

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sekarang pemanfaatan teknologi banyak dijumpai, baik dari usia anak-anak hingga dewasa. TIK ialah perkembangan berisikan semua teknis dalam memproses, sebagai alat bantu, dalam menyampaikan informasi (Harahap, 2019:377). Pemanfaatan teknologi banyak dijumpai salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dalam dunia pendidikan banyak dijumpai perkembangan teknologi informasi maupun komunikasi. Penggunaan teknologi untuk pendidikan tersebut sebagai alat pendukung dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai alat bantu penjelasan materi dalam pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan tanya jawab terhadap Kepala Sekolah maupun wali kelas IV SDN Tekengalagahan, Loceret, Nganjuk. Didapatkan hasil bahwa sekolah memiliki sarana prasarana dalam bidang teknologi seperti adanya proyektor. Selain itu, sekolah juga dilengkapi dengan sebuah laboratorium komputer dan dengan adanya tab yang digunakan hanya untuk kelas VI. Pemanfaatan sarana prasarana teknologi dalam proses pembelajaran merupakan pokok bahasan *interview* pada wali kelas. Dimana dalam proses pembelajaran, guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menampilkan gambar ataupun video. Dijelaskan bahwa guru memanfaatkan hal tersebut seperti adanya penggunaan proyektor hanya pernah dilakukan pada materi agama. Guru kelas mengatakan bahwa tidak pernah menggunakan sarana dan prasarana di

bidang teknologi saat proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan, apabila menggunakan teknologi akan sedikit rumit menyiapkan perlengkapan yang mendukung. Dapat disimpulkan bahwa guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi yang dimiliki sekolah secara maksimal selama pembelajaran. Selama di sekolah, siswa diharapkan mendapat pembelajaran menarik dan interaktif. Minat belajar siswa akan bertambah dengan pembelajaran yang aktif dan mengikutsertakan siswa.

Minat adalah sebuah alat yang dapat menumbuhkan suatu antusias bagi seseorang (Nisa,dkk., 2017:59). Minat belajar ialah suatu keinginan bagi siswa untuk mendalami sesuatu dengan sadar, tenang, serta disiplin sehingga membentuk pribadi aktif dan senang dalam melakukan segala sesuatu (Guilford dalam Lestari dan Mokhammad, 2017:93). Minat belajar adalah suatu sikap tertarik, semangat, suka, memperhatikan, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sikap tertarik adalah sikap siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sikap semangat yaitu keadaan siswa menyiapkan pembelajaran dengan baik. Sikap kesukaan yaitu keadaan siswa menyukai dan bahagia dalam pembelajaran. Sikap memperhatikan yaitu memperhatikan penjelasan materi dari guru. Sikap terlibat yaitu sikap siswa dengan menanyakan dan menanggapi perbincangan yang diberikan pengajar.

Bersumber pada wawancara kepada guru kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk. Siswa masih menunjukkan kurangnya minat dalam pembelajaran, terbukti dengan kecenderungan siswa dalam berbicara dengan temannya dan penjelasan dari guru yang kurang diperhatikan. Siswa kurang bersemangat selama proses pembelajaran seperti siswa belum menyiapkan

buku dan alat tulis sebelum memulai pembelajaran. Menurut Hidayat dan Djamilah dalam (Friantini dan Winata, 2019:6-11) minat belajar adalah suatu sikap siswa dengan hal tertarik, bersemangat, suka, memperhatikan, dan terlibat saat kegiatan pengajaran. Berlandaskan oleh tanya jawab diatas kurang selaras atas pengertian dari minat belajar, sehingga diambil kesimpulan dari saat pembelajaran minat belajar siswa masih rendah.

Bersumber pada tanya jawab terhadap pengajar kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk. Hal tersebut didapatkan bahwa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran IPS. Siswa juga kurang bersemangat saat proses pembelajaran IPS yang ditunjukkan dengan siswa kurang menyiapkan buku LKS pembelajaran. Siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran IPS, siswa kurang bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru saat ditanya oleh guru. Saat proses pembelajaran IPS ada 23 siswa yang menunjukkan sikap kurang menunjukkan untuk berminat belajar. Sehingga ada 17 siswa yang menunjukkan sikap yang baik dan sedang dalam memiliki minat belajar materi IPS. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dan sebelum pembelajaran dimulai siswa telah menyiapkan buku serta alat tulisnya. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap kurang tertarik dalam mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia karena siswa mengeluh kepada guru mengenai bacaan Bahasa Indonesia. Siswa juga menunjukkan sikap yang terlibat dalam pembelajaran seperti menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi Bahasa Indonesia. Terdapat 10 siswa yang masih menunjukkan sikap kurang bersemangat selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, ada 30

siswa yang menunjukkan sikap yang aktif terlibat dan bersemangat saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa menunjukkan sikap yang aktif terlibat dan bersemangat dikarenakan proses pembelajaran menggunakan media lingkungan sekitar maupun percobaan sederhana. Namun ada siswa yang menunjukkan sikap kurang aktif selama pembelajaran IPA seperti menunjukkan sikap yang kurang mendengarkan dan memperhatikan langkah-langkah percobaan yang dijelaskan oleh guru. Siswa dengan sikap yang aktif terlibat pembelajaran IPA terdapat 26 siswa. Sehingga peserta didik dengan keaktifan rendah selama kegiatan belajar IPA terdapat 14 siswa. Untuk materi pembelajaran PPkn, siswa menunjukkan sikap bersemangat selama pembelajaran PPkn. Siswa juga terlibat dalam mengimplementasikan materi PPkn dalam kegiatan siswa. Namun, saat ditanya mengenai materi pembelajaran PPkn, ada siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut padahal sudah dijelaskan oleh guru. Untuk pembelajaran PPkn terdapat 21 siswa yang aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran PPkn terdapat 19 siswa yang kurang terlibat aktif selama pembelajaran. Pada penelaahan materi Matematika peserta didik mempunyai semangat yang bagus ditunjukkan dengan siswa mempersiapkan alat hitung dan tabel perkalian siswa. Siswa juga terlibat dalam menanyakan serta merespon pembahasan yang diberikan pengajar. Namun, ada peserta didik yang kurang bersemangat saat pembelajaran Matematika ditunjukkan dengan tidak berkeinginan untuk mengerjakan soal yang diberikan. Ada 21 siswa yang menunjukkan sikap semangat dan terlibat aktif selama pembelajaran matematika. Sehingga terdapat 19 siswa yang memiliki semangat maupun

keterlibatan yang kurang selama proses pembelajaran matematika. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut adalah siswa memiliki minat belajar yang rendah dengan presentase sebesar 57,5% pada pembelajaran IPS, sebaliknya siswa hanya memiliki minat belajar pada materi IPS sebesar 42,5%. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai keinginan belajar keras pada prosentase 75% murid. Saat pembelajaran IPA mempunyai kegemaran belajar keras pada presentase 65%. Untuk pembelajaran PKn, siswa memiliki keunggulan yang tinggi dalam pembelajaran dengan kadar 52,5%. Sedangkan, 52,5 persen siswa dalam pembelajaran MTK menyandang keinginan belajar keras. Sedangkan, 52,5 persen siswa dalam pembelajaran MTK memiliki minat belajar yang tinggi. Maka, peserta didik kelas 4 sdn Tekenglagahan Loceret, Nganjuk memiliki minat belajar IPS yang rendah.

IPS adalah suatu bidang pelajaran yang membahas suatu masalah dan gejala sosial dalam berkehidupan masyarakat (Monitasari, dkk., 2020:350). Ilmu dengan mempelajari pengetahuan kemasyarakatan serta sejarah ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nugroho, 2019:17). Materi IPS merupakan sebuah materi yang telah disampaikan ataupun diajarkan sejak SD. Dalam kurikulum 2013 ini materi IPS sudah terpadu dalam materi pembelajaran lainnya atau disebut dengan tematik. Mata pelajaran IPS di SD memiliki tujuan agar siswa setelah mempelajari IPS dapat menjadikan siswa dapat beradaptasi dan bersosialisasi terhadap masalah sosial yang berada di kehidupan masyarakat sesuai dengan nilai sosial dan kemanusiaan.

Berdasarkan tanya jawab terhadap pengajar kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk mengenai pembelajaran pada muatan

pelajaran IPS. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan saat pembelajaran IPS, menjadi salah satu pembahasan yang diungkapkan oleh guru kelas. Siswa juga masih kurang bersemangat saat pembelajaran IPS. Keinginan belajar murid kelas IV SDN Tekenglagahan terhadap muatan IPS masih rendah dengan diungkapkannya hasil pembahasan dengan guru kelas tersebut. Pengajaran dengan memukau perhatian serta interaktif terhadap murid mempengaruhi minat murid dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan tersampaikan dengan tepat. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media yang interaktif. Menurut Dharmawati (dalam Fatmawati, 2021) menyatakan bahwa media pendidikan dan salah satu penggerak siswa agar dapat aktif dalam pembelajaran dengan adanya penggunaan teknologi. Media interaktif banyak dijumpai pada aplikasi-aplikasi di dalam *handphone* maupun laptop.

Media adalah sebuah alat atau penghubung pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Ada beberapa jenis media pembelajaran seperti media visual, audio, audio visual, multimedia, serta relia. Dalam multimedia merupakan salah satu media yang mencakup semua unsur yang lengkap seperti, suara, animasi, video. Ada berbagai multimedia yang dapat ditemui di media elektronik, seperti *handphone*, laptop, ataupun komputer. Multimedia penunjang pembelajaran yang terdapat di media elektronik dibuat menarik seperti aplikasi kuis, game edukatif, buku modul pembelajaran, dan lain sebagainya. Banyak multimedia yang mendukung proses pembelajaran yang berada di

handphone maupun komputer salah satunya adalah media *kahoot!*. Media kuis seperti *kahoot!* ini selain menarik dan menyenangkan, media ini juga sebagai game edukatif dan sarana pembelajaran yang dilakukan.

Kahoot! adalah media dalam jaringan yang memuat soal-soal yang dapat berwujud suatu *games* interaktif (Damayanti dan Dewi, 2021:1649). Media *Kahoot!* ini dapat dijangkau melalui situs *web* maupun aplikasi, sehingga aplikasi ini bisa digunakan kapan dan dimana saja. Dalam tampilan *Kahoot!* ini memuat soal-soal yang dilengkapi dengan gambar, audio, maupun video. Dimana hal tersebut sangat menyenangkan dan menarik untuk pembelajaran bagi siswa (Lisnani dan Emmanuel, 2020:50). Salah satu kegunaan dari pemakaian media *kahoot!* mampu menaikkan minat siswa mencari ilmu (Mukhlis, 2020:56).

Kahoot! yang berisikan soal-soal ini banyak digunakan untuk penilaian di akhir pembelajaran. Dalam media *Kahoot!* ini memiliki keunggulan berupa perolehan nilai yang dikerjakan dari soal tersebut dapat langsung muncul di layar, sehingga memudahkan proses penilaian (Damayanti dan Dewi, 2020:1649). Media yang digunakan sebagai media pembelajaran visual dengan bantuan laptop dan proyektor merupakan media *kahoot!* (Sagala, dkk., 2021). Media *Kahoot!* dapat dimasukkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks permainan. Media *kahoot!* memuat pembelajaran yang memukau meliputi tes tanya jawab berpotret dengan menyesuaikan peserta didik. Keinginan menambah ilmu peserta didik dapat meningkat serta peserta didik terbantu mencerna pelajaran dengan adanya fitur menarik dan interaktif yang dimiliki *kahoot!* (Yuselmi, dkk., 2022:22).

Media *kahoot!* berpengaruh pada keinginan belajar peserta didik dalam materi MTK di SMA Luhur Pangkalan Kresik, tertera dalam penelitian (Fatmawati, 2021). Pada penelitian ini disarankan agar dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam menggunakan media *kahoot!* dalam pembelajaran kuis. Penerapan *kahoot!* mampu meningkatkan kemauan belajar peserta didik di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar tertera dalam (Mukhlis, 20220). Pendayagunaan *kahoot!* dapat mempengaruhi keinginan belajar peserta didik kelas V SD pada materi terpadu, selaras dalam (Listi, dkk., 2022). Diperoleh dampak pada pemakaian *kahoot!* perangkat penilaian terhadap materi MTK pada perolehan menuntut ilmu peserta didik, merupakan perolehan dalam (Dewi, dkk., 2021). Maka, penyusun dapat menggunakan hal pendukung tersebut untuk mengatasi permasalahan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dalam memakai kemajuan teknologi. Bersumber pada uraian fakta yang telah dipaparkan diatas, maka penyusun perlu mengadakan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Tema V Kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk”**

B. Rumusan Masalah

Berasal pada pemaparan latar belakang secara detail diatas didapatkan rumusan masalah yang akan dijabarkan dalam penelitian ini seperti berikut: “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Muatan IPS Tema V Kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk”

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum penggunaan media *kahoot!* pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, loceret?

2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah penggunaan media *kahoot!* pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, loceret?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diapaki berdasarkan rumusan masalah telah dipaparkan diatas, seperti berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum penggunaan media *kahoot!* pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa sesudah penggunaan media *kahoot!* pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

Mengenai penelitian, peneliti mengharapkan beberapa pihak mampu memperoleh kegunaan dalam penelitian, seperti berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Dapat memberikan bantuan pada sekolah mengenai alternatif penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

- b. Dapat memberikan dorongan kepada sekolah untuk memanfaatkan pembelajaran dengan kemajuan teknologi saat ini.
- c. Dapat memberikan pertimbangan mengenai adaptasi proses pembelajaran dengan memperhatikan kondisi maupun kebutuhan siswa.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menyampaikan bantuan pemikiran pada pengajar dalam menggunakan atau memanfaatkan media atau teknologi penunjang pembelajaran yang sedang berkembang saat ini.
- b. Dapat membagikan dorongan terhadap pengajar dalam menumbuhkan maupun meningkatkan kualitas pengkajian.
- c. Dapat memberikan pertimbangan kepada guru agar dapat menggunakan media *kahoot!* selama penerimaan pengetahuan.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat memberikan pengetahuan pembelajaran melalui media *kahoot!* yang menarik dan tidak membosankan.
- b. Dapat membangkitkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran IPS di sekolah.

4. Bagi Penyusun

Bagi penyusun, hasil penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai suatu pengalaman, proses perjalanan hidup, suatu masukan, ataupun bahan evaluasi yang digunakan saat penyusun telah menjadi guru dalam melakukan pembelajaran dan digunakan saat melakukan penelitian berikutnya.

E. Batasan Penelitian terdapat variabel penelitian

Batasan penelitian yang digunakan selama melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan 38 sampel peserta didik kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.
2. Peneliti melaksanakan tanya jawab dengan kepala sekolah beserta wali kelas IV A dan B SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.
3. Penyusun menggunakan media *kahoot!* untuk kuis muatan pembelajaran IPS pada tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.
4. Penyusun hanya menggunakan media *kahoot!* untuk melihat pengaruh minat belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.
5. Penyusun hanya berfokus pada minat belajar peserta didik untuk muatan pembelajaran IPS dalam tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media

Media adalah sebuah alat atau penghubung pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

2. Media *Kahoot!*

Salah satu jenis media yaitu multimedia pembelajaran. Di dalam media *kahoot!* juga dapat memuat video, gambar, ataupun audio. Dalam *kahoot!*

ini, juga terdapat waktu pengerjaan kuis, sehingga siswa bisa memiliki daya semangat untuk mengerjakan kuis tersebut hal tersebut dapat mengakibatkan siswa untuk bisa belajar materi yang akan diujikan.

3. Minat

Minat adalah suatu sikap yang menunjukkan rasa keinginan, ketertarikan, dan perhatian untuk melakukan suatu hal tanpa adanya dorongan.

4. Belajar

Kegiatan untuk mencapai perubahan perilaku dan pengalaman disebut dengan belajar.

5. Minat Belajar

Minat belajar ialah sikap keinginan dalam belajar agar mencapai sebuah perubahan perilaku atau pengalaman yang dapat ditunjukkan dalam hasil belajar. Minat belajar adalah suatu ketertarikan, semangat, dan kesenangan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

6. Muatan Pelajaran IPS

Bidang studi yang mempelajari suatu masalah ataupun gejala sosial yang berada di kehidupan bermasyarakat disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS.