

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja dalam konteks proses pembelajaran, di mana seorang guru membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mereka. Selanjutnya, guru juga melakukan penilaian atau evaluasi terhadap pencapaian siswa sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab I pasal 1.

"Pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan dan terorganisir, dengan maksud menciptakan suatu lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi-potensi mereka. Potensi tersebut mencakup berbagai aspek, seperti dimensi spiritual, pengendalian diri, perkembangan kepribadian, kecerdasan, moralitas yang positif, serta kemampuan yang dapat bermanfaat baik untuk diri mereka sendiri, masyarakat, negara, maupun bangsa."

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan generasi penerus yang akan berkontribusi dalam perkembangan bangsa dan negara Indonesia di masa depan. Ini menggarisbawahi bahwa pendidikan memiliki tugas untuk membentuk kepribadian, mengembangkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan, dan mengasah keterampilan yang akan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Institusi pendidikan dihadapkan pada tekanan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan yang cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam era globalisasi saat ini, dampak perkembangan teknologi yang sangat cepat terhadap dunia pendidikan menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Di bidang pendidikan, perkembangan teknologi telah menghasilkan berbagai inovasi yang signifikan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah bertambahnya variasi media pembelajaran berkat kemajuan teknologi yang semakin pesat. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2019, h. 10), “Media pembelajaran merujuk pada berbagai bentuk yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, dengan maksud untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar.”

Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif dan khas, karena menggabungkan media tersebut dalam proses belajar dapat merangsang partisipasi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan media pembelajaran, siswa juga memiliki fleksibilitas untuk belajar di lokasi dan waktu yang mereka tentukan sendiri. Namun, disayangkan bahwa di beberapa sekolah, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi hambatan, sehingga kemajuan teknologi yang semakin pesat belum dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pendidikan.

Fasilitas dan infrastruktur pendidikan merupakan elemen kunci yang sangat vital dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan dalam penggunaan dan pengelolaan

sumber daya ini agar mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab XII pasal 45 ayat 1, hal ini telah diatur dengan jelas bahwa:

"Setiap lembaga pendidikan, baik yang formal maupun nonformal, harus menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang sesuai dengan perkembangan fisik, kecerdasan intelektual, aspek sosial, emosional, dan psikologis peserta didik. Pasal ini menekankan betapa pentingnya sarana dan prasarana dalam konteks lembaga pendidikan, karena tanpa fasilitas dan infrastruktur yang sesuai, proses pendidikan tidak dapat berjalan dengan efisien."

Jika teknologi dimanfaatkan secara efektif dalam konteks pendidikan, maka dapat menyederhanakan proses pembelajaran dan meningkatkan pencapaian belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sodiq (2018, h. 89), "Media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) dikembangkan untuk memungkinkan akses informasi secara fleksibel, di mana dan kapan saja". Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0, di mana teknologi menjadi inti dari proses pendidikan. Keterampilan dalam menggunakan teknologi menjadi semakin penting untuk bersaing di era ini. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam dunia pendidikan dianggap sebagai suatu kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan juga sebagai cara untuk mengenalkan teknologi kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 060857 Medan Tembung pada tanggal 15 Desember 2022, terlihat bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan buku paket sebagai sumber utama materi pembelajaran dan papan tulis sebagai alat untuk menjelaskan konsep kepada siswa. Selama pembelajaran berlangsung, guru hanya menerapkan metode ceramah dan metode tanya jawab tanpa memanfaatkan media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, dominasi proses pembelajaran terletak pada guru, sedangkan siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, seperti yang telah ditunjukkan dalam penelitian oleh Nurhayati (2020), di mana siswa yang menggunakan media permainan seperti *Quizizz* lebih aktif selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara awal dengan Guru Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung, yaitu Ibu Siti Roliah, S.Pd, yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2022, ditemukan bahwa beliau pernah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint. Namun, menurut keterangan dari Ibu Siti Roliah, penggunaan media pembelajaran tersebut belum optimal karena keterbatasan kemampuan beliau dalam menggunakan komputer atau laptop. Oleh karena itu, beliau hanya menggunakan media tersebut sekali selama pelajaran tatap muka. Selama proses pembelajaran, guru lebih sering mengandalkan buku paket dan media cetak berupa gambar yang diprint. Ibu Siti Roliah mengakui bahwa ia belum memiliki pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti kuis, dan penelitian oleh Purba & Rahmadi (2021) menemukan bahwa penggunaan media game *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, masalah umum yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran yang dapat mengurangi minat mereka dalam memahami materi. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil T.A. 2022/2023 di SD Negeri 060857 Medan Tembung juga menunjukkan rendahnya pencapaian belajar siswa kelas IV, seperti yang

terlihat dalam Tabel 1.1:

Tabel 1.1. Hasil UAS Ganjil Siswa Kelas IV SDN 060857 Medan TembungT.A 2022/2023

Nilai KKM	Hasil belajar tercapai		Hasil belajar tidak tercapai	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
75	7	38,88%	11	61,11%

Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 060857 Medan

Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung, menunjukkan bahwa hasilnya masih berada di bawah tingkat standar., karena sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah Ambang Batas Kelulusan (KKM). Nilai KKM yang telah ditetapkan untuk siswa kelas IV di SDN 060857 Medan Tembung adalah 75. Tingkat rendahnya pencapaian nilai UAS Ganjil siswa kelas IV di SDN 060857 Medan Tembung untuk Tahun Ajaran 2022/2023 dapat dilihat dalam data nilai, di mana dari 18 siswa yang diuji, terdapat 7 siswa yang mencapai atau melebihi KKM, dengan presentase sekitar 38,88%, Sedangkan jumlah 11 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM, yang menghasilkan persentase sekitar 61,11%.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah platform Kahoot. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dipilih karena aplikasi ini cocok digunakan oleh berbagai kelompok, termasuk siswa yang ingin belajar atau mengajar dengan metode yang terkini.

Menurut Dewi (2018, h. 10) “*Kahoot* adalah sebuah platform daring di mana pertanyaan ujian dapat dibuat dan disajikan dalam bentuk permainan. Peserta akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban yang benar, dan daftar nama peserta yang ikut bermain akan tercatat. Perlu ditekankan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web seperti Kahoot memiliki dampak positif terhadap minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Supriadi dan rekan-rekannya pada tahun 2019 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot Pada Tema 7 Sub Tema 1 di Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam konteks latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal.
2. Guru dominan mengandalkan media cetak berupa gambar di print.
3. Guru umumnya menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media pembelajaran yang sesuai.
4. Peran guru lebih dominan sementara siswa cenderung bersikap pasif sebagai pendengar.
5. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti perlu membatasi fokus penelitian untuk mengarahkan penelitian. Oleh karena itu, batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Web Kahoot* untuk Materi Tema 7 'Indahnya Keragaman di Negeriku' Subtema 1 'Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku' dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP untuk Siswa Kelas IV di SDN 060857 Medan Tembung Tahun Ajaran 2022/2023."

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis web kahoot pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman dalam bidang pendidikan dan memberikan kontribusi serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam domain yang sama yang berencana untuk melanjutkan penelitian di masa mendatang.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat yang meliputi:

a. Manfaat bagi Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan interaktif berbasis web seperti Kahoot dapat memberikan dukungan kepada

peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran serta mendorong minat belajar siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

Kehadiran media pembelajaran berupa permainan interaktif berbasis web seperti Kahoot menambahkan sumber referensi yang berguna bagi guru dalam proses mengajar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web berupa permainan interaktif seperti Kahoot bertujuan untuk meningkatkan tingkat profesionalisme guru serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Kehadiran media pembelajaran berbasis web berupa permainan interaktif seperti Kahoot dapat menjadi panduan untuk masa depan jika sebelumnya ada kekurangan dalam pengembangan jenis media ini.