

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tingkat dasar merupakan wadah yang dapat membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat. Undang -undang sistem Pendidikan nasional pada B VI pasal 17 mendeskripsikan Pendidikan dasar berbentuk SD dan MI di sini merupakan fondasi dari peradaban manusia esensinya ditekankan pada fakta dan membaca fakta -fakta dalam pergeleran objektivitas alam semesta.

Mendapatkan pendidikan, merupakan hak bagi semua bangsa. Dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 2 menjelaskan tentang hak warga negara untuk mendapatkan pembiayaan pendidikan dasar. Dalam agama pun menuntut ilmu atau mengemban pendidikan diwajibkan oleh seluruh umat manusia, seperti yang terkandung dalam hadist. “*طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ*” yang artinya "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah no. 224). Hal ini pun sejalan dengan Pasal 7 ayat 3 RUU Sisdiknas yang menyatakan “Wajib belajar pada Jenjang Pendidikan dasar sebagaimana dimaksudkan pada ayat (2) huruf a diterapkan secara nasional”.

Dalam pendidikan tentu adanya proses belajar atau pembelajaran, menurut James O. Whittaker (N Siregar dan H Nara, 2015) mengemukakan “Belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Meskipun terkadang mengalami kendala ketika pembelajaran, tetapi pepatah sunda mengatakan “*Cai karacak ninggang batu laun laun jadi dekok.*” (Tetes air sedikit yang kena batu, lama kelamaan akan meninggalkan bekas pada batu). Hal ini dapat diartikan, dengan ketekunan dan usaha dalam belajar maka akan menimbulkan hasil belajar yang diharapkan.

Menurut Sani RA (2019) mengatakan “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar”. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal yaitu faktor dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu. Menurut definisi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan kemampuan yang dialami siswa yang ditandai dengan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diidentifikasi melalui kegiatan evaluasi dan penilaian setelah siswa mengalami proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi ketika PLP II, murid lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media berbasis internet. Ketika guru menggunakan pembelajaran konvensional kondisi di kelas langsung tidak kondusif, dan perhatian siswa cenderung tidak fokus. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang materi ajar yang disampaikan, siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar. Akibat hal itu pun hasil belajar siswa kelas 5D pada pembelajaran IPAS cukup rendah, hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian yang dilakukan bahwa masih banyaknya nilai anak-anak yang dibawah KKM.

Tabel 1.1 Hasil PAS Peserta Didik

No.	Peserta Didik	Kelas	KKM	Ketuntasan Belajar		Nilai Presentase	
				T	TT	T	TT
1	26	5D	70	5	21	19,23%	80,77%
2	26	5A	70	4	22	15,38%	84,62%

Tabel di atas merupakan hasil PAS mata pelajaran IPAS peserta didik, pada kelas 5D terdapat 26 peserta didik, dengan nilai KKM 70 peserta didik yang tuntas belajar hanya 5 orang dan peserta didik yang tidak tuntas belajar mencapai

21 orang, dengan persentase tuntas belajar 19,23% dan persentase tidak tuntas belajar mencapai 80,77%. Selanjutnya pada kelas 5A juga terdapat 26 peserta didik, dengan nilai KKM 70 peserta didik yang sudah tuntas belajar hanya 4 orang dan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 22 orang, dengan persentase peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 15,38% dan persentasi yang tidak tuntas belajar mencapai 84,62%.

Dari permasalahan di atas diperlukannya solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Menurut Gunawan, dkk. (2018) motivasi menjadi salah satu pengaruh untuk hasil belajar siswa karena motivasi dapat mendorong timbulnya tingkah laku dan mengubah tingkah laku siswa. Motivasi yang timbul dalam diri siswa dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif karena siswa ingin mendapatkan nilai terbaik dalam pelajaran. Maka dari itu itu diperlukan peran guru untuk mencoba menggunakan media dan model pembelajaran yang dapat membuat motivasi belajar siswa meningkat dan siswa aktif dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik menurut Supriyono (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Sebab media pembelajaran secara psikologis membantu siswa belajar dengan baik karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih nyata.

Oleh karena itu, penerapan model dan media pembelajaran yang tepat adalah solusi dari hal ini. Perkembangan teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang cukup besar terhadap pendidikan. Guru sebagai pendidik dapat menciptakan model dan media belajar yang lebih beragam, yang tentunya akan menarik minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Salah satu Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model pembelajaran *Game Based Learning*. *Game Based Learning* dapat diartikan sebagai Model pembelajaran dengan permainan atau pembelajaran berbasis *game*. (Perdana, 2020) Pembelajaran dengan menggunakan Model ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, hal ini dapat dengan mudah menarik minat para siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih antusias. Sejalan dengan hasil penelitian F.N. Aini (2018) penggunaan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar

siswa dengan peningkatan hasil belajar kelas kontrol 69% dan kelas eksperimen 81%. Salah satu penerapan Model Game Based Learning yang dapat di implementasikan yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

Namun sayangnya akibat perkembangan teknologi pada zaman sekarang menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti menurut A Maritsa dkk. (2021) Teknologi bagi pendidikan selain berpengaruh positif, namun ada juga pengaruh negatifnya. Peserta didik maupun guru, masalah yang di maksud adalah pengaruh negatif yang mungkin bisa saja terjadi karena seperti yang kita semua tau bahwa teknologi zaman sekarang di era milenial ini sangat canggih jadi semua apapun yang ada di dunia teknologi bisa di akses dan ini menjadi suatu permasalahan yang ada. Menjadikan siswa lebih leluasa dalam mengakses informasi, dan banyak siswa yang menjadi pecandu dunia maya dan internet.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Aplikasi Kahoot Ini menekankan hubungan partisipasi yang lebih aktif antara siswa dengan pengajar, serta hubungan siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini disebabkan karena aplikasi Kahoot menyajikan fitur game berupa kuis online yang menumbuhkan daya saing yang kompetitif terhadap teman sekelasnya dalam menjawab kuis untuk memperoleh poin yang akan muncul setiap siswa selesai memilih jawab (Dewimarni, 2020:1-6). Menurut Maisaroh (2021) media pembelajaran berbasis *game* cocok digunakan dalam menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya, game Kahoot lebih baik 34,6% dibandingkan dengan kelompok yang hanya menggunakan media Power Point. Kahoot merupakan media pembelajaran yang berbasis *game* di mana aplikasi Kahoot ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, penyajiannya yang unik dan menarik sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dalam belajar, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar, selain itu aplikasi Kahoot ini juga dapat diakses secara gratis dan cara pengoperasiannya

mudah dan menyenangkan sehingga tidak menyulitkan siswa dalam pemakaiannya.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurnia (2023) dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong” metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kuantitatif jenis *quasi eksperimen*, terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada hasil pembelajaran siswa yang signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 71,71.

Kemudian hasil penelitian terdahulu oleh Erfany, M. K. (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Kahoot Game Based learning pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.” pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif desain *quasi eksperimen* atau eksperimen semu dengan hasil penelitian yang juga menunjukkan terdapat pengaruh peningkatan pada hasil belajar siswa hasil dari uji mann-whitney dengan signifikansi mencapai $0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitia terdahulu oleh Sakdah, M. S., (2022) dengan judul “Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” Dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis, hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig $< 0,05$ maka terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan sebelum perlakuan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih harus ditingkatkan lagi. Adapun hasil kajian kahoot dan model game based learning dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi dan model tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Game Based Learning Berbantuan Aplikasi

“Kahoot” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik (Penelitian Quasi Experimen di Kelas 5 Sekolah Dasar)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, identifikasi masalah pada penelitian ini dikemukakan sebagai berikut :

1. Peserta didik yang tidak kondusif, dan perhatian peserta didik yang cenderung tidak fokus.
2. Kondisi pembelajaran di kelas yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas 5 SDN 033 Asmi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas 5 SDN 033 Asmi?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas 5 SDN 033 Asmi?
4. Seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot di kelas 5 SDN 033 Asmi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan di kaji dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil berfikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat secara Teoritis
Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan model *game based learning* berbantuan aplikasi “kahoot” terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Manfaat secara Praktis
 - a) Bagi peserta didik
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *game based learning* berbantuan aplikasi “kahoot”.
 - b) Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru terhadap penerapan model *game based learning* agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

c) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan dijadikan rujukan sebagai acuan lanjutan terutama dalam mengembangkan penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan aplikasi “kahoot”.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi “Kahoot” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, maka peneliti mengelompokan variabel X (Model *Game Based Learning* dan Aplikasi Kahoot) dan variabel Y (Hasil Belajar dan IPAS). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Model *Game Based Learning*

Model *Game Based Learning* berarti pembelajaran berbasis permainan. Ini adalah salah satu Model pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran mereka. Menurut Coffey (FN Aini, 2018) menjelaskan bahwa *game based learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran dan permainan kedalam pendidikan agar peserta didik dapat terlibat satu sama lain ketika pembelajaran berlangsung. Terdapat enam langkah (sintak) pada penerapannya di kelas menurut Samudera (Sukmawati W, 2022), langkah pertama adalah memilih game yang sesuai dengan topik, langkah kedua penjelasan konsep, langkah ketiga menentukan aturan yang harus diikuti oleh peserta didik, langkah keempat memainkan game, kemudian langkah kelima merangkum pengetahuan yang sudah didapat, langkah terakhir yaitu kelima melakukan refleksi.

2. Aplikasi *Kahoot!*

Menurut Wahono (Permana NS, 2021) Sebagai sebuah *platform* pembelajaran berbasis *game*, *Kahoot* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. *Game* merupakan sebuah aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk hiburan atau dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan sangat digemari banyak orang, terutama para peserta didik saat ini yang notabenehnya adalah generasi digital. Sedangkan menurut mustikawati dalam (Permana NS, 2021) menyatakan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran visual, dan media visual sat ini sangat digemari oleh generasi digital. *Kahoot* bisa memenuhi gaya belajar generasi digital.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (dalam Triono, 2019) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Menurut Benjamin S Bloom (Sani RA, 2019) indikator hasil belajar mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor. Pada penelitian ini, indikator yang dibahas dibatasi dengan hanya membahas kemampuan kognitif peserta didik saja.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti, 2023). Pada penelitian ini, mata pelajaran yang dibahas hanya mata pelajaran IPS saja.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika pada penulisan skripsi ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab 1 pendahuluan berisikan tentang latar belakang penelitian yang akan dilakukan, identifikasi masalah yang terdapat pada latar belakang, rumusan masalah yang sudah disesuaikan dengan latar belakang, tujuan masalah, definisi operasional dan juga sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori mencakup penjelasan teoritis dari peneliti, dan fokus kajian adalah temuan penelitian tentang teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang dibahas. Dalam penelitian ini mencakup: Model Pembelajaran, game based learning, dan juga hasil belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian mencakup cara penelitian yang dilakukan, yang menunjukkan bagaimana penelitian berjalan untuk menemukan solusi atas masalah yang dibahas. Jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan, tempat dan lokasi penelitian, informan yang digunakan, metode pengumpulan data, validitas data, dan analisis data adalah semua bagian dari metodologi penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini terdapat sub bab hasil penelitian dan sub bab pembahasan. Pada sub bab pertama berisi semua hasil observasi serta tes dan kuesioner yang dilakukan. Sub bab kedua membahas hasil kuesioner dan tes dan persahabatannya dengan landasan teori yang ada di BAB II, yang menjawab pertanyaan peneliti.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Terdapat subbagian kesimpulan dan saran di akhir skripsi. Bab kesimpulan memberikan gambaran singkat tentang hasil penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian. Subbagian saran berisi rekomendasi untuk berbagai pihak yang didorong oleh temuan penelitian.