti kita ketahui dalam menciptakan pembelajaran yang baik itu harus mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Apabila aspek-aspek tersebut telah diperhatikan barulah tercipta proses pembelajaran yang baik.

SMP Negeri 1 Seberuang adalah salah satu SMP yang ada di Kecamatan Seberuang, Kabupaten Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Pembelajaran di sekolah ini telah menerapkan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan berkontribusi bagi kesejahteraan hidup umat manusia.

Pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Seberuang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam tema teks persuasi kelas VIII C dianggap masih belum mampu memenuhi aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik karena guru masih mengajar dengan cara yang lama. Kurangnya keaktifan dan pemahaman siswa karena penyampaian materi dari guru yang kurang menarik dan membosankan membuat siswa tidak memahami apa teks persuasi itu sendiri.

Teks persuasi pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) di SMP Negeri 1 Seberuang mempelajari tentang pengertian, ciri, bentuk, dan jenis dari teks persuasi itu sendiri. Ciri-ciri teks persuasi adalah berisi data dan fakta, meyakinkan pembaca, berisi kata-kata ajakan, dan menghindari konflik. Bentuk-bentuk dari teks persuasi yaitu bentuk pidato, bentuk tulisan, dan bentuk elektronik. Adapun jenis-jenis teks persuasi seperti persuasi politik, persuasi pendidikan, persuasi *advertens*/iklan dan persuasi propaganda.

Peran guru sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan siswa untuk mencapai aspek kognitifnya. Selain itu membentuk sikap dan karakter siswa sebagai bentuk tercapainya aspek afektif serta meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa untuk mencapai aspek psikomotorik. Tiga aspek tersebut saling berkesinambungan dan harus sama-sama tercapai karena keberhasilan pembelajaran yang sesungguhnya adalah mampu menciptakan manusia yang memiliki kecerdasan atau kemampuan yang baik, sikap yang baik, dan memiliki keterampilan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pastinya memberikan hal baru dan tantangan tersendiri bagi sekolah, guru dan siswa sebagai upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan kompetensi profesional guru seperti

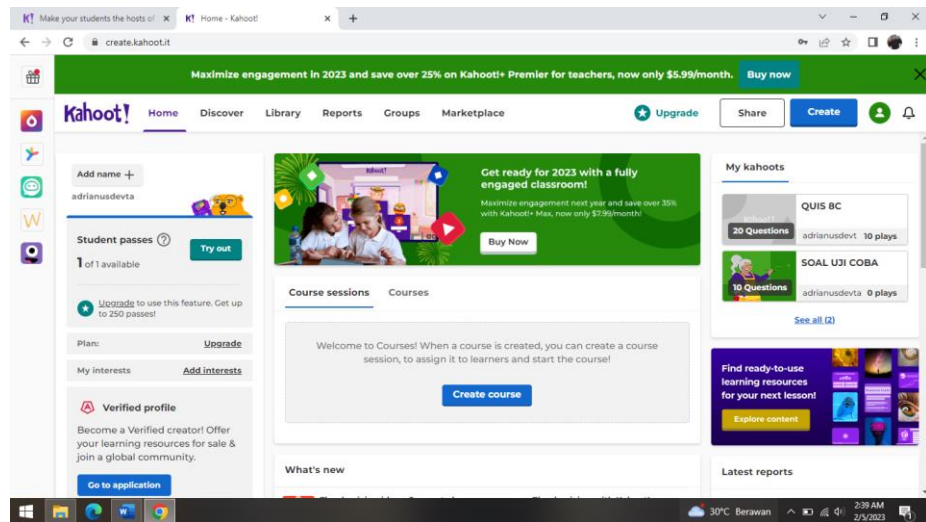
dalam penyampaian dan pengembangan materi pembelajaran supaya bisa memberikan inovasi yang lebih kreatif sehingga guru bisa selalu mengikuti perkembangan teknologi.

Inovasi dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi supaya tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik. Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software*. Media Pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran (Gunawan dan Ritonga, 2019:30). Media pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu membuat siswa dan guru sama-sama berperan aktif dalam proses memahami materi ajar.

Penggunaan internet yang semakin meluas dan berkembang ternyata juga memiliki dampak positif bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian seseorang dapat lebih mudah belajar tanpa terbatas waktu dan tempat. Pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu *Website Kahoot*. Media ini telah memiliki aplikasinya tapi juga bisa diakses lewat website tanpa harus mendownload aplikasi tersebut. Dengan demikian akan lebih memudahkan bagi pengguna yang mungkin penyimpanan handphonenya kecil. Menurut Wedyanti (2018:23) mengatakan *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisi kuis dan game. Menurut Mawarni (2022:3) *Kahoot* diprakarsai Johand Brand, Jamie Brooker dan Morten Vervsik tahun 2013. Aplikasi ini berupa *quiz online*, *survey*, dan diskusi yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda.

Majunya perkembangan teknologi menjadikan *game* edukasi seperti *quiz online* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu *website kahoot*. *Quiz online website kahoot* memiliki keunggulan seperti soal-soal dapat kita buat dari bahan ajar pada materi yang sedang kita pelajari serta media ini memiliki durasi waktu yang dapat diatur otomatis. Dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Kelebihan lain media ini adalah perangkingan otomatis bagi peserta quis yang menjawab soal, jika jawabannya benar maka akan mendapat rangking teratas. Dengan adanya perangkingan maka akan menambah semangat peserta didik untuk dapat bersaing secara positif supaya mendapatkan rangking tertinggi. Jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan.

Pembelajaran berbasis media *kahoot* dapat dilihat dari segi efektivitasnya. Media ini dapat diakses secara pribadi oleh guru dan siswa, gratis, dan mudah digunakan. Guru dapat berkomunikasi dengan siswa melalui *quiz* dalam penyampaian materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan seru. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis *quiz online website kahoot* ini dapat menampilkan materi yang dibutuhkan dan yang menarik adalah siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media ini dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1.1 Tampilan Awal Laman Website Kahoot.

Gambar di atas merupakan tampilan awal dari laman *website kahoot* pada menu *home* yang dapat diakses oleh admin. Dalam hal ini admin itu sendiri adalah seorang guru. Admin dapat membuat *quiz* atau *game* dan menentukan soal sesuai materi belajar yang sedang dipelajari. Link *quiz* atau *game* dibagikan kepada siswa sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan persetujuan dari guru yang menjadi admin. *Quiz website kahoot* ini bisa menjadi media belajar interaktif yang akan disukai oleh siswa.

Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang pada tanggal 12-13 Januari 2023 ditemukan hasil pengamatan bahwa banyak siswa yang malas belajar, suka ribut, tidak fokus karena mengantuk, dan bermain sendiri saat guru menjelaskan materi. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya kreatifitas dari guru dalam menguasai suasana kelas. Penyampaian materi dari guru juga monoton. Guru lebih sering menjelaskan dengan membaca materi sampai selesai tanpa memberikan keterlibatan siswa dalam proses pemahaman materi. Bahkan

terkadang guru meminta siswa untuk mencatat materi saja tanpa menjelaskannya lalu meninggalkan kelas, sehingga siswa tidak benar-benar menjalankan amanah guru dan memilih bermain dengan temannya karena tidak diawasi guru saat proses belajarnya. Dengan adanya permasalahan tersebut dihari berikutnya guru mencoba menerapkan cara belajar yang baru dengan menggunakan *quiz online website kahoot* yang mana setiap siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah guna untuk belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru membuat *quiz* dalam bentuk soal dari materi yang sudah dipelajari dengan tujuan untuk mengingatkan kembali materinya. Peneliti mengamati bahwa dengan menggunakan *quiz kahoot* ini siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan bersaing menjadi yang paling benar dalam menjawab soal *quiz* yang diberikan oleh guru. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih seru dan aktif serta semangat belajar siswa menjadi meningkat.

Sehubungan dengan beberapa hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Seberuang **“Pengaruh Media Quiz Online Website Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media *quiz online website kahoot* pada tema teks persuasi kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tema teks persuasi kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Apakah terdapat pengaruh media *quiz online website kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia tema teks persuasi pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023?
4. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media *quiz online website kahoot* pada tema teks persuasi kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh Media *Quiz Online Website Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023. Oleh karena itu, sub-sub tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media *quiz online website kahoot* pada tema teks persuasi kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tema teks persuasi kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mengetahui pengaruh media *quiz online website kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia tema teks persuasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media *quiz online website kahoot* pada tema teks persuasi siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Seberuang Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari berbagai pihak, baik dari siswa itu sendiri, guru, maupun pihak dari luar sekolah. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Adapun manfaat teoretis dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan solusi terhadap perkembangan kurikulum pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan kepada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat penggunaanya. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pengetahuan bagi guru dalam meningkatkan cara mengajar sehingga menuju ke arah yang lebih baik terutama dalam bidang Bahasa dan Sastra Indonesia. Serta untuk memotivasi guru supaya dapat selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

b. Bagi siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan media yang baru yaitu *kahoot* pada pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan bagi pihak sekolah kedepannya supaya dapat menggunakan media *kahoot* dengan maksimal sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi diri peneliti sebagai calon pendidik khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai literatur yang bisa dibaca oleh mahasiswa yang akan melakukan penelitian maupun yang belum.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:38) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen.

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2016:39). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah *Media Quiz Online Website Kahoot*.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2016:39). Dalam penelitian ini variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

1. Quiz Online Website Kahoot

Quiz online website kahoot adalah serangkaian soal yang dibuat oleh admin dan bisa dikerjakan oleh animonya. Dalam hal ini admin dari

website kahoot adalah seorang guru dan animo atau orang yang mengerjkannya adalah siswa. soal-soal dibuat dari materi yang sedang dipelajari bersama dengan tujuan untuk menambah daya ingat dan pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Guru mengatur banyak soal, durasi waktu dan menjelaskan kepada animo sistematika penggunaan *website kahoot* ini. *Quiz* berisi soal yang mendidik dan disajikan dalam bentuk yang menarik sehingga menambah keseruan bagi siswa dalam menjalankannya.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pencapaian seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa perwujudan hasil belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Hasil belajar seseorang bisa saja meningkat dan juga bisa menurun. Guru sangat berperan penting terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Guru harus mampu membuat siswa menyukai materi dan cara belajar yang diterapkan supaya benar-benar paham dengan apa yang dipelajari dan bisa mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan pernyataan diatas *quiz online website kahoot* dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa karena mereka akan bersaing dengan teman-teman kelasnya untuk mendapatkan rangking tertinggi dalam proses mengerjakan soal *quiz*. Dengan *quiz* ini pula siswa akan mendapatkan cara belajar yang baru dan lebih fokus dalam memahami

materi belajar. Hal ini juga secara otomatis mempengaruhi hasil belajar siswa.