

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan siswa dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. Menurut Mukhtar (2023) menjelaskan bahwa kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi siswa. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan.

Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang inovatif dan kreatif dan dapat merubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Rizawati, dkk. (2017) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi.

Menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menarik merupakan tuntutan bagi seorang guru. Hal tersebut sesuai dengan rumusan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal (1) ayat (1) menyatakan bahwa :

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru senantiasa dituntut untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang berdampak positif bagi siswa. Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi, karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat meningkat:.

Sebelum berkembangnya teknologi, kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, yaitu guru

yang lebih aktif dibandingkan siswa sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan latihan soal, kuis, dan juga tes dalam bentuk tulisan, hal ini membuat siswa merasa jenuh. Semakin bertambahnya waktu maka semakin maju teknologi yang digunakan saat ini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Hartanti, 2019).

Di era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Hampir semua orang dari kalangan muda sampai kalangan tua sudah memiliki gadget, laptop atau tablet. Banyak hal yang bisa dimanfaatkan dengan adanya revolusi atau perkembangan besar dalam kehidupan ini. Kemajuan teknologi juga memiliki dampak baik bagi dunia pendidikan pada saat ini. Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi, ada juga perkelahian antar pelajar dalam dunia pendidikan hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Keunggulan tersebut bukan hanya terdapat pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun fasilitas-fasilitas yang dapat menjadikan

pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif. (Mafruhah, dkk., 2019:24)

Hartanti (Vernanda, 2024: 3) mengungkapkan bahwasanya sebelum berkembangnya teknologi, kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, yaitu guru yang lebih aktif dibandingkan siswa sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan latihan soal, kuis, dan juga tes dalam bentuk tulisan, hal ini membuat siswa merasa jenuh. Semakin bertambahnya waktu maka semakin maju teknologi yang digunakan saat ini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun modelmodel

multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, model Drill and Practice, model simulasi, model game, dan model hybrid (Khusnul, 2023: 2).

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak sekolah dasar dalam hal belajar, Sebab secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu operasional konkrit, dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkrit. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit dihadapan siswa sekolah dasar. Hal tersebut tanpa harus selalu menghadirkan pengalaman langsung, tapi dapat melalui gambar, video, film, animasi dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini media-media tersebut sudah mampu dikemas sedemikian rupa sehingga menarik dan interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran di sekolah dasar (Pagarra, dkk, 2022: 10).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media

pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Prastowo, (2017:292), media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran. Perumpamaan tersebut dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan. Seiring berjalannya waktu perkembangan kajian teknologi dari masa ke masa berkembang begitu cepat, arus globalisasi informasi dan komunikasi sangat deras mengharuskan para guru dapat mengupdate kemampuan dalam menghadirkan media pembelajaran tidak dalam bentuk konvensional saja, namun media dapat disajikan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Banyak manfaat yang didapat pada pelibatan teknologi informasi dalam pembelajaran sebagaimana yang dipaparkan oleh Munir (2008: 178) yakni antara lain:

1. Pengajar dan peserta didik mampu mengakses kepada teknologi informasi dan komunikasi.
2. Pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, karena pengajar berperan sebagai peserta didik yang harus belajar terus menerus sepanjang hayat. Tujuannya

untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya.

3. Tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (meaningful).

Dalam proses belajar mengajar guru harus bisa mengajak peserta didik untuk mendengarkan, menyajikan media bagi peserta didik, memberi kesempatan untuk menulis dan menyampaikan pendapat peserta didik supaya terjadi dialog yang kreatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas. Terkadang pendidik ingin memilih beban seminimal mungkin dalam proses belajar mengajar. Ini terbukti dari Assyidiq (2015) dalam hasil penelitiannya, diperoleh fakta bahwa problematika peserta didik kurang menyukai pelajaran adalah guru memberikan materi secara monoton sehingga siswa kurang mampu menyerap pembelajaran dengan baik. Hal ini sangat populer dikalangan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang berimbas pada perkembangan media pembelajaran tidak bisa dihindari. Seluruh siswa pasti memiliki gadget kemudian membawa gadgetnya ke sekolah dan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, untuk menghindari penggunaan gadget yang berdampak negatif, maka guru sebagai fasilitator harus membimbing siswa untuk memanfaatkan

dan memberdayakan fasilitas yang ada untuk perubahan pribadi menjadi lebih baik. Seperti halnya menjadikan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Menurut Khatimah (2023: 2) menjelaskan sebagai berikut:

“salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, di perlukannya dinamika dalam pembelajaran yang mampu mengikuti setiap perkembangan pada siswa tersebut. Seperti halnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Kahoot*)”.

Menurut Christiani, dkk. (2019: 5) menjelaskan bahwa game *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Game *Kahoot* merupakan suatu platform pendidikan atau aplikasi pembelajaran yang menggunakan internet berisikan soal-soal dengan tampilan yang menarik. Permainan *Kahoot* tidak berbayar atau gratis dan digunakan secara online. Penggunaan game *Kahoot* ini dapat membuat siswa-siswi menjadi aktif secara langsung dan membuat

keadaan atau suasana menjadi menyenangkan, meriah, tidak membosankan, dan lebih hidup.

Selanjutnya Fazriyah, dkk. (2020: 142) menjelaskan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan *Kahoot*, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu para mahasiswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. *Kahoot* menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game, *Kahoot* akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar.

Walaupun game *Kahoot* ini gratis tetapi penggunaan game *Kahoot* dalam media pembelajaran masih jarang digunakan. Hal ini dikarenakan guru masih kurang pengetahuannya mengenai media pembelajaran secara teknologi dan juga motivasi guru masih kurang dalam mempelajari teknologi untuk pembelajaran (Rochmah & Cahyadi, 2020).

Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta

dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik (Fitri, dkk, 2017: 165). Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran matematika, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran matematika didalam kelas.

Menurut Akhmad Darmawan (2020: 97) aplikasi *Kahoot* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuat dengan fitur seperti games dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan. *Kahoot* efektif dalam hal kemampuannya untuk mendorong dan memperkuat pembelajaran. *Kahoot* sebagai kegiatan penutup pembelajaran, bisa menjadi alat alternatif untuk mendukung ingatan pengetahuan jangka panjang (Pujiriyanto, 2022: 2).

Menurut Natalia Cristiani dkk. (2019: 5-6) yang dikutip dalam buku Modul Teknologi Pembelajaran *Kahoot*, *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa sederhana, *Kahoot* adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu

pembelajaran gratis secara online. Penggunaan *Kahoot* sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi di masa kini.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Setiawati, dkk (2019) dengan judul “Pengaruh *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar.” Peneliti menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game interaktif *kahoot* mengalami peningkatan yang pesat. Hal tersebut dilihat dari data hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan (treatment).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Alianas (2023) dengan judul “Pengaruh Media Game Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn Sungguminasa Kabupaten Gowa” bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, melalui media game edukasi *kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, adapun masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian terhadap mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik saat belajar.
2. Pengolaan kelas yang kurang dikuasi oleh guru dalam mengkondisikan siswanya pada saat proses pembelajaran berlangsung jadi kondisi kelas menjadi kurang kondusif.
3. Guru memberikan materi secara monoton sehingga siswa kurang mampu menyerap pembelajaran dengan baik.
4. Pendidik belum dimanfaatkannya secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang muncul, maka penulis membatasi masalah hanya pada “Pengaruh Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah Terdapat Pengaruh Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk Mengetahui adanya Pengaruh Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu”.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh media *Kahoot* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game. Serta media game edukasi *Kahoot* dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran disekolah.

b. Bagi Peserta Didik

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

c. Bagi Peneliti

Untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media interaktif *Kahoot* serta dapat menjadi bekal untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan media dapat diterima dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn.