

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹ Adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran

¹ Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.hal.4

maka komunikasi dari guru dalam menyampaikan materi kepada siswa akan kurang maksimal dan kurang efisien. Media pembelajaran diharapkan dapat membangun sikap aktif siswa, kreatif, dan berpikir kritis siswa.

Berkenaan dengan hal itu, media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana yang sangat penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat dari penyampaian oleh guru, siswa juga mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran. Apabila sarana dan prasarana yang digunakan kurang mendukung ataupun kurang maksimal, akan menjadikan siswa cenderung pasif atau kurang aktif. Kurang aktif tersebut dapat seperti kurang aktif bertanya, kurang aktif beragumen, dan lain sebagainya. Upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta sesuai dengan materi bahan ajar. Pemilihan media yang bervariasi dan menarik hendaknya juga sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an pada QS. Al-Nahl (16) : (44), yaitu :

للتاس لتبس الذكر إليك وأنزلنا ٥ وأنزلنا بالبينت
يتفكرون ولعلهم إليهم نزل ما

Artinya : “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Ayat diatas menerangkan bahwa dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Media pembelajaran yang ada berbagai macam, berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.² Media berbasis komputer atau dikenal sebagai *Computer Assisted*

² Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Instruction adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia, salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik membuat penilaian skor *game* peserta didik adalah menggunakan *platform* Kahoot. Media pembelajaran Kahoot dapat mempermudah pendidik dalam memberikan penilaian.³

Kahoot merupakan media kuis online yang menjadi salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi pengajar. Hal ini disebabkan karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang

³ Dewi, Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Raden Intan.

sedang atau telah dipelajarinya.⁴ Dengan ini peneliti memilih Aplikasi *Game Kahoot* yang akan digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk mencari tahu pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Paul B. Diedrich juga menambahkan bahwa aktivitas belajar siswa disini mencakup kegiatan belajar siswa didalam kelas. Seperti, *Visual Activities* (Membaca), *Oral Activities* (Merumuskan dan berdiskusi), *Listening Activities* (Mendengarkan), *Writing Activites* (Laporan dan menyajikan), *Drawing Activites*, *Motor Activities* (Bermain), *Mental Activities* (mengingat dan memecahkan soal), *Emotional Activities* (gembira dan bersemangat).⁵

Kahoot adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan secara berkelompok ini merupakan desain utama dari penggunaan *kahoot* selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website *kahoot* ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke *kahoot* secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis *online*, survei, diskusi, dan

⁴ Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>

⁵Sardiman. 2016. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada

jumble/campuran adalah *platform kahoot* yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan media *kahoot* membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, *infocus*, dan telepon pintar (*smartphone*).

Aplikasi *game Kahoot* ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, *game* ini mencatat respon siswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi *game kahoot* ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 4 Kota Bengkulu pada hari Jumat, 28 Juli 2023 di kelas XI MIPA peneliti melakukan pretest awal yang dimana untuk melihat pengetahuan siswa terhadap materi trigonometri. Akan tetapi, nilai rata-rata yang mereka peroleh dari hasil pretest tersebut masih tergolong rendah yaitu 59. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa kelas XI MIPA SMAN 4

Kota Bengkulu yang mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi apa yang diketahui dalam soal serta kesulitan dalam menentukan penggunaan rumus trigonometri dalam penyelesaian soal. Serta siswa juga mengalami kesulitan menentukan nilai sudut atau sisi depan, sisi miring dan sisi samping jika salah satu nilai sudah diketahui sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Selain itu juga, beberapa dari mereka mengatakan bahwa mereka tidak menyukai pelajaran matematika karena sebagian dari mereka menganggap kalau matematika itu sulit dan tidak menarik/membosankan, serta sebagian dari mereka juga cenderung lebih suka bermain *game* daripada mengerjakan soal latihan matematika. Sehingga, peserta didik tidak memiliki keinginan untuk mempelajari matematika dengan sungguh-sungguh. Hal ini terbukti dengan relative rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

Keterbatasan Penelitian Sebelumnya: Meskipun ada beberapa penelitian yang mengkaji pengaruh *game* dalam pembelajaran, masih terdapat kekurangan dalam penelitian tentang penggunaan *Kahoot* khususnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak penggunaan *Kahoot* terhadap kemampuan

berpikir kritis siswa. Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *game Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian yang ada dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi *Kahoot* sebagai alat pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Untuk mencari tahu pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada hal tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran yang telah menunjukkan potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pendidikan, *game* dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, memicu keterlibatan siswa, dan mendorong pemikiran kritis. Peneliti menggunakan *game kahoot* sebagai alat pembelajaran interaktif. *Kahoot* merupakan salah satu *platform game* yang populer digunakan dalam konteks pendidikan. Dengan menggunakan *Kahoot*, guru dapat membuat kuis interaktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti waktu yang terbatas dan peringkat antar siswa dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Dengan demikian, menggunakan media *game kahoot* sangat mungkin untuk dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu.

Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa laboratorium komputer, tersedianya jaringan internet (*wifi*), dan tersedianya proyektor yang bisa dipakai pendidik saat proses pembelajaran di kelas, peserta didik juga bisa menggunakan alat komunikasi masing-masing seperti *handphone* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran berbasis *kahoot* saat proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas**”.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memastikan efektivitas, ketepatan arah, dan kejelasan penelitian sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, peneliti membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Fokus penelitian ini terbatas pada pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 4 Kota Bengkulu.

C. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah menengah atas?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan mengembangkan pola pikir dalam melihat pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dapat memberi pengalaman yang bermanfaat serta dapat mengembangkan konsep-konsep pengetahuan dan dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam

pembelajaran matematika melalui aplikasi *game kahoot*.

2. Bagi Pendidik

Dapat memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* serta dapat menjadi bekal dan pengalaman untuk menjadi guru matematika yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika.