

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan utama untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berhubungan. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah pendidik, peserta didik, metode mengajar, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik, bahan ajar, dan pemanfaatan media yang ada.

Upaya meningkatkan keempat keterampilan tersebut rangsangan perangkat pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan, dengan mengembangkan produk berupa media ajar sekaligus memanfaatkan teknologi dalam lini pendidikan. Fatria dan Listari (2017, h. 139) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan seseorang dalam mengajar atau menyampaikan materi dengan cara yang menarik untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran harus berdasarkan pola pembelajaran yang telah ditentukan dan yang akan digunakan.

Pemilihan media pengajaran yang dilakukan seorang pendidik pastinya harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran. Menurut Khairani dan Febrinal (2016, h. 96) penggunaan media harus disesuaikan dengan materi, pola pembelajaran yang digunakan, dan waktu. Hal ini bertujuan agar penggunaan

media pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Menurut Leshin, et.al (1992) (dalam Arsyad, 2011, h. 23) klasifikasi media pembelajaran ada berbagai macam yaitu,

Media berbasis manusia, media berbasis visual, dan media berbasis cetakan, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau dikenal dengan *Computer Assisted Instruction* adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang memiliki tujuan membantu peserta didik dalam belajarnya agar bisa melalui pola interaksi dua arah dan melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia.

Inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik, serta dapat membantu pendidik membuat penilaian skor *game* peserta didik adalah menggunakan *platform Kahoot*. Harlina, Nor, dan Ahmad (2017, h. 627) mengemukakan pengertian *Kahoot* yaitu

Alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Karena media *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VI di SD Negeri 107398 Sei Rotan pada tanggal 10 Februari 2022, masih ditemui kendala dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yaitu ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik ketika pendidik sedang menyampaikan materi. Peserta didik juga memiliki kesulitan dalam berbicara di depan kelas untuk menceritakan kembali apa yang telah dibaca

dengan menggunakan bahasa yang diolah sendiri. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga memicu peserta didik menjadi bosan dan mengabaikan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Contoh media pembelajaran yang digunakan di sekolah yaitu hanya media gambar. Media pembelajaran tersebut masih konvensional belum berbasis teknologi, tentu saja sangat monoton, dan tidak kekinian. Hal ini yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 107398 Sei Rotan.

Selain itu peserta didik memiliki pandangan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung membosankan. Peserta didik hanya membaca buku yang mereka miliki, bahkan pada umumnya hanya membaca ketika berada di dalam kelas. Kendala ini tentu menjadi penghalang besar dalam penyampaian materi bahasa Indonesia. Setiap peserta didik memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam memahami materi atau saat menulis, seperti penggunaan tanda baca, penelitian huruf *kapital*, dan penggunaan gaya bahasa. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat *game* edukatif berbasis *Kahoot* sebagai media pembelajaran peserta didik.

Peneliti juga menemukan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan yang masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan data yang di dapat dari guru wali kelas, nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VI yang tuntas hanya 11 orang siswa atau sekitar 55% dari 20 orang siswa dan jumlah tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Sedangkan untuk nilai siswa yang belum tuntas

berjumlah 9 orang siswa atau 45%. Dari data di atas membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Upaya melakukan pembelajaran yang inovatif dan menarik serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi peserta didik di SD Negeri 107398 Sei Rotan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran *Kahoot* sangat mungkin dilaksanakan. Hal ini ditujukan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa 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 sebagai media pembelajaran berbasis *Kahoot* saat proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran bahasa Indonesia dan memberikan kesadaran akan pentingnya teknologi dalam motivasi belajar siswa serta tujuan pembelajaran. Hal ini akan memberikan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan menggunakan media yang berbentuk *game* edukasi peserta didik akan cenderung lebih paham dan lebih efektif daripada tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Beberapa peserta didik terlihat kurang tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga peserta didik terlihat pasif.
- 1.2.2 Hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan yang masih tergolong rendah.
- 1.2.3 Kurangnya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan.
- 1.2.4 Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional berupa media gambar.
- 1.2.5 Kurangnya pengembangan teknologi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi masalah untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti memberi batasan masalah yakni Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatas masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022?

1.4.2 Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022?

1.4.3 Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.5.1 Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* yang valid untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

1.5.2 Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* yang praktis untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

1.5.3 Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan pembelajaran bahasa Indonesia serta meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, mmanfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

1.6.1.1 Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah untuk memajukan pendidikan abad ke-21, terkhusus di tingkat satuan pendidikan sekolah dasar (SD) dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan Berbahasa Indonesia di kelas VI SD.

1.6.1.2 Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sekaligus sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot*.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1.6.2.1 Bagi Siswa

Memberikan perasaan senang melalui media yang tidak monoton dengan menggunakan *Kahoot* sehingga meningkatkan motivasi belajar berbahasa Indonesia.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* sehingga pembelajaran untuk keterampilan berbahasa Indonesia menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Sebagai perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan kesiapan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* serta dapat menjadi bekal agar menjadi pendidik yang kreatif, inovatif, dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1.7.1 *Kahoot* merupakan platform media pembelajaran berbasis teknologi yang gratis dan dapat digunakan di semua kalangan usia.

1.7.2 Tersedia di *Play Store* dan *App Store* dengan ukuran 91,6 MB.

1.7.3 Memiliki 14 bahasa yaitu, Arab, Belanda, Bokmal Norsk, Inggris, Italia, Jepang, Jerman, (Polski) Polandia, Portugis, Prancis, Spanyol, Tionghoa Sederhana, Tionghoa Tradisional, dan Turki.



1.7.4 Memiliki 4 fitur yaitu, *game*, kuis, diskusi, dan *survey* dengan desain yang menarik dan berwarna.

1.7.5 Dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi baru, latihan, penguatan materi, *pre-test*, *post-test*, remedial, dan pengayaan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY