

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok untuk mengembangkan kompetensinya, pendidikan adalah hal yang sangat penting di lakukan baik di Indonesia maupun di luar negeri. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa “sekolah adalah usaha yang sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi belajar dan pengalaman pendidikan yang secara efektif memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya baik dari segi kejiwaan yang mendalam, agama, kebijaksanaan, pengetahuan, budi pekerti, kemampuan dan pribadi terhormat yang berharga bagi diri sendiri, keluarga, daerah, negara dan negara. Kita sudah tidak asing lagi pada kata pendidikan dimana di era sekarang sistem pendidikan semakin meningkat dan adapun slogan yang menyatakan “Merdeka Belajar” slogan ini di nyatakan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dalam arti luas, pendidikan tersebut diartikan sebagai sebuah proses belajar yang bisa ditempuh di mana saja. Pemaknaan dalam bahasa, Konsep pendidikan yaitu suatu pembimbingan mulai dari hal kecil hingga hal besar. Adapun gagasan dari bapak pendidikan nasional Ki Hajar Dewantara konsep pendidikan ada dua, yaitu sistem pendidikan dari lingkungan terdekat yakni keluarga dan sistem pendidikan formal yaitu dari sekolah dan masyarakat (Ardini et al., 2023)

Sejalan dengan perkembangan dunia dan kemajuan di berbagai bidang pendidikan juga sangat berperan penting dalam sirkulasi. Dari arus globalisasi dunia yang semakin berkembang, perkembangan ilmu pendidikan dan pengetahuan teknologi digital ini juga sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan yang selalu mengikuti era digitalisasi perkembangan teknologi (Pendidikan, 2022).

Semakin maju dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak yang baik untuk kualitas pendidikan diluar maupun didalam sekolah. Tidak jarang ditemui penggunaan media internet disalahgunakan, terkadang hp android dengan fasilitas jaringan yang sudah bagus dipergunakan tidak mana semestinya.

Banyak sekali orang tua ataupun guru yang kehilangan kendali dalam mengontrol anak untuk penggunaan internetnya, dikarenakan anak hanya ingin menggunakan internetnya untuk keseruan dan masih banyak anak yang tidak ingin mempergunakan untuk belajar. Banyak sekali aplikasi yang tersedia untuk digunakan belajar dan anak tidak akan jenuh karena mereka akan merasa bermain-main saja jika menggunakan aplikasi yang tepat. Menumbuhkan inovasi dalam pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai pendidik untuk menciptakan suasana baru didalam ruangan kelas dengan penggunaan media pembelajaran yang bisa membangun daya tarik peserta didik. Oleh karena itu adanya pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan dorongan tersendiri bagi peserta didik lebih aktif dan semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran (Lukas, 2021).

Pada akhir tahun 2019 dunia terkena wabah yang di namakan wabah Covid-19, dalam hal ini Indonesia juga termasuk salah satu Negara yang terkena wabah pandemi Covid-19. Wabah ini berdampak pada sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pada akhirnya dunia pendidikan mempunyai kendala pembelajaran karena semua pendidikan dilarang melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah, dan sekolah diliburkan sementara. Pada tahun ajaran 2020 dinas pendidikan mengadakan pembelajaran secara daring dan ini berkaitan dengan sistem teknologi berupa

jaringan internet dan sebagainya. Peralihan pembelajaran ini berdampak buruk pada pendidikan, peserta didik merasakan kejenuhan pada saat mendengarkan pembelajaran metode ceramah secara daring. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik dan membuat siswa termotivasi kembali untuk belajar (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022).

Pandemi covid-19 sudah terkendali. Namun pandemi menimbulkan efek pada berbagai sektor. Sektor yang terdampak salah satu satunya yaitu sektor pendidikan. dari hasil evaluasi asesmen diagnostic diketahui bahwa kemampuan siswa sekolah dasar termasuk dalam kategori kurang. Pembelajaran berbasis daring selama pandemic diduga menjadi penyebab dari kurangnya kemampuan dasar siswa. dalam hal ini siswa mengalami *learning loss* yang ditimbulkan saat pembelajaran berlangsung. *learning loos* merupakan istilah kehilangan pengetahuan dan keterampilan tertentu yang berdampak pada kemunduran proses akademik. Ketidak kesiapan ini tentunya menimbulkan banyak permasalahan salah satunya motivasi dan hasil belajar yang kurang. Salah satunya tantangan guru sekarang yaitu selain mengatasi *learning loos* juga mengembalikan motivasi siswa untuk belajar (JoJOR & Sihotang, 2022).

Pada era globalisasi sekarang yang semakin maju dan hampir semua menggunakan media teknologi baik kehidupan maupun sektor pendidikan, peran guru juga sangat di butuhkan untuk pemanfaatan media teknologi dengan baik. Dengan adanya beberapa aplikasi yang dijadikan sebagai bahan media pembelajaran yang juga dapat memudahkan guru maupun peserta didik bahkan bisa membangun motivasi belajar siswa. Untuk menjawab tantangan berbasis digital maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya, selain audio dan

visual, panca indra juga merupakan hal penting bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dibutuhkan sekarang adalah bersifat interaktif yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sangat membantu adalah media interaktif berbasis teknologi, kita akan memilih media aplikasi yang memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu *challenges* (tantangan), *fantasy* (khayalan), memudahkan peserta didik menerima dan memahami pelajaran terutama pada masa Covid 19 belakangan. Media pembelajaran adalah suatu alat yang di gunakan oleh seorang guru untuk menciptakan kelas belajar menjadi menarik dan memudahkan seorang guru untuk menyampaikan makna dari materi yang disampaikan (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021).

Peran seorang guru dalam pemilihan metode dan media pembelajaran sangat penting, guru harus bisa melihat dan memahami metode dan media seperti apa yang sedang dibutuhkan oleh peserta didiknya, dan memberikan fasilitas yang baik untuk peserta didik. Selain penguasaan materi, seorang guru juga diharuskan bisa membangun suasana dalam kelas menjadi nyaman sehingga dapat menumbuhkan prestasi belajar siswa. Dalam hal menumbuhkan motivasi belajar siswa agar tidak jenuh, banyak sekali metode bahkan media yang sudah ada, Salah satu metode yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah metode interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik saat pembelajaran berlangsung, media ini juga berfungsi untuk mengajak peserta didik untuk aktif didalam kelas, baik bertanya maupun menanggapi materi yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran (Fitriani et al., 2019).

Para guru juga harus belajar lebih kreatif lagi agar siswanya tidak merasa bosan. Dalam pembelajaran dimulai dapat berjalan dengan baik, efektif dan menyenangkan diperlukan motivasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Motivasi siswa itu penting karena motivasi itu penting maka mereka akan belajar dengan sungguh- sungguh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran ini dapat terwujud maka diperlukan peran guru secara profesional dalam kemampuan intelektual, pedagogik, kecerdasan emosional juga kreativitas yang dapat membantu berkembangnya proses pembelajaran yang diberikan (Junaid & Baharuddin, 2020).

*Kahoot* merupakan sebuah aplikasi yang bisa di gunakan sebagai *game* dan alat media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Kahoot* ini dapat di pergunakan oleh guru pada saat *pretes-posttest*, penguatan materi, remedial dan masih banyak lagi lainnya. Pada *Kahoot* juga banyak fitur-fitur menarik yang dapat membangun motivasi belajar siswa, sehingga daya tarik untuk belajar itu ada dan mendorong peserta didik senang dalam melakukan pembelajaran. Dalam hal ini *Kahoot* termasuk media pembelajaran interaktif yang baik digunakan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* juga merupakan media yang menyediakan metode kuis yang bersifat interaktif yang bisa di gunakan pada suatu pembelajaran (Listi et al., 2022).

Motivasi belajar stimulus secara psikologi dalam diri seseorang untuk menimba ilmu atau belajar. Motivasi belajar dapat mengelaborasi kegiatan dalam inisiatif hal ini akan menumbuhkan sifat rajin dalam proses belajar. peserta didik termotivasi akan paham tentang tujuan pembelajaran hal menyebabkan siswa akan lebih termotivasi dan fokus dalam proses belajar. Sangat penting agar motivasi belajar dari peserta didik mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang maksimal serta antusias. Motivasi belajar diketahui dari beberapa indikator antara lain. (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil, hal ini dapat diketahui dari

kemampuan siswa dalam bertanya, memperhatikan penjelasan guru, tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan serta kemampuan mengingat materi pelajaran, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hal ini dapat diketahui dari kemauan peserta didik untuk belajar, disiplin, tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan serta kesadaran akan pentingnya pengetahuan, (c) adanya harapan dan cita-cita hal ini dapat diketahui dari keinginan untuk berprestasi kemauan melaporkan hasil belajar pada orang tua (Purwanto, 2021).

Motivasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, motivasi juga memiliki peran dalam proses keberhasilan belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan sesuatu, baik berkaitan dengan belajar atau pembelajaran yang mempunyai perubahan untuk suatu pencapaian tujuan yang dikehendaki secara maksimal (Romadhoni et al., 2019).

Motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi peningkatan prestasi pada peserta didik, motivasi terbagi dari intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi bersifat intrinsik adalah suatu kemauan yang ada pada diri sendirinya, tidak ada paksaan dari pihak lain, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah kondisi di mana kemauan untuk belajar bukan dari kemauan dirinya sendiri akan tetapi dari adanya tekanan dari luar dirinya. Akan tetapi banyak sekali peserta didik yang membutuhkan motivasi belajar bersifat ekstrinsik, maka dari itu guru harus mampu memotivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran yang tepat. Suatu pembelajaran akan berhasil jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar, oleh karena itu peran penting pada seorang guru adalah menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Dengan adanya motivasi belajar pada siswa, siswa akan lebih ulet, dan tekun

lagi dalam belajar sehingga tercapai konsentrasi dan pemahaman yang baik dalam proses pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019).

Penggunaan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* berdampak positif bagi guru dan siswa. guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan aplikasi *Kahoot* dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. bagi siswa, dalam *Kahoot* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan menambah unsur permainan dalam kegiatan belajar- mengajar dimana siswa dapat berperan aktif dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *games* kuis yang dinamakan, aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *games*, menghadirkan kegiatan multi permainan di dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat siswa dapat berkompetensi antar siswa lain sehingga memotivasi siswa dalam belajar agar meningkatkan hasil belajar (Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, 2023).

Keberhasilan suatu pembelajaran melibatkan semua komponen-komponen yang ada pada proses pembelajaran seperti, siswa, kurikulum, guru, metode, sarana dan prasarana serta fasilitas yang baik dan lingkungan sekitar. Proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif apabila semua komponen-komponen tersebut sudah terpenuhi dengan baik dan saling mendukung. Dalam proses pembelajaran sehari-hari seorang guru harus bisa merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan (Chan et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Pangarangan III, pada tanggal 20 November 2023 yang mana dilakukan wawancara bersama dengan guru kelas IV SDN Pangarangan III Bapak Hairullah “pada musim pandemi sekolah ditutup dan harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring), dan peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan Handphone. Oleh karena itu peserta didik mulai terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan handphone dan membuat jenuh pada saat pelaksanaan luring, sedangkan media yang digunakan oleh guru monoton sehingga tidak ada motivasi untuk belajar oleh peserta didik.” Hal ini diperkuat ketika guru melaksanakan pembelajaran dikelas, tidak ada semangat yang tampak dari siswa saat pembelajaran berlangsung, yang digunakan hanyalah metode ceramah yang semakin membuat siswa jenuh mengikuti pembelajaran. Hal ini tentu menimbulkan ketimpangan, dimana siswa yang malas belajar akan semakin malas. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa fasilitas disekolah sudah sangat memadai untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif, karena sudah difasilitasi Wifi dan siswa juga diperbolehkan membawa Handphone jika memang dibutuhkan, dan peneliti menemukan siswa lebih termotivasi melaksanakan pembelajaran jika berkaitan dengan Handphone, terlihat pada saat peneliti observasi dikelas. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada peneliti menemukan judul yang relevan dengan permasalahan pada siswa dan guru, dan peneliti juga menemukan Aplikasi yang menarik dan bisa dijadikan media pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA**



## **PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN PANGARANGAN III”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas yang sudah dijelaskan maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Munculnya rasa bosan pada siswa kelas IV di SDN Pangaran III dengan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat siswa untuk belajar dan rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.
2. Rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas IV di SDN Pangaran dengan media pembelajaran yang monoton yang kurang bervariasi yang mempengaruhi motivasi belajar siswa rendah.
3. Kurangnya penggunaan media interaktif pada kelas IV di SDN Pangaran III yang membuat siswa tidak mempergunakan dengan baik fasilitas internet yang disediakan oleh sekolah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dengan melihat kondisi serta permasalahan yang kompleks maka peneliti membatasi permasalahan pada 1 dan 3 yaitu metode pembelajaran yang monoton dan penggunaan media interaktif yang kurang dipergunakan dengan baik dan siswa sedikit jenuh sehingga tidak ada motivasi untuk untuk belajar pada sis kelas IV SDN Pangarangan III.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas adalah dapat diurakan sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh media interaktif berbasis kahoot terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Pangarangan III.

2. Bagaimana menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran pendidikan pancasila?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang hendak di capai yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis kahoot pada proses penumbuhan motivasi belajar pada siswa kelas IV di SDN Pangarangan III.
2. Seberapa besar pengaruh media kahoot untuk menumbuhkan motivasi belajara pada siswa kelas IV di SDN Panagaran III.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam peneliti ini adalah diharapkan memberikan kontribusi dan sumbangsi positif terhadap lembaga pendidikan dalam pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis.
  - a. Dapat memperkaya konsep atau teori bagi penulis dan pembaca yang mengacu tentang pengaruh media interaktif berbasis kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berharap menjadi refrensi dan sumber literature dalam penelitian selanjutnya.
  - b. Memberikan sumbangsi ilmu dalam ilmu pendidikan yaitu pengaruh media interaktif berbasis kahoot terhadap motivasi belajar siswa
2. Secara praktis
  - a. Bagi Sekolah

1. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk kemajuan sekolah kedepannya.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kemajuan sekolah kedepannya.
3. Bagi Guru
  - a. Memberikan kontribusi keilmuan dalam pengaruh media pembelajaran terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa
  - b. Membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan.

## **G. Definisi Operasional**

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta *video game*. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Tujuannya sendiri masih sama dengan jenis media lainnya, tapi dalam jenis media ini pengguna akan menambahkan interaksi dan menghadirkan fitur menarik ke dalam sistem, sehingga akan memberikan efek atau dampak yang lebih baik dan memotivasi untuk ikut serta dalam suatu pelaksanaan media interaktif

### 2. Kahoot

Membantu siswa dalam berpartisipasi di dalam kelas pada refksi belajar sehingga siswa tidak jenuh di dalam kelas atau tidak bosan mengikuti pelajaran yang di sampaikan oleh guru di dalam kelas.

### 3. Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peran penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik.

