

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia, berdampak pada berbagai aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan (Basar *et al.*, 2021). Kebijakan *sosial distancing* dan *physical distancing* dianggap dapat mengurangi penyebaran Covid-19 (Amalia dan Sa'adah, 2020). Seiring dengan kebijakan tersebut, pada tanggal 24 Maret 2020 menteri Pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran nomer 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan, bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) agar memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Mamluah dan Maulidi, 2021)

Pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, seluruh jenjang pendidikan termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus dapat beradaptasi secara tiba-tiba untuk melaksanakan PJJ. (Basar *et al.*, 2021). Interaksi antara guru dan siswa selama PJJ dapat berlangsung secara virtual dengan menggunakan perangkat teknologi modern seperti komputer, laptop maupun telepon genggam (Amalia dan Sa'adah, 2020). Kondisi belajar siswa saat PJJ dengan waktu yang lama dan media pembelajaran yang monoton akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak menyenangkan, sehingga timbul kejenuhan yang mengakibatkan siswa malas belajar dan tujuan belajar tidak tercapai (Nazla, 2020)

Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Mengajar (MBKM) yang diselenggarakan langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Kampus Mengajar bertujuan untuk memberikan solusi kepada sekolah terdampak Covid-19 dengan memberdayakan mahasiswa yang berdomisili di sekitar wilayah sekolah untuk membantu para guru dan dan Kepala Sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 (Rosita dan Damayanti, 2021).

Kehadiran mahasiswa di sekolah diharapkan dapat membantu sekolah terdampak Covid-19 untuk melaksanakan pembelajaran dan menerapkan program Merdeka Belajar yang sebelumnya telah dirancang oleh pemerintah (Nurhasanah dan Nopianti, 2021).

Hasil observasi yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar terkait media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 13 Surakarta adalah *google classroom* dan *google meet* untuk melaksanakan pembelajaran. Kendala yang ditemukan saat proses pembelajaran adalah siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kehadiran saat pembelajaran dengan *google meet*, terkadang hanya 10 siswa dari 25 siswa yang masuk dalam *roommeet*. Guru juga menyampaikan kepada mahasiswa bahwa banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan di *google classroom*. Banyaknya siswa yang tidak membuka *google classroom* mengakibatkan guru kesulitan untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah memahami setiap indikator yang disampaikan untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan mahasiswa kampus mengajar memberikan solusi berupa pembelajaran berbasis *game* dengan *platform* yang dapat diakses secara gratis di internet. *Learning based game* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses belajar (Cinta *et al.*, 2021). Menurut Hidayat (2018), *game* mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain tujuan atau hasil yang akan dicapai, aturan atau batasan untuk mencapai tujuan, *Feedback System* dan *Voluntary Participation*. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *learning based game* dalam pembelajaran (Studi *et al.*, 2011). Penelitian terbaru menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi (Luhsasi dan Permatasari, 2020)

Mahasiswa kampus mengajar menggunakan *Quizizz* sebagai aplikasi *Learning based game* untuk membantu pembelajaran di SMP Negeri 13

Surakarta. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu contoh *learning based game* yang melibatkan aktivitas multi-pemain ke ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Cinta *et al.*, 2021). Proses pembelajaran mencakup elemen kompetisi, keterlibatan, dan penghargaan langsung. Peserta didik dapat saling bersaing dan berkolaborasi agar termotivasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan berhasil meraih nilai yang tinggi kemudian siswa menerima umpan balik dan penghargaan secara langsung (Dimitra *et al.*, 2020) Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Akour *et al.*, 2020)

B. Tujuan

Tujuan kegiatan yang dilakukan adalah

1. Membantu guru dalam proses belajar mengajar selama pembelajaran jarak jauh
2. Membantu meningkatkan minat belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh
3. Merealisasikan progam pemerintah Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM)

C. Manfaat

1. Bagi Sekolah

Kegiatan ini diharapkan dapat membatu kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran jaurak jauh di SMP Negeri 13 Surakarta

2. Bagi Siswa

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan minta belaar siswa selama pembelaaran jarak jauh.

3. Bagi pemerintah

Kegiatan ini diharapkan dapat merealisasikan progam pemerintah yaitu Merdeka Belajar Kampus Mengajat (MBKM)