

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi pendidikan menjadi hal yang penting bagi seluruh masyarakat. Pendidikan menjadi tolak ukur untuk mendapatkan pekerjaan didunia nyata. Pendidikan ini merupakan sekolah formal yang difasilitasi oleh pemerintah dalam program wajib belajar 9 tahun. Untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia yaitu melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. (Yusuf, 2018).

Pendidikan di Indonesia tentu menggunakan kurikulum sebagai patokan dalam melaksanakan pembelajaran, kebijakan kurikulum di Indonesia sebagai penentu keberhasilan pendidikan. Seiring berkembangnya pendidikan di Indonesia kurikulum juga mengalami perkembangan. Sejalan dengan hal tersebut Wiwin Fachrudin (2018) menjelaskan kurikulum merupakan sebuah pedoman serta pegangan tentang jenis, lingkup, urutan, isi serta proses pendidikan. Pendidikan menggunakan kurikulum 2013 (K13) untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dilaksanakan secara bertahap dalam dunia pendidikan pada tahun ajaran 2013/2014.

Kurikulum 2013 merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya

generasi emas bangsa Indonesia, dengan sistem di mana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Yusuf, 2018).

Pada hakikatnya kurikulum 2013 merupakan model pengembangan kurikulum berbasis sekolah yang menuntut tenaga pendidik untuk mandiri, berinovasi, dan mengembangkan karakter peserta didik. Sebab implementasi kurikulum 2013 ini dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menerapkan kurikulum 2013 dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan teknologi informasi berkembang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan untuk para tenaga pendidik. Banyak sekali inovasi baru dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi. Pada tahun 2020 ini negara Indonesia sedang memasuki era digital 4.0, teknologi menjadi konsumsi publik yang mempermudah segala kegiatan masyarakat. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Dengan banyaknya berbagai inovasi pendidikan menggunakan teknologi namun banyak sekali tenaga pendidik yang menggunakan cara konvensional dalam kegiatan pembelajaran.

Sejak bulan Maret tahun 2020 negara Indonesia terserang wabah virus corona sehingga pemerintah mengambil kebijakan untuk menyikapi wabah virus corona yang terjadi Indonesia pada tanggal 16 Maret 2020 PSBB (melakukan pembatasan sosial berskala besar) untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona. Hal ini selaras dengan terhenti juga pendidikan di Indonesia yang mengharuskan PJJ (pembelajaran jarak jauh). Kegiatan PJJ ini tidak hanya melakukan transfer ilmu secara online tetapi juga mengukur kemampuan peserta didik dengan tes secara online.

Soal merupakan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik guna mengetahui tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam melakukan evaluasi pun tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi, namun pada kenyataannya setelah peneliti melakukan observasi banyak tenaga pendidik yang masih kesulitan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran baik dalam menyampaikan materi ataupun dalam melaksanakan evaluasi karena sebelumnya tenaga pendidik sudah terbiasa

menggunakan metode konvensional untuk menyampaikan materi ataupun evaluasi.

Hal ini menjadi kendala antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran pada masa pandemi ini. Ketika peneliti melakukan observasi pada tenaga pendidik tempat peneliti melaksanakan kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) pada bulan Oktober sampai November tahun 2020 ternyata mereka merasa kesulitan dengan kegiatan PJJ ini, serta kebingungan dalam menginovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang benar-benar efektif. Selama PJJ minat peserta didik untuk belajar serta mengisi soal sudah menurun bahkan ada yang tidak mau melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan tenaga pendidik hanya mengirimkan tugas, mengirimkan lembar kerja berupa kertas soal kepada peserta didik tanpa melakukan inovasi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi, penggunaan evaluasi teknologi dasar memiliki dampak baik terutama karena dapat membuat peserta didik antusias untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi *kahoot*. *kahoot* adalah aplikasi yang dirancang seperti *game* pada umumnya tetapi aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Syafiatul Mafruhah, 2019). Aktivitas aplikasi *kahoot* menjadi alternatif untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengisi soal. Aplikasi *kahoot* ini salah satu aplikasi yang bisa digunakan tenaga pendidik untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh agar peserta didik tidak merasa bosan dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengisi soal. Dengan permasalahan yang terjadi maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Kahoot Terhadap Minat Siswa Dalam Mengisi Soal Pada Pembelajaran Tematik (Penelitian Korelasional Pada Siswa Kelas V SD Ar-Rafi` Drajat Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media interaktif *kahoot* di SD Ar-Rafi` Drajat Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana minat siswa SD Ar-Rafi Drajat Kabupaten Bandung dalam mengisi soal melalui media interaktif *kahoot*?
3. Bagaimana pengaruh aktivitas media interaktif *kahoot* terhadap minat siswa SD Ar-Rafi Drajat Kabupaten Bandung dalam mengisi soal?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas adalah untuk menjelaskan:

1. Untuk menjelaskan penerapan media interaktif *kahoot* di SD Ar-Rafi` Drajat Kabupaten Bandung
2. Untuk menjelaskan minat siswa SD Ar-Rafi` Drajat Kabupaten Bandung dalam mengisi soal melalui media interaktif *kahoot*
3. Untuk menjelaskan pengaruh aktivitas media interaktif *kahoot* terhadap minat siswa SD Ar-Rafi` Drajat Kabupaten Bandung dalam mengisi soal

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis

Penelitian ini menambah ilmu baru untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam mengisi soal dengan menggunakan media interaktif *kahoot* sebagai penerapan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Tenaga pendidik

Penelitian ini diharapkan adanya inspirasi untuk tenaga pendidik dalam berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran serta menumbuhkan minat peserta didik dalam mengisi soal menggunakan aplikasi *kahoot* sehingga pembelajaran dilaksanakan secara menarik dan peserta didik merasa nyaman dengan kegiatan yang dilakukan.

E. Kerangka Berpikir

Teknologi berperan penting terhadap kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran di era 4.0, tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi untuk keberlangsungan proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan

aplikasi *kahoot*. Aplikasi *kahoot* ini merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang bisa digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Menurut Irwan, Zaki Farid L, dan Atri Waldi *kahoot* ialah permainan online berupa tantangan yang dikembangkan dalam proses pembelajaran yang dikemas secara menarik (2019). Aplikasi *kahoot* juga bisa menjadi media alternatif agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Aktivitas media interaktif *kahoot*, mempermudah tenaga pendidik dan peserta didik karena tampilan yang menarik serta memberikan pelayanan belajar sambil bermain. Adapun langkah-langkah penggunaan *kahoot* sebagai berikut:

1. Buka di *website* www.kahoot.com atau *download* di *playstore kahoot!*
2. *Sigup* menggunakan akun *email* atau jika sudah memiliki akun *kahoot* langsung *login*
3. Klik *enter pin* untuk memasukan pin kode permainan
4. Isi nama sebagai identitas lalu klik *ok go!*
5. Jawab soal berupa *game* pada *kahoot*
6. Setelah *game* selesai maka akan muncul poin paling tinggi dengan identitasnya

Minat merupakan suatu ketertarikan atau rasa lebih suka terhadap sesuatu tanpa ada menyuruh ataupun paksaan dari orang lain. Hal tersebut sejalan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2010) ada beberapa indikator minat belajar yaitu:

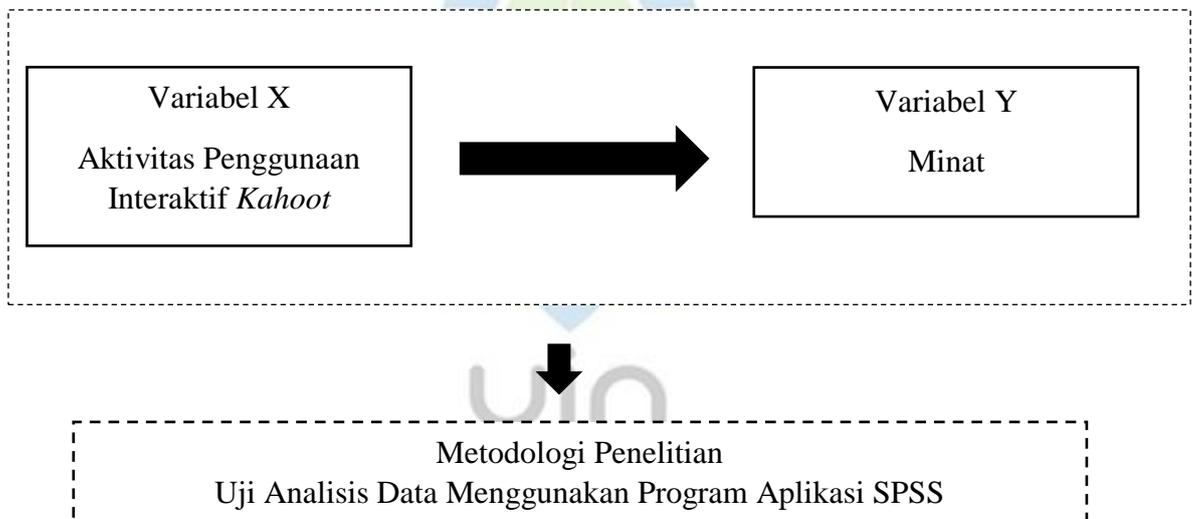
1. Perasaan senang
2. Ketertarikan
3. Penerimaan
4. Keterlibatan siswa

Minat peserta didik menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Minat peserta didik ini perlu dikembangkan agar tenaga pendidik mengetahui tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Selain itu, tenaga pendidik pun dipermudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Apabila peserta didik tidak menyukai pembelajaran tersebut, peserta didik menjadi acuh dan sulit memahami pembelajaran itu sendiri. Minat siswa dalam mengisi soal

perlu ditingkatkan melalui media interaktif yang bisa digunakan oleh peserta didik dan peserta didik tidak merasa terbebani dalam mengisi soal.

Salah satu teknologi yang mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengisi soal adalah aktivitas penggunaan aplikasi *kahoot*. Selain sebagai media interaktif, *kahoot* juga bisa menjadi aplikasi yang mempermudah peserta didik dalam mengisi soal karena aplikasi kahoot ini berbasis *game* yang sangat menyenangkan untuk digunakan. Dengan aktivitas penggunaan media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena menggunakan aplikasi kahoot peserta didik tidak merasa bosan untuk mengisi soal.

Berdasarkan pada penjelasan variabel di atas, maka dibuatlah gambar



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

H_a: terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *kahoot* terhadap minat siswa dalam mengisi soal pada pembelajaran tematik

H₀: tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *kahoot* terhadap minat siswa dalam mengisi soal pada pembelajaran tematik

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang media interaktif aplikasi kahoot ini sudah ada beberapa yang meneliti, penelitian yang relevan diantaranya:

1. Penelitian Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, Fita Mustafida dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*kahoot*) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al- Maarif Singosari Malang” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa peserta didik belajar menggunakan aplikasi *kahoot* menjadi antusias dan sangat tertarik persentasi pembelajaran menggunakan media *kahoot* ini sekitar 40, 56% yang cukup terbilang tinggi. Pada awalnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam nilai peserta didik menggunakan metode selain *kahoot* dengan rata-rata nilai 86, 65. Sedangkan ketika sudah menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi *kahoot* nilai hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dengan rata-rata 91, 84. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada skripsi ini menggunakan metode korelasional untuk mengetahui minat siswa mengisi soal menggunakan aplikasi kahoot pada siswa kelas V tingkat sekolah dasar.
2. Penelitian Tangguh Putra Perkasa dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan multimedia interaktif “*kahoot*” terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar”. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Giriharja 01 pada tahun ajaran 2019/2020. Menggunakan pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan karena pemilihan media yang kurang maksimal setelah menggunakan multimedia interaktif kahoot hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 23, 7%. Peneliti pada skripsi ini ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tangguh Putra Perkasa yaitu menggunakan media interaktif kahoot pada siswa kelas V adapun perbedaannya peneliti menggunakan metode korelasional untuk mengetahui minat siswa mengisi soal.

3. Penelitian Musrohul Izzati dan Heri Kuswanto dengan judul penelitian “pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa”. Penelitian ini dilakukan di kelas XI TKJ SMK Bajang NW Ajan. Menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi siswa serta kemandirian belajar meningkat dengan baik, adanya pengaruh positif yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Musrohul Izzati dan Heri Kuswanto menggunakan model pembelajaran blended learning dengan aplikasi kahoot. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada skripsi ini langsung menggunakan media interaktif kahoot sebagai media pembelajaran untuk mengetahui minat siswa ketika mengisi soal. Kebanyakan penelitian aplikasi kahoot menggunakan eksperimen tetapi kali ini menggunakan metode korelasional.

