

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era revolusi industri 4.0 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, salah satunya menciptakan agar proses pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan. Guru memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan keterampilan dan pemahaman belajar, siswa perlu diberi semangat untuk menghasilkan ide-ide baru, mengevaluasi dan menganalisa materi yang diajarkan dan mampu mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Hal tersebut bisa dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dengan kegiatan pembelajaran interaktif di kelas. Banyak aplikasi *online* dan *website* yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara aktif dan interaktif. Secara umum diketahui terdapat aplikasi online berbasis permainan yang bersifat menyenangkan.

Pada era pembelajaran saat ini (pembelajaran abad 21) siswa dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C (*Comunication, Colaboration, Critical and Creativity thinking* serta *Problem solving*). Selain itu, di era digital ini siswa dituntut untuk melek ilmu teknologi. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran. Dengan teknologi, pembelajaran bisa dikemas menjadi permainan salah satunya dengan game edukasi. Kemajuan suatu lembaga pendidikan salah satunya dapat dilihat dari bagaimana sekolah tersebut memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sesuai kebutuhan dan memanfaatkan dengan optimal. Salah satu

pemanfaatan teknologi yang dibutuhkan sekolah untuk membantu kegiatan belajar mengajar adalah *e-learning*. Melalui *e-learning* siswa dapat melihat materi-materi pelajaran, mengerjakan tugas dan tes, berdiskusi, melihat nilai tugas maupun tes yang diperoleh. Saat ini *e-learning* sudah banyak diterima oleh dunia pendidikan, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan. Contoh *e-learning* yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satunya sebagai media pembelajaran.

Aplikasi Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena aplikasi Kahoot! menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Keistimewaan aplikasi ini adalah mengutamakan proses pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet.

Pembelajaran dengan permainan dapat menumbuhkan sikap semangat dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Pembelajaran yang membosankan membuat antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat kurang, dengan hal itu akan mempengaruhi siswa dalam pembelajaran.

Selaras dengan data dari penelitian “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran” yang dilakukan oleh Bunyamin, Juita & Syalsiah dari (2020) diperoleh data bahwa Media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media, peserta didik akan dapat lebih bisa menyerap dan

memahami materi yang disampaikan di dalam maupun diluar kelas Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, guru melakukan evaluasi. Bentuk evaluasi tersebut bisa bermacam-macam. Diantaranya bisa berupa kuiz, presentasi individu atau kelompok, test tertulis dan juga menggunakan media kahoot yaitu dengan cara memasukkan soal pilihan ganda ke aplikasi kahoot yang menggunakan fasilitas internet agar dapat terkoneksi lewat handphone atau laptop peserta didik untuk dapat langsung menjawab kuis yang disajikan oleh pendidik. Peserta didik bisa melihat hasilnya secara langsung dengan urutan peringkat. Ada dua tipe dalam menggunakan kahoot yaitu klasik dan mode. Media kahoot di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya di dalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Tujuan dari penulisan ini adalah ingin menjelaskan peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yang nantinya dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dan juga agar pembelajaran lebih bervariasi, tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Dan diharapkan juga guru dapat mengembangkan kreatifitas dalam merancang media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Buahgede yang berada di kota Serang, Banten. Sekolah Dasar ini memberlakukan pembelajaran tatap muka terbatas sesuai anjuran dari pemerintah kota Serang, maka dalam pelaksanaan pembelajaran pun benar-benar terbatas dan anak-anak masuk sekolah dengan cara di rolling. Dalam proses pembelajaran guru-guru sudah memiliki grup whatsapp dengan para wali murid agar memudahkan komunikasi terkait pembelajaran. Grup whatsapp ini juga sering dipakai guru untuk memberikan tugas yang nanti

dikumpulkan sesuai jadwal sekolah siswa. Pembelajaran di kelas pun tidak dibarengi dengan media pembelajaran yang kreatif hanya dengan metode ceramah saja, membuat anak menjadi jenuh dan tidak berperan aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya peran media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membuat anak-anak tidak berpikir kritis dan bisa menjadikan pemikiran anak monoton. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran perlu dilakukan strategi sebagai berikut : keseimbangan antara ceramah (*lecture*) dan ciptakan diskusi kelas. Guru sebaiknya memulai presentasi dengan “pertanyaan”. Ajukan pertanyaan yang dapat membuat anak berpikir secara kritis.

Dilihat dalam permasalahan yang peneliti temukan di SDN Buahgede ini maka peneliti rasa harus adanya inovasi dari guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis salah satunya ada pada media pembelajaran..

Berdasarkan latar belakang di atas, kreatifitas guru dibutuhkan dalam membuat media pelajaran, maka dari hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sdn Buahgede”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran IPS tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Buahgede di kelas IV SDN Buahgede.?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! yang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Buahgede tema 1 subtema 1 Keragaman Budaya Bangsaku.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian yang dilaksanakan dapat dijadikan inovasi media pembelajaran di era teknologi dan menjadi sarana pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis online. Mampu mengembangkan kreatifitas yang dimiliki guru dalam mengajar. Dan dapat membuat anak mengembangkan berpikir kritis mereka pada mata pelajaran IPS disekolah melalui aplikasi Kahoot!.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Dapat dijadikan acuan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam mata pelajaran IPS.

#### **b. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis serta meningkatkan wawasan keilmuan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS.

## **E. Definisi Istilah**

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu dijelaskan. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah yang terdapat dalam judul penelitian. beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

### **1. Games Interaktif**

Permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan merangsang kreatif. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Kelompok permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi .

## 2. Kahoot!

Kahoot! Merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot! Juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot! dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru.

## 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

## 4. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir logis sehingga menghasilkan pertimbangan dan keputusan yang tepat.