

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah gerakan yang dilakukan disengaja dan secara sadar, serta penuh dengan tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak agar ada kerjasama antara keduanya, sehingga anak dapat mencapai perkembangan yang ideal dan berlangsung secara terus menerus.¹ Pendidikan merupakan hal yang penting bagi seorang individu dalam membentuk kepribadian individu untuk berkembang sebagai individu yang lebih baik, karena hakikat di dalam pendidikan adalah berusaha agar membentuk karakter individu yang baik atau tidaknya menurut ukuran normatif yang dimilikinya.

Dalam pelaksanaan sistem pendidikan, ada juga yang dikenal dengan media pembelajaran, yang menjadi bagian dari kerangka pembelajaran. Media adalah fasilitas atau sarana yang dipergunakan di dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman untuk mengatasi hambatan-hambatan komunikasi yang bersumber dari materi pembelajaran, dengan memanfaatkan suatu media pembelajaran maka diharapkan hambatan-hambatan di dalam pembelajaran tersebut bisa teratasi.

Kehadiran media pembelajaran tentunya harus sesuai dengan keadaan pembelajaran. Dengan demikian pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk merencanakan, mengeksplorasi, dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran

¹ Nur Uhbiyati dan Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*, 2 ed. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001).

yang tersedia di sekitar mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ideal.²

Mengenai penggunaan media ini, Allah swt, berfirman dalam Q.S Al-'alaq ayat 3-5, sebagai berikut.

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Ayat tersebut menerangkan suatu kemurahan-Nya yakni dengan menegaskan bahwa Dia yang maha pemurah itu yang mengajar manusia dengan pena, yakni dengan media dan usaha mereka, dan Dia juga yang mengajar manusia tanpa media dan usaha mereka.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di masa sekarang sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu kebutuhan pendidikan dan juga mendukung kemudahan proses pembelajaran. Pada abad 21 ini, pendidik dan peserta didik diharuskan agar lebih terampil.

Seiring dengan perkembangan zaman para ahli pendidikan juga mengembangkan bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang di setiap harinya. Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka, tetapi sekarang dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka antara guru dengan murid, dan konsep pembelajaran tersebut dinamakan dengan *e-learning*.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2013). 13

Salah satu konsep dari pembelajaran e-learning yang akan peneliti bahas di dalam skripsi ini, yakni konsep *Gamification*. Gamifikasi merupakan sebuah pengaplikasian strategi dan teknik dari suatu permainan ke dalam konteks non permainan yang bertujuan agar menyelesaikan suatu permasalahan. Teknik ini bekerja dengan cara membuat teknologi atau materi menjadi lebih menarik dengan cara menuntut pengguna agar turut terlibat dalam perilaku yang diinginkan.

Tujuan dari gamifikasi di dalam pembelajaran adalah agar meningkatkan prestasi, partisipasi, dan motivasi peserta didik. Walau pada awalnya sering digunakan untuk bidang marketing, namun sekarang gamifikasi sudah banyak diaplikasikan di dalam bidang pendidikan. Metode pembelajaran gamifikasi adalah penerapan prinsip kerja suatu permainan ke dalam proses pembelajaran, yang memiliki tujuan agar mengubah perilaku dan melahirkan motivasi untuk belajar peserta didik. Konsep yang ingin peneliti bahas pada skripsi ini yakni konsep *gamification* Kahoot!. Kahoot! adalah web atau aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik agar mengikuti kuis secara daring di dalam atau di luar kelas. Yang di mana salah satu tujuan mendasar dari permainan ini yaitu mengetahui keaktifan siswa di dalam pembelajaran guna menghidupkan suasana kelas, meningkatkan tekad dan hasil belajar peserta didik, memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diterangkan oleh pendidik di dalam ataupun di luar kelas.³

³ Ari Suranto, "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Games Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA UII Banguntapan Bantul Yogyakarta," 25 September 2019, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16669>.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan serta cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media pembelajaran. Dari beberapa faktor tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini berdasarkan pernyataan Hamalik dan Azhar Arsyad bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dari rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.⁴

belajar siswa yang kurang menjadi indikator permasalahan dan secara otomatis akan menghambat dalam proses pembelajaran. berdasarkan peninjauan awal peneliti menemukan hal yang tidak biasa yakni siswa di SDN Kebun Bunga 6 diperbolehkan membawa smartphone ke sekolah. Dan hasil dari observasi peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tematik kurang akibat dari smartphone, hal ini didukung oleh pernyataan Handrianto salah satu dampak negatif dari smartphone bagi anak adalah dapat menurunkan konsentrasi

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2013), 15.

sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa⁵. Dari fenomena tersebut peneliti terinspirasi untuk memanfaatkan teknologi *smartphone* ke dalam pembelajaran guna menunjukkan kepada siswa bahwa *smartphone* tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi juga dapat digunakan untuk belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Kahoot menjadi pilihan karena *interface* nya yang bersahabat dan mudah untuk di pahami ke siswa. Dengan adanya pembelajaran yang aktif yang didukung oleh media tersebut diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tematik

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dengan Aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”**.

B. Identifikasi Masalah

Menurut hasil temuan dari latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang di temukan:

1. Peserta didik memiliki semangat yang kurang dalam proses pembelajaran.
2. Munculnya sikap jenuh peserta didik pada proses pembelajaran.
3. Minimnya penggunaan media pada proses pembelajaran.

⁵ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Bisakimia, 2014), 16.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat diambil rumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Tematik menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! di kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin?
2. Apakah penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V pada saat belajar menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot!?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran Tematik dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! di kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada saat proses belajar dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot!.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan data untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin
2. Sebagai bahan Informasi bagi sekolah yang bersangkutan, pendidik, orang tua, dan peserta didik tentang pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin
3. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan guru dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran Tematik
4. Menjadi bahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik agar tercipta suatu pembelajaran yang diinginkan atau diharapkan
5. Sebagai upaya meningkatkan sumber daya perpustakaan di perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan berkontribusi pada khazanah perpustakaan pusat, serta khazanah keilmuan dan Perpustakaan Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin.
6. Sebagai bahan perbandingan dan informasi bagi peneliti berikutnya yang akan memperdalam atau mengembangkan topik ini.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas mengenai judul yang dipaparkan diatas, agar tidak terjadi kesalahpahaman maka peneliti disini telah menguraikan pengertian dari beberapa istilah yang terdapat di dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan. Kata dasar dari penggunaan adalah guna yang memiliki arti fungsi, faedah, atau manfaat. Sedangkan arti dari penggunaan adalah suatu cara memanfaatkan sesuatu, proses, atau pemanfaatan.⁶ Definisi operasional dari kata penggunaan dapat dijelaskan sebagai tindakan atau proses penggunaan suatu alat, objek, atau teknologi dalam konteks tertentu, yang dapat diamati atau diukur dengan menggunakan variabel atau indikator yang relevan.
2. Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala perangkat yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara informasi pembelajaran atau penyalur pesan untuk menggapai dari tujuan pendidikan.⁷
3. Media audio visual dapat di artikan sebagai media yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens.
4. Kahoot! dapat diartikan sebagai platform e-learning berbasis permainan yang digunakan dalam konteks pembelajaran atau pelatihan, yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan memainkan kuis interaktif langsung melalui komputer atau perangkat seluler, menggunakan fitur seperti

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 42.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

pertanyaan pilihan ganda, gambar pilihan ganda, atau jawaban singkat, serta memantau dan menganalisis kemampuan siswa dengan mengumpulkan data yang dapat diamati atau diukur, seperti jumlah jawaban yang benar, waktu respons, atau skor akhir.

5. Tematik dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran atau kompetensi dasar dalam satu topik atau satu tema tertentu, yang dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam konteks yang relevan dan bermakna, serta diukur atau diamati dengan menggunakan variabel atau indikator yang relevan. Pemahaman tersebut dapat mencakup berbagai aspek, seperti pemilihan tema, perencanaan pembelajaran, penggunaan sumber belajar, interaksi antara guru dan siswa, dan penilaian hasil belajar siswa.
6. Motivasi Belajar dapat diartikan sebagai suatu pengukuran yang spesifik dan terukur dari minat, dorongan, atau keinginan individu atau kelompok dalam konteks pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio visual dengan aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Adalah media atau perangkat yang digunakan dalam pembelajaran, yang mencakup jenis media yang digunakan, jenis media yang tersedia, prosedur untuk menggunakan media dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang menyatakan beberapa konsep yang berkaitan terkait dengan penelitian yang dilaksanakan. adapun beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO.	NAMA	TAHUN	JUDUL	HASIL DARI PENELITIAN
1	Apriliyanti Muzayanati	2022	Efektivitas Aplikasi Game Kahoot! Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matematika di Sekolah Dasar	<i>hasil penelitian bahwa game kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari seberapa senang dan tertarik siswa terhadap game kahoot!. Maka game kahoot! efektif digunakan dalam pembelajaran matematika dibuktikan dengan hasil angket, motivasi, dan hasil belajar siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap aplikasi tersebut.⁸</i>
2	Adelia Ristyanti	2023	Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) Berbasis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis aplikasi Kahoot! berpengaruh

⁸ Apriliyanti Muzayanati, Maemonah Maemonah, dan Putri Puspitasari, "EFEKTIVITAS APLIKASI GAME KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (25 Februari 2022): 161–73, doi:10.33578/jpfkip.v11i1.8677.

			Aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas V SDN 01 Banyumas	terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 01 Banyumanis. ⁹
3	ITD Sinaga, NWS Rahan	2022	Pengaruh media pembelajaran Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau	penerapan media game kahoot! berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% ¹⁰

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan proposal ini terdiri dari lima bab dengan garis-garis besar sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan, berisi dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teoritis, yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, pengertian media audio visual, pengertian media game kahoot!, dan pengertian motivasi belajar siswa.

BAB III Jenis pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik

⁹ ADELIA RISTYANTI, "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS APLIKASI KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 01 BANYUMANIS" (other, UNISNU Jepara, 2022), <http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/4252/>.

¹⁰ Sinaga, Icha Timart Diany, Netto WS Rahan, and Abdul Rahman Azahari, "Pengaruh media pembelajaran Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau," *Journal of Environment and Management* 3.1, 2022, <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jem/article/view/4286>.

pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan dan analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, penyajian data dan interpretasi hasil analisis data.

BAB V penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.