

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan perkembangan bangsa. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas pendidikan yang telah diimplementasikan pada negara tersebut. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana 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. Sesuai dengan pengertian tersebut tersebut, maka proses pembelajaran yang terjadi di sekolah terutama sekolah dasar merupakan hal yang terpenting karena pembelajaran menjadikan tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan.

Salah satu yang penting dalam pendidikan adalah kemampuan berpikir kritis terutama di sekolah dasar siswa harus bisa berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan semua permasalahan yang dihadapinya dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai, dimana Menurut Menurut Wijaya (2017, hlm. 31) berpikir kritis adalah kemampuan untuk memahami masalah, menyeleksi informasi yang penting untuk menyelesaikan masalah, memahami asumsi-asumsi, merumuskan dan menyeleksi hipotesis yang relevan, serta menarik kesimpulan yang Valid.

Permasalahan yang dihadapi siswa sekolah dasar di Indonesia yaitu belum tercapainya kemampuan berpikir kritis yang diterapkan dalam proses pembelajaran pengaruhnya sangat besar terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar yang ditandai dengan siswa sulit menjawab pertanyaan guru, tidak mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang

diajarkan dan kesulitan dalam menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang di ajukan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan berdasarkan data hasil survei *TIMSS (The Trends in International Mathematics and Science Study)* pada tahun 2011 menunjukkan bahwa lebih dari 95% siswa di Indonesia hanya mampu menjawab pertanyaan pada taraf menengah saja, sedangkan di Taiwan hampir 50 % siswa mampu menjawab pertanyaan yang taraf tingkat tinggi. Dari data tersebut, dilihat tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil *TIMSS* ini dikarenakan siswa di Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang bersifat kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi dan kreativitas dalam menyelesaikannya.

Peneliti melakukan observasi ke SDN Rancaekek 02 Kab. Bandung pada bulan mei tahun 2022 terutama pada kelas tinggi ditemukan bahwa tidak sedikit siswa yang mempunyai masalah. Diantaranya yaitu kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah seperti siswa mengalami kesulitan dalam berpikir kritis terhadap materi, kesulitan menganalisis suatu masalah, dan kesulitan dalam merumuskan jawaban dan pertanyaan yang diajukan sehingga siswa akan kurang bersemangat dan aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa SD rendah dikarenakan guru masih menggunakan media yang belum bervariasi dan strategi yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran sehingga suasana pembelajaran di kelas belum efektif.

Pembelajaran di kelas akan lebih menarik bila diikuti dengan media pembelajaran teknologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar yaitu media pembelajaran interaktif, tidak menutup kemungkinan sekolah belum menggunakan media pada saat pembelajaran yang mengakibatkan tingkat kemampuan berpikir kritis rendah maka dari itu guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga siswa akan cenderung lebih aktif dan tingkat berpikir kritis siswa akan lebih terasah. Menurut Dewi TK dan dan Yuliana R (2018, hlm. 29)

media sebagai sarana dalam proses belajar dapat mengubah suasana dalam proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan siswa akan lebih berminat dalam belajar dan materi yang di ajarkan akan lebih mudah dipahami sehingga pemilihan media yang tepat dapat mengubah proses pembelajaran lebih terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terutama pada era globalisasi ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga pemanfaatan teknologi sangat diperlukan terutama dalam dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media yang berkaitan dengan teknologi wajib digunakan guru pada saat proses mengajar. Analisis dimana berdasarkan pernyataan menurut Sukmawati dan Santosa (2020, hlm. 42) Dalam pembelajaran dibutuhkan dukungan media yang dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang teknologi. Jadi pemilihan media diharapkan harus sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman.

Dilihat dari masalah di atas peneliti menggunakan media berbentuk game kuis yang di dalamnya sudah dikemas dengan bentuk kuis *Kahoot*. Menurut Herwina dkk (2020, hlm. 156) *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan, Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanes dan Riries (2020, hlm. 174) bahwa *Kahoot* adalah alat *gamification* untuk melihat kemampuan siswa melalui soal-soal, berupa *platform online* untuk melakukan tes pilihan ganda. Dan menurut Lestari (2022, hlm. 211) *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dan pengajar.

Sehingga media *Kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif yang didalamnya memiliki fitur-fitur bagus untuk membuat kuis yang lebih bervariasi dan ke unggulan lainnya media *Kahoot* terdapat pilihan membuat soal kuis yang disajikan memiliki batas waktu tertentu dengan

batasan tersebut siswa akan dituntut untuk berpikir kritis secara cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media *Kahoot*, adapun beberapa hasil penelitian terdahulu relevan dengan pengaruh berbantuan media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD di antara Hasil penelitian

Muryani (2021) dalam jurnal yang berjudul “ pengaruh model inkuiri berbantuan media *Kahoot* terhadap berpikir kritis siswa SD kelas IV” penelitian ini masalah yang dihadapi yaitu rendahnya berfikir kritis siswa SD IV hasilnya yaitu Terdapat perbedaan dari model pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang bertujuan bagaimana pengaruh model inkuiri berbantuan Media *Kahoot* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa SD IV. sedangkan Sinaga dkk (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau” Berdasarkan nilai signifikansi pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau. Dan hasil penelitian dari Nawawi (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z” hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran sesuai dengan karakter Generasi Z.

Pada penelitian Hayyu, dkk (2018) dengan judul “ pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi *Kahoot!* “ menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *Kahoot!* Mengalami peningkatan yang pesat. Dan terakhir Pada penelitian Dan terakhir menurut Ilmiyah dan Sumbawati (2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa” bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode tes dan angket dalam kelas eksperimen dan kontrol hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan

hasil belajar siswa yang signifikan untuk yang siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah dengan nilai sig $0,000 < 0,05$.

Berpijak dari uraian permasalahan, teori dan jurnal penelitian sudah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti penelitian berjudul “ **Pengaruh Berbantuan Media Kahoot Terhadap Berpikir Kritis Siswa SD**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dijadikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa SD masih rendah.
2. Guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang variatif.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam berpikir kritis terhadap materi.
4. Siswa kesulitan dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan terkait dengan materi.
5. Siswa kesulitan merumuskan masalah dalam proses pembelajaran.
6. Siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
7. Strategi yang digunakan guru kurang sesuai dengan pembelajaran yang di ajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan adalah media *Kahoot* dalam pembelajaran di kelas V SD
2. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh media *Kahoot* terhadap berpikir kritis siswa SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

F. Manfaat Penulisan

Hasil dari penelitian memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

- a. Mengkaji alternatif pengaruh media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.
- b. Dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai penerapan media *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

2. Manfaat Praktis :

- a. Siswa
Memaksimalkan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media *Kahoot*.
- b. Guru
Dapat menjadi acuan dalam penerapan pembelajaran dengan media *Kahoot* untuk meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa SD.
- c. Peneliti
Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai proses proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot*.
- d. Sekolah
Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu guru serta keefektifan proses belajar.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media *Kahoot*

Menurut Christiani dalam anggraini (2015, hlm. 05) *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *Kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*, Penggunaan *Kahoot* sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Pengajar dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik.

2. Kemampuan Berpikir kritis

Menurut Shriner (2006, hlm. 23) Berpikir kritis merupakan kemampuan dalam menganalisis situasi yang didasarkan fakta, bukti sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Berpikir kritis juga merupakan kemampuan dalam mengembangkan serta menjelaskan argumen dari data yang disusun menjadi suatu keputusan atau ide yang kompleks. berpikir kritis mampu menganalisis data atau informasi dengan cara yang tersusun sistematis berdasarkan logika dalam menyelidiki sebuah data atau fakta, selama ini berpikir kritis tidak begitu saja menerima pernyataan yang benar karena orang menganggap kebenaran pernyataan tersebut.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab masing-masing menampakan titik berat yang berbeda, namun dalam kesatuan saling mendukung dan melengkapi, yaitu Bab I, pendahuluan yang memaparkan asal mula masalah yang diteliti oleh penulis terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II, berisi tinjauan umum tentang media *Kahoot* dan berpikir kritis siswa secara

menyeluruh, penelitian yang relevan, dan hipotesis. Bab III, berisi tentang metode - metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari metodologi penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, sumber data penelitian, definis operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan data. Bab IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti. bab V, terdiri dari simpulan dan saran memaparkan simpulan dari rumusan hasil pembahasan pembelajaran yang dimana pengaruh media *Kahoot* terhadap berfikir kritis siswa SD.