

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan berbagai penemuan memudahkan orang untuk memberi dan menerima informasi melalui sebuah benda kecil yang sangat mudah dibawa, yaitu ponsel pintar atau yang lebih dikenal dengan sebutan *smartphone* merupakan sebuah perangkat mobile yang merupakan gabungan dari telepon dan komputer.

Mata pelajaran Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dihilangkan dari kurikulum 2013, tetapi pembelajaran TIK di masukkan ke dalam setiap mata pelajaran¹. Hal itu menyebabkan seorang guru harus bisa dan mampu mengoperasikan teknologi, yang kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa. Metode pembelajaran dapat dikreasikan dengan menggunakan berbagai macam media, yang dipakai untuk menunjang dan membantu proses dalam pembelajaran juga perlu perubahan sehingga ada variasi dalam pelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia (AKMI) menjadi bentuk evaluasi baru di bidang pendidikan yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama melalui Ditjen Pendidikan Islam. AKMI merupakan evaluasi yang digunakan untuk memetakan mutu sistem pendidikan dengan menggunakan

¹ Surya Amami Pramuditya dkk, “*Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika*”, Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, Vol. 2 No. 2, h. 166

instrumen asesmen kompetensi². Tujuan dari AKMI itu sendiri yaitu untuk mengukur kompetensi peserta didik madrasah pada literasi membaca, literasi numerasi, literasi sains dan literasi sosial budaya. Sistem AKMI ini menggunakan perangkat komputer sebagai sarannya untuk menjalankan penilaian dalam menjawab soal berbentuk digital³. karena proses AKMI menggunakan teknologi seperti perangkat komputer dan membiasakan siswa untuk bisa menggunakan teknologi dalam belajar maka peneliti menjadikan ini sebagai dasar penggunaan teknologi dalam proses pengambilan data dan proses pembelajaran di kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mengkaji tentang alam dan isinya. Artinya, IPA mempelajari semua benda yang berada di alam, peristiwa serta gejala yang terjadi dialam, dan IPA merupakan suatu pengetahuan yang objektif.⁴

Siswa diharapkan menggunakan pendidikan IPA disekolah sebagai sarana belajar tentang diri sendiri, lingkungan, potensi masa depan mereka untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan keindahan ciptaan Allah. Sebagaimana Allah SWT nyatakan dalam ayat 191 surat Ali Imran (3).

² Muhammad Ali Ramadhani, "*Prosedur Operasional Standar Penyelenggara Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia (AKMI) Tahun 2021*", (Jakarta:Direktur Jendral Pendidikan Islam,2021), h. 1

³ Yusriatum dan Nurmawati, "Analisis Penilaian Karakter BerbasisAsesmen Kompetensi Madrasah Indonesia (AKMI)", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 4, h. 336

⁴ Ai Susi Kurniawati, Skripsi, "*Penerapan Strategi React (Relating, Experiencing, Appying, Cooperating, Transferring) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Cahaya di Sekolah Dasar*", (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia), http://repository.upi.edu/15371/4/S_PGSD_1003322_chapter1.pdf, diakses pada tanggal 16 Februari 2023, 21:11 WITA

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ رَبَّنَا

مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa dzikir dan berpikir dipadukan dengan pendidikan sains sehingga pembelajaran ini kaya akan penanaman prinsip-prinsip agama dalam perilaku emosional siswa. Tidak ada yang Engkau jadikan dengan sia-sia, menurut ayat-ayat Kauniyah yang tersebar di seluruh alam semesta, maka ketika merenungkan tentang Sang Pencipta dan ciptaan-Nya, siswa akan berkembang menjadi hamba Allah yang senantiasa mensyukuri dan mengagungkan keindahan dari ciptaan-Nya⁵.

Minat dalam belajar IPA minat belajar mempengaruhi antensi akan tingkat keaktifan siswa. Besar rendahnya minat belajar IPA terhadap siswa bisa dilihat pada indikator atensi belajar, kemauan untuk belajar, kepuasan dalam belajar, dan kesenangan dalam belajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi metode pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPA.

Game edukasi adalah bagian dari media yang dapat mengekspresikan diri sebagai cara belajar yang inovatif. Game berperan penting sebagai sarana hiburan atau Pendidikan serta pelatihan bagi orang tua, anak muda, pria dan wanita, dan terutama anak-anak. Game berbasis digital merupakan game yang

⁵ Ahmad Mustafa Al-Maraghi, “*Tafsir Al-Maraghi*”, (Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang, 1993), h. 291-292

saat ini populer, yaitu game yang terdapat di *Smartphone* sehingga bisa digunakan dimana saja⁶, salah satu contoh game edukatif yaitu *Kahoot*.

Kahoot adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru sebagai bagian dari proses pembelajaran dikelas⁷. *Kahoot* juga merupakan media permainan untuk pembelajaran yang interaktif dengan berbasis Teknologi.

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan peneliti disekolah MI PKP Kuala Kapuas didapatkan minat belajar terhadap pelajaran IPA masih kurang diminati karena susah dipahami, Selain itu, prosedur pembelajaran yang diterapkan didalam kelas selalu mengikuti prosedur pembelajaran *Konvensional* yaitu hanya menulis, menyalin, dan mengerjakan soal dan media yang digunakan hanya papan tulis. Dengan cara ini, antusiasme siswa untuk belajar kurang membangkitkan semangat karena itu pembelajaran menjadi kurang menarik dan mempengaruhi nilai hasil belajar siswa di kelas.

Dari permasalahan yang ada disekolah MI PKP Kuala Kapuas, maka diperlukan solusi untuk menumbuhkan minat belajar IPA agar siswa menjadi aktif dan semangat dalam belajar IPA. Karena itu diperlukan peran guru untuk mencoba menggunakan media lain yang baru dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif dipembelajaran.

Dari sudut pandang zaman, teknologi tidak pernah lepas dari kehidupan sekarang. Generasi sekarang lebih menyukai memakai *Smartphone*, sehingga

⁶ Mursid Yunus, Indah Fitri Astuti, Dyna Marisa Khairina, “*Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar*”, Jurnal Informatika Mulawarman, Vol.10 No.2, h. 59

⁷ Nana, “*Pengembangan Bahan Ajar*”, (Klaten: Penerbit Lakeisha,2019), h. 86

strategi yang diterapkan oleh guru menggunakan tata cara pendidikan *konvensional* membuat siswa di zaman sekarang merasa kurang puas.

Oleh karena itu, peneliti menganjurkan media alternatif yaitu menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran IPA selain media yang biasa digunakan guru, dan membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar berbeda serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dalam menunjang prestasi siswa.

Dari hasil observasi juga dapat ditemukan beberapa kendala dalam penerapan media *Kahoot* pada pembelajaran. sehingga akan membuat pembelajaran menjadi tidak mudah untuk menjadikan semua siswa memahami materi dengan media *Kahoot*.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut peneliti ingin menerapkan penggunaan *Kahoot* pada proses pembelajaran IPA di tingkat SD/MI, dan terbentuklah sebuah penelitian dengan judul. **“Pengaruh Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mi Pkp Kuala Kapuas”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran IPA kelas V yang dilakukan guru di MI PKP Kuala Kapuas?
2. Bagaimana penggunaan *Kahoot Game Based Learning* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI PKP Kuala Kapuas?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot Game Based Learning*

terhadap hasil belajar siswa Kelas V dalam pembelajaran IPA di MI PKP Kuala Kapuas?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran IPA kelas V yang dilakukan guru di MI PKP Kuala Kapuas.
2. Untuk mengetahui proses penggunaan *Kahoot Game Based Learning* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI PKP Kuala Kapuas
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Kahoot Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa Kelas V dalam pembelajaran IPA kelas V di MI PKP Kuala Kapuas

D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi berisi manfaat penelitian, meliputi:

1. Aspek Teoritis

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi yang berguna bagi sekolah, dan guru. Sehingga nantinya dapat menjadi salah satu dari pilihan media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA di sekolah.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya media *Kahoot* siswa mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran
- 2) Dengan adanya penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan semangat, motivasi dan minat belajar siswa di sekolah

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan media pembelajaran yang lebih beragam.
- 2) Memotivasi guru untuk mencoba serta mencari media pembelajaran yang berbeda untuk diterapkan di kelas
- 3) Menjadi masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memperoleh media pembelajaran yang baru untuk di terapkan disekolah
- 2) Menjadi informasi dan masukan untuk pemilihan media pembelajaran

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan lebih banyak pengetahuan kepada siswa sehingga mereka dapat menghadapi masalah secara sistematis dan kritis.
- 2) Meningkatkan pemahaman dan keahlian mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran di lapangan.
- 3) Menambah wawasan mahasiswa dalam menentukan media pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan teknologi

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dikonfirmasi sebagai berikut untuk mencegah kebingungan mengenai maksud judul dan ruang lingkup penelitian:

1. *Kahoot*

Kahoot merupakan media online yang berisi kuis dan game yang

berbasis website. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk media untuk pre-test, post-test, penguatan materi, remedial, latihan soal, pengayaan, dan lain-lain. Dalam penelitian ini penulis menjadikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap pembelajaran IPA di sekolah.

2. *Game based learning*

Metode belajar yang dikenal dengan istilah *game-based learning* ini dikenal dalam bahasa Indonesia dengan nama pembelajaran berbasis permainan. Siswa diwajibkan belajar dalam bentuk pengajaran ini, tetapi dengan cara yang menghibur yaitu melalui permainan. Pembelajaran berbasis permainan digunakan sebagai strategi pengajaran dalam penelitian ini.

3. Pembelajaran IPA MI

Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SD/MI. Dalam penelitian ini penulis menjadikan pembelajaran IPA sebagai subyek penelitian yang akan di teliti menggunakan .

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terkait dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran. Beberapa kajian yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Nurani Puja Ningrum dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media *Kahoot* Pada Masa Pandemi Covid-19” Universitas Pasundan Bandung, pada tahun 2021. Dari deskripsi. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa

wabah Covid-19 berdampak pada hasil belajar siswa ketika perangkat pembelajaran *Kahoot* digunakan. Hasil uji t menunjukkan H_0 ditolak atau ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 (nilai signifikansi: 0,005 < 0,05). Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 35,12%, sedangkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 18,12%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 164 Karang Pawulang Bandung.⁸

2. Tangguh Putra Perkasa dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” Universitas Pasundan Bandung, padatahun 2021. Dari deskripsi Hasil belajar siswa terbukti dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif oleh *Kahoot*. Dapat dilihat dari hasil pengolahan data, terdapat korelasi antara pemanfaatan multimedia interaktif *Kahoot* dengan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikan 0,030 < 0,05. Dengan menggunakan koefisien determinasi dan hasil perhitungan sebesar 23,7%, maka dapat diketahui besarnya pengaruh variabel X (multimedia interaktif *Kahoot*) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa). Mengingat bahwa multimedia interaktif *Kahoot* memiliki pengaruh sebesar 23,7% terhadap hasil belajar siswa, dapat dikatakan

⁸ Nurani Puja Ningrum, Skripsi ”Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media *Kahoot* Pada Masa Pandemi Covid-19” (Bandung: Universitas Pasundan,2021),https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=nurani+puja+&btnG=#d=gs_qabs&t=1656384682033&u=%23p%3Dj8wzm9GMvCkJ, diakses pada tanggal 23 Juni 2022 pukul 10.53WITA

bahwa penggunaan multimedia interaktif *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

3. Marwah Mariam Mohammad dan Prima Mutia Sari dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar” Universitas Majalengka pada tahun 2021. Hasil penelitian dijelaskan, dan jelas bahwa menggunakan kuis interaktif dalam program *Kahoot* untuk mempelajari sains sangat membantu. Penggunaan kuis interaktif pada aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu contoh inovasi teknologi oleh seorang guru yang meningkatkan minat siswa dalam belajar sains dengan mengurangi kebosanan siswa. Dengan *Kahoot*, pembelajaran dapat menarik dan memotivasi siswa. Diperkirakan bahwa minat dan dorongan yang meningkat akan meningkatkan pembelajaran. Program *Kahoot* memiliki gaya dan desain yang menarik dan inventif. Koneksi internet biasanya menjadi batasan saat menggunakan program *Kahoot*; jika koneksi tidak konsisten, siswa biasanya akan keluar dari permainan. Siswa dihitung sebagai bekerja dua kali meskipun mereka kemudian dapat bergabung kembali karena mereka tidak dapat menghapus nama atau data

⁹ Tangguh Putra Perkasa, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*” (Bandung: Universitas Pasundan, 2021), https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=tangguh+putra++perkasa&btnG=#d=gs_qabs&t=1656386353194&u=%23p%3DAQ3g3PYLfIIJ, diakses pada tanggal 23 Juni 2022 pukul 11.20 WITA

sebelumnya. Namun, ketika ini terjadi, anak biasanya berbicara dengan guru untuk menjelaskan apa yang terjadi, dan guru memahaminya.¹⁰

G. Hipotesis Penelitian

Masalah penelitian yang diajukan memiliki solusi sementara dalam bentuk hipotesis. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : *Kahoot Game based learning* berpengaruh pada nilai hasil belajar setelah digunakan pada mata pelajaran IPA di kelas V.

H_0 : *Kahoot Game based learning* tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar setelah digunakan pada mata pelajaran IPA di kelas V.

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan memuat informasi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, pentingnya penelitian, dan hipotesis penelitian.

Bab II Landasan teori berisi tentang pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas

Bab III Metode penelitian yang memaparkan tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik

¹⁰ Marwah Mariam Mohammad dan Prima Mutia Sari, Jurnal ” *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*”, (Majalengka : Jurnal Educatio FKIP UNMA, 2021) Vol. 7 No. 3, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penggunaan+kahoot+dalam+pembelajaran+sd&btnG=#d=gs_qabs&t=1656385978093&u=%23p%3DmiHbnTOJFloJ, diakses pada tanggal 23 Juni 2022 pukul 12.07 WITA

pengumpulan data, analisis data, dan instrumen penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, Bagian ini menjelaskan secara rinci temuan penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, termasuk gambaran umum penyaji data, analisis data, dan pembahasan hasil dari penelitian.

Bab V penutup pada bab ini yang mana berisikan kesimpulan mengenai permasalahan yang penulis angkat dan saran yang penulis berikan dalam penelitian ini untuk masa yang akan datang.

