

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, yang sebelumnya didominasi oleh pola hidup yang lebih tertutup, kini bertransformasi menjadi lebih terbuka dan dipengaruhi oleh globalisasi yang semakin meluas. Saat ini, kita telah memasuki era *society 5.0*, di mana teknologi diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi tantangan bagi para pendidik untuk beradaptasi dengan dampak dari era 5.0 dalam proses pembelajaran abad ke-21. Era ini menawarkan berbagai peluang terkait pengembangan pembelajaran, terutama dalam memanfaatkan aspek digital dan membentuk karakter siswa melalui pendekatan tersebut (Fricticarani dkk., 2023: 57).

Seiring dengan kemajuan zaman, pendidikan juga mengalami transformasi. Perubahan ini seringkali menimbulkan berbagai tantangan di berbagai lembaga pendidikan, salah satunya adalah penerapan kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini berfokus pada integrasi dengan perkembangan teknologi, meskipun saat ini ketersediaan media pembelajaran yang terhubung dengan teknologi masih terbatas (Saputra dkk., 2024: 5). Pendidikan selalu berkembang dan mengalami perbaikan sesuai dengan perkembangan zamannya. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) terus melakukan berbagai upaya kebijakan perubahan kearah yang lebih baik. Hal ini berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan. (Abdillah & Hamami, 2021: 4) menjelaskan pengertian dari Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menawarkan pembelajaran yang bervariasi. Fokus utama dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan waktu lebih bagi siswa untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya dengan cara yang menyenangkan. Prinsip dasar dari merdeka belajar adalah kebebasan dalam berpikir. Kurikulum ini memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan Kurikulum 2013. Salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka di tingkat SD adalah penggabungan pelajaran IPA dan IPS.

Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk memahami lingkungan. Hal ini berbeda dengan Kurikulum 2013, yang mengintegrasikan pembelajaran IPA dengan mata pelajaran lain melalui pendekatan Tematik. Tujuan dari integrasi tersebut adalah untuk mendorong siswa mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh. IPAS berperan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa tentang lingkungan sekitar, yang membantu mereka memahami hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia (Abdillah & Hamami, 2021: 4).

Proses berkreasi dan pengembangan diri siswa disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan tujuan agar siswa mampu menghadapi dan memecahkan masalah atau tantangan yang akan datang. Sebagai penggerak, pendidik perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.

Pendidikan di Sekolah Dasar memegang peran penting dalam membentuk karakter dan kualitas pembelajaran siswa. Salah satu indikator keberhasilan

pembelajaran adalah sejauh mana siswa terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mencatat, berinteraksi, bertanya, serta menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar, yaitu SD Negeri Kalisabuk 02 pada tanggal 17 September 2024 dengan guru kelas IV yang bernama Dwi Wahyuningsih, S.Pd., SD Negeri Kesugihan Kidul 03 pada tanggal 18 September 2024 dengan guru kelas IV yang bernama Shafira Rosannisa, S.Pd., dan SD Negeri Cilacap 03 pada tanggal 19 September 2024 dengan guru kelas Lingga Puspita Dewi, S.Pd., ditemukan kenyataan yang mengindikasikan rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Di SD Negeri Kalisabuk 02: Dari total 21 siswa di kelas IV, terdapat sekitar 7 siswa yang menunjukkan perilaku kurang fokus. SD Negeri Kesugihan Kidul 03: Dari total 21 siswa di kelas IV, terdapat sekitar 8 siswa yang menunjukkan perilaku kurang fokus. SD Negeri Cilacap 03: Dari total 22 siswa di kelas IV, terdapat sekitar 9 siswa yang menunjukkan perilaku kurang fokus. Ketiga sekolah tersebut, sebagian besar siswa kurang aktif dalam mencatat dan tampak kurang fokus mengikuti penjelasan guru dari awal hingga akhir pembelajaran.

Meskipun siswa tampak mendengarkan dengan seksama, perhatian mereka sering kali teralihkan ke hal-hal lain, yang menyebabkan mereka kehilangan fokus pada materi yang sedang diajarkan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelas juga tergolong rendah. Banyak siswa yang tidak aktif mengemukakan pendapat, serta kurang mendengarkan dengan baik dan memberikan tanggapan yang konstruktif terhadap pendapat teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV yang dilakukan di SD Negeri Kalisabuk 02 pada tanggal 17 September 2024 dengan guru kelas IV yang bernama Dwi Wahyuningsih, S.Pd., SD Negeri Kesugihan Kidul 03 pada tanggal 18 September 2024 dengan guru kelas IV yang bernama Shafira Rosannisa, S.Pd., dan SD Negeri Cilacap 03 pada tanggal 19 September 2024 dengan guru kelas Lingga Puspita Dewi, S.Pd., ditemukan beberapa masalah yang perlu perhatian dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang masih terlihat kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, bahkan ada yang cenderung bermain sendiri di dalam kelas ketika guru sedang menjelaskan materi. Hal ini mencerminkan adanya tantangan dalam menjaga konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana digital di sekolah-sekolah tersebut masih terbatas, sehingga siswa harus bergantian dalam menggunakan perangkat tersebut untuk mendukung pembelajaran.

Guru mengungkapkan bahwa mata pelajaran yang dianggap paling sulit untuk diajarkan adalah Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama IPAS. Hal ini disebabkan materi yang ada seringkali memuat bacaan panjang, sementara sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca. Kesulitan ini menjadi kendala utama dalam pemahaman materi, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diharapkan. Khususnya, pada materi Bab 8: Membangun Masyarakat Beradab, guru menghadapi tantangan karena topik ini menuntut pemahaman mendalam tentang nilai-nilai sosial dan penerapannya, bukan sekadar hafalan.

Pentingnya materi ini adalah agar siswa dapat mengerti adab serta peraturan tertulis dan tidak tertulis, dan mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, berjalan di depan orang tua dengan menunduk sebagai adab, peduli terhadap kebersihan lingkungan sekitar, serta mematuhi peraturan tertulis di sekolah seperti jadwal piket dan kedisiplinan. Selain itu, juga termasuk mempraktikkan peraturan tidak tertulis seperti menghormati guru dan teman, hingga menaati peraturan lalu lintas seperti menggunakan helm saat berkendara. Dalam proses koreksi hasil jawaban IPAS, guru membutuhkan alternatif lain yang lebih efektif untuk menilai pemahaman siswa secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pengelolaan kelas, penyediaan sarana pembelajaran yang memadai, maupun metode pengajaran yang lebih efektif, karena di ketiga sekolah tersebut pembelajaran berbasis teknologi belum diimplementasikan dengan optimal.

Mengacu pada hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, dan SD Negeri Cilacap 03, terdapat dua bentuk utama dokumentasi yang dikumpulkan, yaitu foto-foto observasi dan daftar nilai hasil evaluasi akademik siswa. Foto-foto observasi diambil selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendokumentasikan kegiatan di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta penerapan metode pengajaran yang digunakan.

Dokumentasi visual ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi pembelajaran di ketiga sekolah tersebut. Selain itu, daftar nilai yang mencakup hasil ujian, tugas, serta aspek penilaian lainnya juga telah dikumpulkan untuk memberikan data objektif mengenai prestasi akademik siswa. Kedua bentuk

dokumentasi ini sangat penting sebagai bahan analisis untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dan untuk melihat perkembangan akademik siswa di masing-masing sekolah. Dengan adanya dokumentasi tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kondisi pembelajaran dan hasil belajar siswa di SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, dan SD Negeri Cilacap 03.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil capaian belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya bukan disebabkan oleh kurangnya minat, melainkan akibat ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa dengan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru (Nabillah & Abadi, 2019: 660). Siswa cenderung memiliki gaya belajar *audio-visual*, yang berarti mereka lebih mudah memahami materi melalui pendengaran dan visualisasi. Namun, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa juga menjadi kendala. Kurangnya referensi buku ajar yang memadai turut menyebabkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas, sementara buku yang digunakan di kelas tersebut masih berupa buku cetak yang kurang mendukung keberagaman gaya belajar siswa.

Perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka yang mengharuskan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi, memerlukan metode baru dalam menyampaikan materi ajar. Penyampaian materi tersebut membutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat

membantu dalam menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar (Arsyad, 2017: 29). Media yang digunakan harus menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media berbasis *game* dalam proses pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi *online* adalah *kahoot*, yang merupakan platform digital yang memungkinkan pembuatan dan penyajian kuis dalam bentuk permainan *online*. Dalam platform ini, poin diberikan untuk setiap jawaban yang benar, dan siswa dapat melihat hasil tanggapannya secara langsung setelah berpartisipasi (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024: 833).

Kahoot adalah sebuah platform permainan online yang dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, dengan menyajikan fitur-fitur yang mendukung pendidikan dan dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran (Emilio & Safitri, 2024: 3). *Kahoot* adalah sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa maupun guru. Aplikasi ini menekankan pada gaya pembelajaran yang mendorong siswa dan teman-temannya untuk bersaing dalam suasana yang kompetitif (Mustikawati, 2019: 100). Keunggulan *kahoot* terletak pada platform kuis online yang menonjolkan elemen kompetisi, di mana hasil kuis langsung ditampilkan di layar kelas sebagai motivasi bagi siswa untuk memperoleh poin. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, dan ponsel Android (Setiawan, 2020: 116).

Penelitian terdahulu yang relevan tentang media pembelajaran *kahoot* yaitu penelitian (Dewi, 2020: 72) di mana hasil penelitian ini pengaruh yang positif karena setelah menerapkan *kahoot* pada asesmen formatif hasil belajar menjadi lebih tinggi. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh (Rahmawati dkk., 2022: 52) hasil penelitiannya menunjukkan dengan pemanfaatan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti & Purrohman, 2021: 812) juga menyebutkan terdapat pengaruh penggunaan *kahoot* terhadap motivasi belajar IPA.

Penelitian oleh (Sanjaya dkk., 2023: 661) ditemukan bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Ramadhani dkk., 2022: 103) ada perbedaan dalam rata-rata nilai hasil belajar antara kelas yang memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran dengan kelas yang tidak menggunakan di mata kuliah media dan sumber pembelajaran. Penelitian juga dilakukan oleh (Musbihin & Marom, 2022: 64) didapatkan bahwa ada pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Agraini dkk., 2024: 7987) didapatkan hasil bahwa penggunaan *kahoot* terbukti memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan *kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Dengan demikian, siswa

dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, meskipun potensi *kahoot* sebagai media pembelajaran cukup menjanjikan, masih sedikit penelitian yang mengevaluasi efektivitasnya secara spesifik dalam konteks pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, khususnya di SD Negeri Kalisabuk 02.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Kalisabuk 02 serta dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lain dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan tentang sejauh mana penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dan memberikan rekomendasi praktis bagi penerapan media pembelajaran *kahoot* di Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ada beberapa masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, SD Negeri Cilacap 03 dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, SD Negeri Cilacap 03 kurang fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran IPAS.

3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, SD Negeri Cilacap 03 masih rendah dan belum mencapai KKTP.
4. Guru membutuhkan alternatif lain dalam mengoreksi hasil jawaban soal evaluasi pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, SD Negeri Cilacap 03.
5. Pembelajaran berbasis teknologi di kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02, SD Negeri Kesugihan Kidul 03, SD Negeri Cilacap 03 belum diimplementasikan secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dibuat batasan masalah untuk memfokuskan penelitian pada peningkatan pembelajaran yang lebih aktif dan penanganan masalah yang lebih terarah. Batasan masalah yang akan diteliti mencakup objek penelitian yang terbatas pada optimalisasi penggunaan media pembelajaran *kahoot* dan dampaknya terhadap hasil belajar IPAS. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri Kesugihan Kidul 03 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02 sebagai kelas eksperimen. Bahasan yang akan diambil adalah BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan efektivitas media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bukti nyata dalam memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02.

- b. Bagi Guru

Membantu guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan asesmen dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan materi, terutama pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Siswa

Menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga siswa dapat lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran serta asesmen IPAS.