

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk manusia yang utuh. Pendidikan merupakan suatu usaha membantu peserta didik agar mampu mengerjakan tugas dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Tujuan Pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam undang-undang tersebut bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk diri sendiri dan dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan di Indonesia harus selalu ditingkatkan dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas seperti yang terkandung dalam tujuan Pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ardiana, 2022). Sejalan dengan pendapat Qoyimah (2021) bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Ada beberapa komponen pada pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi. Komponen pembelajaran tersebut saling berhubungan satu sama lain. Pembelajaran akan berhasil jika tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu untuk melihat keberhasilan dalam belajar dapat terlihat dari hasil belajar siswa (Apriyanto & Herlina, 2020). Maka dalam proses pembelajaran membutuhkan strategi yang mampu menjadikan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Didukung dengan pendapat Fajri (2019) bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus benar-benar memperhatikan penggunaan model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok (Octavia, 2020). Didukung dengan keadaan saat ini yang semakin majunya teknologi dan informasi di berbagai bidang terutama pada bidang Pendidikan. Selain itu anak zaman sekarang sudah tidak asing dengan media teknologi dan informasi saat ini, mereka sangat tertarik pada hal yang berkaitan dengan media tersebut dan mereka juga mudah paham cara menggunakannya. Hal itu sesuai dengan karakteristik siswa abad 21 yang mana siswa pada abad ini adalah mereka harus melek terhadap teknologi (Rahayu et al., 2022). Guru juga harus mampu memanfaatkan media teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran (Rahayu et al., 2023). Maka dalam hal ini guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan keadaan zaman yang mampu menarik minat siswa sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Namun, faktanya pembelajaran di sekolah berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Haurpugur 02, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran berlangsung berfokus kepada guru, guru menjelaskan materi, dan memberi tugas Pelajaran. Sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mengikuti intruksi dari guru saja. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan teknologi yang bisa dijadikan media pendukung proses pembelajaran yang menjadikan siswa tertarik dalam belajar. Hal itu ditunjukkan dengan perilaku siswa yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran, siswa yang mengganggu teman lainnya, dan beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas VA dan VB

No	Rentang Nilai	Frekuensi		Kategori
		VA	VB	
1	0-51	2	2	Sangat Rendah
2	52-70	6	8	Rendah
3	71-81	10	7	Cukup
4	82-91	6	7	Baik
5	92-100	0	0	Sangat Baik

Jumlah Peserta Didik	24	24
Nilai Rata-rata	73,33	73,29
Persentase	33,33%	41,67%

Tabel di atas merupakan frekuensi hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VA dan VB dengan rentang nilai yang berbeda-beda. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal dalam kelas ini yaitu 71. Maka jumlah siswa kelas A yang nilainya kurang dari nilai KKM sebanyak 8 orang dan jumlah siswa kelas B yang nilainya kurang dari nilai KKM sebanyak 10. Adapun Persentase siswa yang mendapatkan nilai rendah atau di bawah KKM yaitu 33,33% di kelas A dan 41,67% di kelas B. Maka dalam hal ini masih adanya siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah dilihat berdasarkan nilai Bahasa Indonesia yang kurang dari nilai KKM.

Pada penelitian Agustina & Lestari (2020) menyatakan bahwa saat ini kebanyakan guru melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional, dimana metode ini merupakan metode yang terpusat pada kegiatan guru sebagai pemberi informasi. Siswa hanya terpaksa mendengarkan dan mencatat apa yang guru terangkan, mereka tidak berkesempatan untuk berperan aktif untuk menemukan konsep yang diajarkan, karena siswa hanya belajar menghafal dan mendengarkan guru. Selain itu berdasarkan penelitian (Hotimah, 2020) bahwa Kepercayaan diri guru kurang dalam menggunakan teknologi dalam melaksanakan proses PBM. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan teknologi yang saat ini sangat disarankan. Berdasarkan penelitian di atas membuktikan bahwa masih ada beberapa sekolah yang masih menjalankan pembelajaran konvensional. Hal itu akan berakibat pada hasil belajar siswa yang diperoleh. Seperti pada penelitian Mahmud (2020) bahwa rendahnya hasil belajar siswa penggunaan model yang digunakan masih bersifat *teacher center*.

Problem Based Learning merupakan pembelajaran berbasis masalah dalam pelaksanaannya dmenghadapkan siswa agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata (Riyani et al., 2021; Yuafian & Astuti, 2020). Model ini membutuhkan partisipasi aktif siswa dan menekankan pembelajaran yang kolaboratif. Selain itu merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif. Sehingga memberikan kondisi belajar aktif di kelas. Didukung dengan pendapat Musyadad et al (2019) proses pembelajaran yang titik awal

pembelajarannya berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Beberapa penelitian terdahulu terkait model *problem based learning* yang diimplementasikan pada proses pembelajaran. Pada penelitian Hasanah et al (2021) terdapat peningkatan prestasi belajar siswa pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Lalu penelitian Sakdah et al (2021) membuktikan bahwa model *problem based learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya pada peserta didik kelas V. Selanjutnya penelitian Sakdah et al (2021) bahwa pembelajaran yang menggunakan model PBL dengan media *google classroom* berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis internet berisikan kuis dan game yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik (Andari, 2020; Bunyamin et al., 2020). Menurut Sakdah et al (2021) aplikasi kahoot memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran membuktikan bahwa aplikasi ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Seperti pada penelitian Lutfi et al (2020) bahwa Aplikasi kahoot adalah salah satu aplikasi yang menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Selain itu pada penelitian Bunyamin et al (2020) media kahoot ini dapat menunjang pembelajarannya di dalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Lalu pada penelitian Sakdah et al (2021) media kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dalam hal ini upaya yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan menerapkan model *problembased learning* dan media kahoot. Melalui model ini siswa akan dituntut aktif dan mampu menyelesaikan masalah didukung dengan aplikasi kahoot yang terdapat fitur kuis yang menarik dan menyenangkan, serta dengan media Kahoot ini merupakan upaya belajar yang disesuaikan dengan kemampuan abad 21 yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan pada media digital dan informasi sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi proses pembelajaran yang berbasis yang aktif, bermakna dan menyenangkan. sehingga diupayakan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pertimbangan pemikiran di atas maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Haurpugur 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran konvensional.
2. Model pembelajaran di kelas belum terlaksana dengan baik.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah dalam materi Bahasa Indonesia.
5. Beberapa siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02?

2. Apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02.
3. Untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan ilmu dalam Pendidikan sehingga dapat dijadikan referensi pada setiap pembelajaran dalam upaya pencapaian tujuan Pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Berguna untuk dijadikan sebagai inspirasi atas pembahasan dalam penelitian yang terkait dalam judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada Materi Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Haurpugur 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung”.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai upaya meningkatkan dalam efektivitas pembelajaran di kelas.

c. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif terhadap mutu Pendidikan di SDN Haurpugur 02.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model berbasis masalah dalam pelaksanaannya dmenghadapkan siswa agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata. Berikut langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut yaitu 1) orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik; 5) Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik. Penggunaan aplikasi kahoot ini sebagai bantuan dalam penyajian materi Pelajaran yang dimaksudkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam aplikasi Kahoot ini disajikan kuis yang akan dikerjakan oleh siswa, soal kuis yang dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *problem based learning*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya baik yang diperoleh melalui bantuan orang lain atau pengalaman yang diperoleh sendiri. Dalam penelitian ini aspek yang menjadi tujuan utama adalah aspek kognitif yaitu peningkatan terhadap pengetahuan siswa dalam materi Bahasa Indonesia.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Teori, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan BAB V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi.

BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah penelitian ini, lalu identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II dalam skripsi ini berisi tentang kajian Pustaka dan kerangka berpikir. Tinjauan Pustaka tersebut mengenai belajar dan pembelajaran, terdiri dari kajian teori yang membahas model pembelajaran *problem based learning*, aplikasi kahoot, dan hasil belajar. Lalu penelitian relevan yang b Penelitian Relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III dalam skripsi ini berisi tentang metode penelitian yang selanjutnya dibahas tentang desain penelitian, dalam skripsi ini metode penelitian yang digunakan kuasi eksperimen. Pada bab ini juga dipaparkan tentang instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, serta Teknik Analisa data.

Bab IV dalam skripsi ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian disini adalah laporan seluruh data yang didapatkan. Selanjutnya hasil penelitian dideksripsikan untuk memperjelas jawaban dari permasalahan tersebut.

Bab V dalam skripsi ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan merupakan jawaban atas rumusan yang diajukan. Implikasi dan rekomendasi adalah paparan tentang solusi atas masalah yang terjadi dengan yang berkaitan dalam penelitian ini.