

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang diakui oleh masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mengubah karakter manusia, termasuk sikap dan sifat. Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 amandemen ke 4 Pasal 31 ayat 1 dan 3 (2020, hlm. 163) dengan tegas menyatakan bahwa: (1) Setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran dan pemerintah wajib membiayainya, serta dalam ayat (3) menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, meliputi aspek intelektual, emosional, dan spiritual. Dalam Al-quran surat Al-Alaq ayat 3-5, Allah Berfirman:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Dari penjelasan ayat di atas bahwa surat Al-Alaq merupakan salah satu bukti bahwa pendidikan sangat penting untuk ditempuh dan memiliki relevansi yang besar dalam pengembangan potensi manusia pada bidang Pendidikan. Maka dari itu, pemerintah juga wajib untuk mengusahakan suatu Pendidikan dan menyelenggarakan Pendidikan dengan sangat baik. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 (2003, hlm. 2) menyatakan bahwa Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Slogan Universitas Pasundan, “*Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budayana*” mencerminkan nilai-nilai yang dijunjung tinggi, salah satunya adalah *luhung elmuna*, yang berarti memiliki ilmu yang tinggi serta penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). IPTEK merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui metode ilmiah dan teknologi sebagai penerapan praktisnya. Dalam perkembangannya, IPTEK menghadapi berbagai tantangan, seperti etika, ketimpangan akses, dan dampak lingkungan. Namun, dengan pengelolaan yang bijaksana, IPTEK dapat menjadi pilar utama kemajuan dunia. Salah satu aspek penting dalam penguasaan IPTEK adalah kemampuan pemahaman matematis. Pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep matematis memungkinkan seseorang untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan mengembangkan inovasi di berbagai bidang. Kemajuan IPTEK juga berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, sehingga membantu pelajar dalam memahami berbagai konsep dengan lebih baik. Selain itu, perkembangan IPTEK memperluas akses terhadap sumber belajar, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman konsep dalam berbagai disiplin ilmu.

Sejalan dengan itu, Pujiati, *et. al.*, (2018, hlm. 123) mengemukakan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai supaya peserta didik dapat memahami suatu konsep dari suatu materi secara fleksibel dan tepat dalam memahami langkah-langkah yang berbeda dari materi serta dapat menggunakannya secara efisien. Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep Duffin dan Simpson (dalam Harefa, 2020, hlm. 753). Unaenah, *et. al.*, (2020, hlm 1838) indikator kemampuan pemahaman konsep mencakup kemampuan peserta didik dalam menyatakan, mengidentifikasi, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, sering ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti media pembelajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *direct instruction* yang cenderung berpusat pada pendidik sering kali membuat peserta didik pasif dan hanya fokus pada hapalan, bukan pada pemahaman. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan untuk mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi nyata atau kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pendidik matematika SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi, hasil belajar dalam matematika mencakup pemahaman konsep, keterampilan berhitung, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis. Keberhasilan peserta didik dapat diukur melalui nilai ujian, kemampuan menyelesaikan soal dengan logis, partisipasi dalam diskusi, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi minat dan motivasi peserta didik, model pembelajaran pendidik, lingkungan belajar, serta kesiapan mental dan pemahaman dasar matematika. Untuk mengevaluasi hasil belajar, pendidik menggunakan berbagai metode seperti tes tertulis, tugas proyek, observasi, serta refleksi dan wawancara dengan peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika adalah mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta didik serta mencari strategi yang efektif dalam pembelajaran.

Tantangan utama dalam meningkatkan hasil belajar matematika adalah rendahnya minat peserta didik, persepsi bahwa matematika sulit, serta perbedaan kemampuan antar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik menerapkan model pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan game edukasi, pembelajaran berbasis masalah, latihan bertahap, diskusi kelompok, dan mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan model yang tepat, diharapkan hasil belajar matematika peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang menarik adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep matematika peserta didik di sekolah dasar. Safitri, *et. al.*, (2020, hlm. 64) menyatakan bahwa Model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang dimana peserta didik dituntut untuk mampu memecahkan masalah tersebut secara kooperatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena (dalam Selvi, 2020, hlm. 196) menyatakan bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model *Problem Based Learning*, peran pendidik membimbing peserta didik melewati langkah demi langkah dalam kegiatan pembelajaran, pendidik juga berperan dalam penggunaan strategi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu masalah. Masalah diberikan kepada peserta didik sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Fadilla, *et. al.* (2021, hlm. 744) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* terdiri atas lima langkah utama dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut prinsip konstruktivisme, model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memecahkan masalah nyata. Untuk memahami konsep abstrak seperti matematika, mereka membutuhkan media konkret dan interaktif seperti *kahoot*. *Kahoot* menawarkan stimulus interaktif, audio, dan visual untuk membantu belajar. *Kahoot*, sebuah media

digital yang mendorong interaksi sosial melalui kompetisi yang sehat dan kerja sama kelompok.

Kahoot dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis berbasis permainan, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan memainkan kuis interaktif, sering digunakan di sekolah dan lembaga pendidikan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan. Fitur utama *Kahoot* meliputi kuis interaktif yang dapat dimainkan secara langsung, berbagai mode permainan seperti *Kahoot Live* dan *Kahoot Challenge*, akses mudah melalui aplikasi atau situs *web*, serta penggunaan multimedia untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Manfaat *Kahoot* dalam pembelajaran mencakup peningkatan keterlibatan peserta didik, penilaian otomatis yang memudahkan analisis hasil belajar, dan fleksibilitas penggunaan di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. *Kahoot* juga dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas, tugas rumah, dan acara khusus, menjadikannya alat yang serbaguna untuk mendukung proses pendidikan. Faktor penyebab *kahoot* sebagai alat belajar sambil bermain peserta didik di Sekolah Dasar dapat dikelompokkan ke dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti motivasi belajar yang rendah, seringkali menjadi hambatan utama. Banyak peserta didik yang merasa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, perbedaan kemampuan awal antara peserta didik juga memengaruhi efektivitas pembelajaran, dengan beberapa peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik daripada yang lainnya. Kurangnya keterlibatan aktif juga menjadi masalah, karena banyak peserta didik yang cenderung pasif saat hanya menerima materi secara ceramah tanpa adanya interaksi yang menarik.

Faktor eksternal, terutama yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, juga turut berperan. Metode pembelajaran *direct instruction* yang masih banyak diterapkan di sekolah

dasar seringkali kurang inovatif dan tidak mampu menarik perhatian peserta didik. Minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti *Kahoot* menjadi penyebab peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah media digital *kahoot*. *Kahoot* adalah sistem respons peserta didik yang melibatkan peserta didik melalui permainan seperti dibuat kuis, diskusi, dan survei dadakan. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih berinovasi dan lebih menarik. *Kahoot* berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis. Tampilan soal dalam *kahoot* dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal.

Pada, *et. al.*, (2022, hlm. 6763) menyatakan bahwa *Kahoot* memiliki keunggulan, antara lain, soal-soal yang disajikan dengan alokasi waktu yang terbatas. Keterbatasan waktu ini melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Dalam *Kahoot*, pendidik dapat membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, dimana poin yang diberikan untuk jawaban benar dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Ketika peserta didik menjawab soal dengan cepat dan benar, mereka akan mendapatkan skor tertinggi, sehingga mendorong mereka untuk aktif belajar dan berinteraksi secara sosial dengan teman-teman mereka.

Banyak sekolah dasar masih mengalami keterbatasan dalam akses teknologi, sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, faktor kurikulum yang kompleks dan alokasi waktu yang terbatas, serta materi yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari turut menghambat pemahaman konsep matematika peserta didik. Faktor psikologis, seperti kecemasan matematika, serta kurangnya kerja sama dalam pembelajaran berbasis masalah juga berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Menurut Harlina (2017, hlm. 627), *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik serta pendidik. Sementara itu, menurut Lime (2018, hlm. 12), *Kahoot*

adalah platform pembelajaran berbasis permainan dan kuis yang dapat digunakan untuk berbagai tugas belajar, seperti *pretest*, *posttest*, latihan, penguatan materi, *proofreading*, dan *reinforcing*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital *Kahoot* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang interaktif.
2. Kurangnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, sehingga berkurangnya pengalaman belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian yaitu pelajaran Matematika materi KPK dan FPB.
3. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah aspek kognitif C4-C5.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran kemampuan pemahaman matematis peserta didik Sekolah dasar yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *kahoot*?

2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot* terhadap kemampuan pemahaman matematis pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar?.
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *kahoot* terhadap pemahaman matematis pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model *problem based learning* berbantuan media digital *kahoot* terhadap pemahaman matematis peserta didik di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *kahoot* terhadap kemampuan pemahaman konsep Matematika peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan kemampuan dalam menulis, juga menambah pengalaman mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep Matematika di Sekolah Dasar Berbantuan Aplikasi melalui *Kahoot* secara langsung ke Sekolah Dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

c. Bagi Pendidik

Dapat menjadi masukan serta menambah wawasan bagi pendidik mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran

Matematika di Sekolah dasar, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selanjutnya dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah.

G. Definisi Operasional

Berdasarkan buku panduan karya tulis ilmiah bagian skripsi terdiri dari 5 bab, untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan penafsiran yang berkaitan dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital *Kahoot* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan peserta didik untuk memahami konsep abstrak dan mengkategorikan objek dalam situasi matematika. Ini adalah dasar untuk berpikir dan memecahkan masalah matematika dan masalah sehari-hari. Menurut Wahyuni, *et. al.*, (2020, hlm. 67) pemahaman matematika erat kaitannya dengan kemampuan memahami konsep. Pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan peserta didik dalam menyerap ide-ide matematika. Artinya peserta didik tidak boleh sekedar menghafal konsep-konsep yang dipelajarinya tetapi benar-benar memahami dan mampu menerapkannya pada permasalahan secara efektif dan efisien. Kemampuan memahami konsep matematika merupakan tujuan pembelajaran yang penting. Dengan memahami konsep matematika, peserta didik tidak hanya menghafalkan rumus-rumus saja, namun juga memahami konsep-konsep yang akan dipelajarinya di kelas. Namun kenyataannya kemampuan pemahaman konsep matematika pada bidang tersebut masih rendah. Hal ini tercemin dari masih banyak peserta didik yang belum memahami ketika materi menyangkut penggunaan rumus dan bilangan (Anih, 2020, hlm. 223).

Adapun Radiusman (2020, hlm. 13) mengatakan bahwa pemahaman konsep memegang peranan yang sangat penting karena dengan menekankan sebuah konsep, peserta didik dapat memperoleh konsep permanen yang diperoleh melalui pengalaman sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain. Menurut Duffin dan Simpson (dalam Harefa, 2020, hlm 752), pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep. Sedangkan konsep menurut Winkel (dalam Nastiti & Syaifudin, 2020 hlm. 10) adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang memiliki ciri-ciri yang sama.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap, memahami, dan menerapkan ide-ide matematika secara efektif. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep secara mendalam agar dapat menggunakannya dalam berbagai situasi. Namun, kenyataannya banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, terutama dalam penerapan rumus dan bilangan. Pemahaman konsep yang baik memungkinkan peserta didik menghubungkan berbagai konsep secara permanen melalui pengalaman. Selain itu, pemahaman konsep juga mencakup kemampuan mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari serta menggunakannya dalam konteks yang berbeda.

2. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* melibatkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam proses pembelajarannya, pendidik memiliki kemampuan untuk membagi kelompok peserta didik menjadi kelompok lima hingga enam orang.

Musyadad, *et. al.*, (2019, hlm. 196) model *Problem Based Learning* ialah proses pembelajaran yang titik awal pembelajarannya berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini peserta didik dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah

mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu Rosidah (2018, hlm. 64) “tujuan utama model *Problem Based Learning* adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri”.

Menurut Rahyubi (2023, hlm. 245) peserta didik belajar cara mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, megumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkontruksi argument dalam memperoleh informasi dan pengembangan pemahaman tentang berbagai topik mengenai pemecahan masalah yang dikerjakan secara individu atau kelompok dalam memecahkan masalah. Menurut Anwar dan Jurotun (2021, hlm. 190) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran.

Sedangkan menurut Hendriana (2020, hlm. 196) *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha pemecahan masalah. Selanjutnya menurut Wena (2020, hlm. 196) *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Dalam *Problem Based Learning*, peserta didik dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dan pengalaman baru. Tujuan utama dari *Problem Based Learning* adalah untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, serta membangun pengetahuan secara mandiri.

3. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot dirancang dengan konsep *game-based learning*, dimana peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, baik secara individu maupun kelompok. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone* dan digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk menguji pemahaman konsep, meningkatkan interaksi, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Graham (2021, hlm. 39) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah *platform* pembelajaran online berbasis soal bebas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, mengulas materi pelajaran, dan mendorong peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok dan secara klasikal tentang pertanyaan *Kahoot*. Menurut Sakdah, *et. al.*, (2021, hlm. 489) menjelaskan bahwa *kahoot*, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online, tidak hanya menyediakan fitur kuis tetapi juga permainan, diskusi dan survey. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif alat evaluasi yang ditekankan pada gaya belajar dengan melibatkan peran aktif dari peserta didik (Lestari, 2020, hlm. 438). Adapun menurut Emilio (2024, hlm. 3381) mengemukakan bahwa "*Kahoot* menjadi semakin relevan dalam mengatasi tantangan dan menurut Perdana, *et. al.*, (dalam Mohammad, 2023, hlm. 1197) menyatakan bahwa "pembelajaran menggunakan media *Kahoot* berhasil menarik perhatian peserta didik serta memberikan stimulus kepada peserta didik agar lebih berpikir kritis. Cepat dan tepat adalah kunci dalam menjawab setiap pertanyaan pada *Kahoot*."

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, mengulas materi, serta mendorong diskusi dalam kelompok maupun kelas. Selain fitur kuis, *Kahoot* juga menyediakan permainan, diskusi, dan survei yang melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Keunggulan utama *Kahoot*

terletak pada kemampuannya menyampaikan materi secara interaktif melalui pertanyaan dan jawaban yang langsung menguji pemahaman peserta didik, sehingga menjadi alat evaluasi yang efektif dalam proses belajar mengajar.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Bagian ini berupa sistematika pembahasan peneliti yang membentuk sebuah karya tulis ilmiah, maka peneliti menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penelitian karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2022, hlm. 37), sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan menguraikan latar belakang yang mendasari penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian, serta ruang lingkup yang menjadi batasan dalam kajian ini.

Bab II Kajian Teori membahas berbagai teori yang relevan, Selain itu, bab ini mencakup penelitian terdahulu, kerangka berpikir yang mendasari penelitian, serta hipotesis.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan pendekatan yang digunakan, mencakup jenis dan desain penelitian, populasi serta sampel yang diambil, variabel penelitian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, hingga metode analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan temuan penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan serta membahasnya dalam kaitan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

Bab V Penutup merangkum kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya. Skripsi ini juga dilengkapi dengan Daftar Pustaka, yang berisi referensi yang digunakan, serta Lampiran sebagai dokumen pendukung penelitian.