

# BAB I PENDAHULUAN

## **A. Latar Belakang Masalah**

Tercapainya tujuan pembelajaran menandakan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Proses belajar yang dilakukan secara efektif dapat mencapai tujuan pembelajaran (Fakrurrazi, 2018, hlm. 87). Hasil belajar yang dicapai siswa selama kegiatan belajar menunjukkan ketercapaian suatu tujuan tersebut. Perlu komponen yang mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sugandi dalam Hamdani (2011, hlm. 48) menyebutkan bahwa terdapat 6 komponen pembelajaran yakni, subjek belajar, tujuan, strategi pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran dan penunjang pembelajaran. Jika salah satu komponen pembelajaran kurang dimaksimalkan maka dapat mengakibatkan pembelajaran kurang sempurna sehingga tujuan pembelajaran berjalan dengan lambat.

Salah satu komponen pembelajaran yang sering kali dikesampingkan yaitu media. Munadi (2013, hlm. 7) mengatakan bahwa dalam mewujudkan kegiatan belajar yang efektif dan efisien serta kondusif diperlukan media pembelajaran agar guru dapat menyampaikan pesan secara terencana mengenai materi pelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau bahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rossi dan Breidle dalam Sanjaya, 2012, hlm. 59-60).

Pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan dengan menggunakan media pembelajaran serta memanfaatkannya dengan cara yang kreatif dan juga inovatif. Guru perlu merancang media pembelajaran semenarik mungkin untuk mewujudkan proses belajar yang aktif sehingga rasa bosan tidak dirasakan oleh siswa serta mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Pemanfaatan media selama proses belajar, dapat merangsang siswa untuk berperan aktif serta pembelajaran tidak akan monoton.

Dunia telah dipengaruhi oleh *Cyber physical system* (Era Revolusi Industri 4.0), sehingga mengalami interaksi, konektivitas, perkembangan digitas serta

kecerdasan artifisial dan virtual (Lase, 2019, hlm. 29). Hal ini berdampak pada pendidikan yang menuntut guru dan siswa agar mampu memahami IPTEK , agar sejalan dengan tuntutan *cyber physical system*. Proses pembelajaran dalam kondisi dunia saat ini dituntut dengan memanfaatkan teknologi digital. Internet menjadi salah satu teknologi digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Internet menjadi salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik, serta menjadi praktis dan sesuai, penggunaan internet memudahkan interaksi dalam proses belajar mengajar yang bisa dilaksanakan dimana saja yang tidak mesti berada pada ruang juga waktu yang sama dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Indonesia saat ini sedang dilanda musibah dengan menyebarnya wabah *coronavirus disease 2019* (COVID-19), sehingga banyak kegiatan harus dilakukan dirumah untuk mengantisipasi penyebaran yang semakin parah. Kegiatan pembelajaran di sekolah pun tidak bisa dilakukan seperti biasanya melainkan dilakukan secara *online* atau jarak jauh. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan dari Kemendikbud RI yaitu Nadiem Makarim pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan tanggal 24 Maret 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19).

Proses belajar yang dilakukan secara *online* menjadi hal baru bagi guru dan siswa, sehingga menjadi tantangan baru bagi guru agar pembelajaran dapat menggunakan media dengan sistem daring. Anugrahana (2020, hlm. 286) menyebutkan bahwa kreativitas dan strategi guru dimasa pandemi sangat dibutuhkan untuk menciptakan proses belajar yang menarik bagi siswa agar mengurangi rasa bosan yang dirasakan oleh siswa.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan pada proses belajar sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan secara optimal dengan harapan hasil belajar siswa tetap maksimal, tidak menimbulkan kebosanan dan kejenuhan baik guru maupun siswa. Dengan kondisi saat ini jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media seperti pembelajaran tatap muka akan mengakibatkan siswa akan bosan dan merasa jenuh untuk mengikuti kegiatan belajar.

Teknologi digital sebagai media pembelajaran saat ini sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar daring, sehingga dengan mudah di akses oleh guru dan siswa. Menurut Nuriansyah (2020, hlm. 62) mengatakan bahwa dalam kondisi pembelajaran jarak jauh media pembelajaran elektronik menjadi alternatif yang memberikan banyak manfaat dalam proses belajar daring.

Kegiatan belajar pada situasi pandemi Covid-19 ini dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai media, sehingga rasa jenuh yang dirasakan siswa dapat teratasi dan proses belajar menjadi interaktif dan juga menarik dalam melaksanakan kegiatan belajar yang dilakukan secara daring sehingga hasil belajar siswa tetap maksimal sebagaimana tuntutan Era Revolusi Industri 4.0,

Pada masa belajar daring perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Nuriansyah (2020, hlm. 62) mengatakan bahwa perlu adanya alat yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* alat tersebut yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran daring sangat berpengaruh terhadap efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa tetap maksimal.

Peneliti melakukan wawancara dan pengamatan ketika melaksanakan Magang Kependidikan 3 pada saat pandemi Covid-19, terlihat bahwa sebagian guru dalam melaksanakan pembelajaran daring hanya menggunakan media *WhatsApp* sehingga teknologi digital kurang di manfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan riset yang dilaksanakan oleh Wahsun tanggal 17 bulan Maret tahun 2020 sampai dengan 26 Maret 2020 di Provinsi Jawa Timur, menunjukkan bawa penggunaan media pembelajaran daring terbanyak melalui aplikasi *WhatsApp Grup* yaitu sebanyak 28,14 % atau 390 orang, sehingga sebageian guru kurang mengoptimalkan penggunaan *platform online* lain untuk menjadikan pembelajaran daring lebih edukatif dan interaktif.

Hal lain disebutkan oleh Rahim (2020, hlm. 309) dalam wawancara dengan narasumber salah satu guru bahwa kegiatan belajar secara daring menjadi hal yang sulit bagi siswa dan juga guru, dikarenakan beberapa guru hanya menggunakan *WhasApp Grup* (WAG) saja dalam kegiatan belajar. Penggunaan gadget dimasa pandemi seperti ini sudah banyak digunakan oleh siswa sekolah dasar, sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk dikaitkan dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital pada kegiatan belajar jarak jauh salah satunya yaitu media *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah *platform* untuk memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang interaktif dimasa pandemi Covid-19, sehingga tidak membuat guru maupun siswa bosan pada saat pembelajaran daring. Menurut Elita dalam Rahim (2020, hlm. 310) mengatakan bahwa aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran daring.

*Kahoot* diciptakan untuk menjadi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Kahoot menyediakan fasilitas untuk membuat kuis yang dapat digunakan untuk *pretest* atau *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan yang disajikan dalam beberapa bentuk dan juga warna yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih interaktif, fokus dan tidak jenuh untuk mengerjakan kuis yang disediakan.

Lestari, dkk (2021, hlm. 55-56) melakukan penelitian dengan objek kelas X MIPA SMA Negeri 1 Pertahanan pada pembelajaran jarak jauh, bahwa kegiatan belajar dalam kondisi seperti ini pemberian materi dan juga tugas harus dikerjakan dan perlu dikumpulkan dalam bentuk foto atau media lain, hal tersebut menjadi tantangan bagi guru maupun peserta didik. Setelah dilakukannya penelitian dengan menggunakan media Kahoot terlihat dari hasil belajar yang diperoleh dengan penggunaan *Kahoot* lebih tinggi dibandingkan siswa dengan penggunaan media lain dalam pembelajaran daring.

Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Fazriyah, Saraswati, dkk (2020, hlm. 144) pada mahasiswa semester 5 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan terbukti adanya perbedaan hasil belajar dan pengaruh antara mahasiswa yang diberi media *Kahoot* dengan yang tidak menggunakan media tersebut, sehingga *Kahoot* dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

*Kahoot* dipilih peneliti untuk digunakan dalam kegiatan belajarjarak jauh agar hasil belajar siswa dapat terlihat dengan memanfaatkan media teknologi digital. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat menunjukkan kemampuan siswa selama kegiatan belajar. Ketuntasan hasil belajar kognitif pada media *Kahoot* terlihat dalam bentuk skor yang diperoleh oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan dan juga pemaparan diatas, media *Kahoot* menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk dilakukan penelitian. Peneliti memilih judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Kahoot Pada Masa Pandemi Covid-19” pada penelitian yang dilaksanakan.

## B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dikemukakan, maka berbagai masalah dipilih untuk dikaji lebih lanjut. Masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan jarak jauh, sehingga dilaksanakan secara *online* atau dalam jaringan
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran
3. *WhatsApp Grup* menjadi media yang banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi, supaya penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung.
2. Penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *Kahoot*.
3. Hasil belajar siswa yang dianalisis pada aspek kognitif
4. *Kahoot* dijadikan sebagai media pembelajaran.
5. Materi yang diberikan pada siswa yaitu Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan.

## D. Rumusan Masalah

Atas dasar indentifikasi masalah diatas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung sebelum menggunakan media *Kahoot* pada masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada SDN 164 Karangpawulang Bandung dengan menggunakan media *Kahoot* di masa pandemi Covid-19?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada SDN 164 Karangpawulang Bandung dengan menggunakan media *Kahoot* pada masa pandemi Covid-19?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung sebelum menggunakan media *Kahoot* pada masa pandemi Covid-19.
2. Untuk memperoleh hasil belajar dengan menggunakan media *Kahoot* siswa kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung pada masa pandemi Covid-19.
3. Untuk memperoleh peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung dengan menggunakan media *Kahoot* di masa pandemi Covid-19.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan menjadi inovasi untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar serta menambah wawasan terkait penggunaan kahoot pada hasil belajar siswa sekolah dasar saat kegiatan belajar *daring*.

### 2. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini di harapkan menjadi dasar kebijakan dalam supervisi untuk guru agar dapat memilih atau menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran baik dalam kegiatan belajar *daring*.

### 3. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

*Kahoot* dapat digunakan sebagai pilihan belajar atau sumber dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media yang interaktif dan menarik dalam pelaksanaan kegiatan belajar *daring*.

#### b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar dengan penggunaan *Kahoot*

#### c. Bagi Sekolah

Kualitas pembelajaran dapat meningkatkan sehingga proses belajar dapat tercipta dengan kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan teknologi digital.

#### 4. Manfaat Aksi Sosial

Dapat menjadi referensi atau alat pendukung untuk penelitian selanjutnya atau siapapun yang hendak meneliti mengenai penggunaan kahoot pada hasil belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

### G. Definisi Operasional

Sesuai judul yang dipilih, agar tidak terjadi salah persepsi terkait pengertian atau makna dari istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka sangatlah penting untuk dibuatkannya definisi operasional, sehingga perlu dikemukakan makna dari istilah-istilah tersebut:

#### 1. Peningkatan

KBBI mengartikan bahwa peningkatan merupakan proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). Dapat disimpulkan bahwa peningkatan merupakan sebuah proses agar mengalami kemajuan ke arah yang lebih baik.

#### 2. Hasil Belajar

Kemampuan siswa dari suatu interaksi sebagai penilaian belajar setelah pengalaman belajar diterima hal tersebut dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar juga dipandang sebagai kemampuan siswa selama proses pembelajaran untuk melihat pencapaian target pembelajaran yang dinyatakan dalam skor atau nilai.

#### 3. Kahoot

*Kahoot* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif dan interaktif sehingga mendorong proses belajar daring atau pada masa pandemi Covid-19. Kahoot hadir dengan menyediakan fasilitas untuk guru agar dapat membuat kuis secara online, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran virtual.

#### 4. Pandemi Covid-19

Pandemi menurut Prudential merupakan epidemi yang telah menyebar ke seluruh belahan dunia, sehingga sangat banyak orang yang terjangkit. Sedangkan, Covid-19 merupakan virus yang menyerang sistem pernafasan sehingga menyebabkan munculnya penyakit yaitu *coronavirus disease 19*. Dapat di simpulkan, bahwa pandemi Covid-19 merupakan masa dimana adanya virus baru yang menyerang berbagai benua dan negara dengan penyebaran yang terbilang cukup cepat.

Berdasarkan pengertian dan istilah diatas maka yang dimaksud dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot* pada masa pandemi Covid-19 adalah perolehan skor yang dicapai siswa merupakan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *online* yaitu *Kahoot* yang didalamnya berisikan kuis interaktif sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar jarak jauh.

#### H. Sistematika Skripsi

Penulisan pada skripsi ini mengacu pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang dikeluarkan oleh FKIP Universitas Pasundan tahun 2021, maka sistematika penulisannya sebagai berikut:

##### 1. Bagian Pembuka Skripsi

Bab ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

##### 2. Bagian Isi Skripsi, terdiri dari :

###### a. Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah mengenai kondisi pembelajaran saat ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II memuat hasil teori yang membahas hasil kajian mengenai teori media pembelajaran. Kajian teori dalam penelitian ini mengenai definisi operasional. Bab ini memuat mengenai definisi hasil belajar, manfaat hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan penilaian hasil belajar. Selain itu terdapat pula pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran. Menjelaskan media pembelajaran berbasis teknologi digital yaitu media Kahoot. Terdapat pula penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisikan jawaban terkait permasalahan dan cara yang digunakan untuk memperoleh hasil dan kesimpulan. Pada bagian ini memuat metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan dari hasil yang di dapat ketika penelitian sesuai dengan kondisi nyata. Mulai dari pengumpulan data hingga hasil yang didapatkan dalam penelitian serta mengkaji dan menjelaskan apa yang telah di dapatkan di lapangan.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini memuat mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan masalah. Saran berisikan solusi atau rekomendasi bagi para pembaca.

**3. Bagian Akhir Skripsi, terdiri dari :**

a. Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisi daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

b. Lampiran

Bagian ini berisikan informasi tambahan yang dapat menunjang kelengkapan skripsi yang dilampirkan baik dalam bentuk tabel, gambar, bagan, dokumentasi serta hal penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian.