

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang semakin cepat mempengaruhi aspek pada kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan sekarang secara tidak langsung dituntut untuk menggunakan teknologi digital. Internet merupakan salah satu hal yang banyak digunakan pada dunia pendidikan.¹ Internet sekarang telah berkembang pesat dan setiap orang juga dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat, dengan adanya internet ini peserta didik dapat lebih mudah untuk mengakses ilmu pengetahuan. Kita juga dapat menggunakan kekayaan informasi yang sudah tersedia secara online sebagai alat pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen pembelajaran.² Pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik apabila didukung menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.³ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Senada dengan itu, Fenny Eka Mustikawati juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴ Media pembelajaran dapat disimpulkan yaitu media yang digunakan dalam pendidikan, yang meliputi alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan

¹ Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game

² Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 99–104.

³ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

⁴ Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia."

menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran identik dengan perangkat lunak atau *software* yang disediakan melalui perangkat keras untuk memudahkan pembelajaran.

Pemilihan jenis media pembelajaran sering kali dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menggunakan media tersebut. Apabila pendidik memiliki keterbatasan kemampuan menggunakan jenis media tertentu akan membuat pendidik tersebut menghindari dalam menggunakan jenis media. Jenis media pembelajaran itu beragam ada yang berupa visual seperti buku, atau berupa audio visual seperti film animasi, video dari *youtobe*, *slide power point* dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menjadi alat pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Tujuan media pembelajaran yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan ketrampilan tertentu. Melalui media pembelajaran ini, pendidik dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep pada peserta didik.⁵ Selain itu juga, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar. Dibandingkan dengan menggunakan satu atau lebih alat indera, media juga dapat memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan banyak alat indera secara berurutan atau bersamaan, sehingga menghasilkan hasil belajar yang bertahan lebih lama.⁶ Melalui media pembelajaran ini, pendidik tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Media dapat membuat peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tidak langsung akan memberikan sikap positif terhadap perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi.

Fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu juga, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan membantu memudahkan

⁵ Umar, "Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran," *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014): 133.

⁶ Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi."

belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi pendidik.⁷ Dapat disimpulkan, media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran juga memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu, dan pembelajaran lebih jelas untuk dipahami.

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan motivasi belajar.⁸ Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.⁹ Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Agar pembelajaran dapat berjalan optimal, media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi secara lebih efektif.¹⁰ Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan penyampaian materi pengajar yang konsisten, lingkungan belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik, peningkatan kualitas belajar peserta didik, dan pergeseran peran pendidik kearah yang positif dan produktif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDIT Faidlurrahman pada mata pelajaran IPAS dikelas IV pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket, LKS dan tidak semua pendidik menggunakan media pembelajaran. Pendidik juga masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kurangnya pengetahuan pendidik dalam mengoprasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penggunaan media pembelajaran alokasi waktu juga menjadi kendala.¹¹ Bagi peserta didik penggunaan media pembelajaran itu sudah menjadi hal yang biasa. Karena hal tersebut

⁷ M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

⁸ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Samudra Biru*, vol. 13, 2018.

⁹ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

¹⁰ Azhar Arsyad, “Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad,” 2003, 3.

¹¹ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 16 Januari 2024 Pukul 09.20,” n.d.

peserta didik hanya mendengarkan, sehingga kontak antara pendidik dengan peserta didik menjadi lebih sedikit.

Untuk memberikan pengalaman baru kepada peserta didik selama proses pembelajaran, maka perlu diterapkan media pembelajaran baru yang dipadukan dengan teknologi. Pada pembelajaran IPAS perlu adanya penerapan media pembelajaran yang menjadikan peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran. Penerapan teknologi informasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan dapat menginspirasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik akan lebih aktif saat proses pembelajaran, dan membangkitkan motivasi. Selain itu, jiwa kompetitif peserta didik sangat diperlukan karena peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran dikelas sehingga pendidik harus kreatif dalam mengelola media pembelajaran. Karena hal tersebut, penggunaan media *games based learning* ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan kompetensi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah agar terwujudnya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik atau disebut dengan *feedback*.¹² Media pembelajaran *games based learning* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *games based learning* memberikan peluang keterlibatan sosial dan kognitif peserta didik yang memberikan pengaruh positif pada peningkatan dalam kemampuan peserta didik.¹³ Salah satunya adalah pembelajaran yang berupa *games* dengan bentuk evaluasi pembelajaran, dan tujuannya sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *kahoot*, agar menjadikan suasana

¹² Sakdah, Prastowo, and Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0."

¹³ Lufty Bella and Dina Hakiky, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning for Motivation to Learn and Basic Motion Sk," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20, no. April (2020): 72–82, <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/24555>.

pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan.

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual, berbasis internet yang memiliki fitur berupa *games* kuis. *Kahoot* termasuk alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif karena dapat digunakan dalam megajar seperti latihan soal, pengayaan, serta *pretest* dan *postest*.¹⁴ *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital ini, didalamnya terdapat *games*, diskusi, dan juga survei.¹⁵ Adapun fitur aplikasi *kahoot* dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan.

Aplikasi *kahoot* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁶ Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban akan keluar pada layar monitor dan akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi *kahoot* ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena dapat mengasah dan mengembangkan ketrampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan.

Sependapat dengan hal tersebut, Imam Ahmad Gymnastiar meneliti bahwa di dalam suatu dunia pendidikan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan daya pengetahuan serta daya serap peserta didik terhadap suatu isi materi dari pembelajaran tertentu agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat berjalan secara maksimal diperlukan sebuah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan media pembelajaran digital yang dikemas dengan *games* online berbasis edukasi, salah satunya dengan mengimplementasikan aplikasi *kahoot*. Hasil peneliti menyatakan bahwa dengan implementasikan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran menciptakan minat dan juga motivasi belajar peserta didik SMA Pasundan Banjaran

¹⁴ Iman Ahmad Gymnastiar, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran," *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1 (2022): 1–8.

¹⁵ Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika."

¹⁶ Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia."

meningkat secara drastis.¹⁷ Sedangkan sependapat dengan hal tersebut, M.Ardiansyah juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton menjadi salah satu tantangan terbesar bagi pengelola dan pengembangan teknologi bagaimana menemukan cara agar proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik dan tentunya harus banyak berinovasi. Inovasi pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran.¹⁸ Dengan kedua penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai media pembelajaran digital *kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan tidak monoton.

Karena hal tersebut, aplikasi *kahoot* ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar dan kompetensi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman. Motivasi belajar sangat penting karena dengan adanya motivasi mendorong peserta didik lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran begitupun sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan menurunkan semangat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, dengan permasalahan diatas dan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengambil judul untuk penelitian ini yaitu **“Implementasi Games Based Learning Berbasis Media Digital Kahoot Pada Mata Pembelajaran IPAS di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah terkait implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di SDIT Faidlurrahman. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan *games based learning* media digital pada aplikasi *kahoot* menjadikan peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Lokasi penelitian ini yaitu di SDIT Faidlurrahman dengan menerapkan langsung penggunaan media digital *kahoot*.

¹⁷ Gymnastiar, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran.”

¹⁸ Irwan, “Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Belajar,” *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology* 224, no. 11 (2019): 122–30.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pernyataan yang memerlukan jawaban melalui pengumpulan data dengan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Berdasarkan latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman?
2. Bagaimana penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pembelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang ingin dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.
2. Untuk mengetahui penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan, diharapkan dapat memberikan dampak manfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan bagi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* untuk motivasi belajar dan melatih peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

2. Manfaat praktis

a. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah yang berkaitan dengan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* untuk motivasi belajar dan melatih peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tambahan media *games based learning* berbasis media digital *kahoot* untuk motivasi belajar dan melatih peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

c. Bagi peserta didik

Dengan adanya implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan pendidik. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dari pendidik.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran sehingga menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan peneliti berharap saran dan masukan demi perbaikan penelitian ini.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan juga referensi bagi peneliti yang lain di dalam menulis penelitian yang sejenis. Diharapkan bisa menjadi panduan dalam menerapkan media digital *kahoot* pada mata pelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian memuat deskripsi alur dimulai dari proposal hingga skripsi dari bab pertama hingga bab penutup. Penulisan skripsi terdiri atas beberapa bab, yang didalamnya memuat sub-bab. Maka dari itu, penulis akan mendeskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab I pendahuluan, berisikan gambaran secara singkat mengenai pembahasan. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kerangka teori yang berisikan teori-teori terkait judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir yang berusaha menyajikan landasan teori tentang implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS.

Bab III metode penelitian, dalam bab ini mengkaji mengenai jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian berisi mengenai gambaran objek peneliti, penyajian dan analisis data, data pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab fokus masalah yang telah dirumuskan.

Bab V penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisis dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif. Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.