BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian dari kehidupan setiap manusia, Tingkat pendidikan seseorang akan mempengaruhi individu terhadap lingkungannya. Pendidikan merupakan alat untuk mendorong suatu perubahan kehidupan ke arah yang lebih baik dan bertujuan untuk mengembangkan suatu keahlian sehingga sumber daya manusia akan meningkat. Tiga pusat pendidikan antara lain keluarga, masyarakat, dan sekolah.(Regina Rahmi dkk., 2021)

Belajar adalah proses penggunaan berbagai sumber belajar untuk membantu seseorang memperoleh informasi, keterampilan, dan prinsip moral. Guru dapat bertindak sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif. Dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas tinggi untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diperlukan. Pembelajaran dapat memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik dan dinamis. Salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan berbagai bentuk media pendidikan. (wulandari dkk., 2023)

Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan mengenai keberagaman Indonesia. Tentu saja hal ini berkaitan dengan keberagaman masyarakat indonesia yang multikultural, sehingga pembelajaran PPKn dijadikan sebagai acuan landasan pengembangan pembelajaran di sekolah dasar mengenai keberagaman. Penerapan pengembangan media belajar dapat menjadikan suatu

inovasi dalam membantu kegiatan belajar untuk melihat hasil belajar yang menyenangkan, perhatian siswa, teratur, dan tidak bosan. Kekayaan atas keberagaman suku bangsa, adat istiadat, bahasa, pengetahuan dan teknologi lokal, tradisi, kearifan lokal, dan seni. Keberagaman tersebut merupakan warisan budaya bangsa bernilai luhur yang membentuk identitas bangsa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa merangsang daya tarik siswa pada saat proses pembelajaran adalah model game. Model game adalah model multimedia pembelajaran yang menggunakan aplikasi game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran, model game bertujuan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik dan menyenangkan. Perlu adanya media pembelajaran yangdapat menngkatkan hasil belajar peserta didik, media kahoot Kahoot dapat digunakan untuk kegiatan pretest, posttest, dan bahkan ulangan harian. Dimungkinkan prestasi belajar peserta didik akan meningkat seiring dengan peningkatan motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 55 Banda Aceh, bahwa dalam menjelaskan materi pembelajaran dan dalam melakukan evaluasi dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan alat peraga dan sarana penunjang yang tersedia untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran fokus searah yaitu guru yang selalu menjelaskan di depan kelas dan siswa mendengarkan dengan seksama, serta

pengembangan materi pembelajaran disesuaikan dengan buku pegangan guru dan buku siswa yang tersedia.

Selain itu, ada sebagian peserta didik yang menggalami kesulitan dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran peserta didik kurang aktif dan masih suka keluar masuk kelas, sehingga pembelajaran jadi membosankan. Dengan kriteria siswa masih kurang minat belajar, merasa jenuh atau bosan saat guru sedang mengajar. siswa tidak Semangat untuk belajar dikelas, sehingga menyebabkan masih rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 55 Banda Aceh, perolehan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 55 Banda Aceh pada mata pembelajaran ppkn materi keberagaman masih terbilang rendah, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang di terapkan yaitu sebesar 75, maka siswa yang nilai ulanganya lulus hanya 40% sedangkan 60% siswa yang tidak lulus KKTP di kelas IV tersebut. Berdasarkan hasil di atas alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN materi keberagaman yaitu melalui penggunaan media kahoot, di harapkan dengan adanya media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media kahoot belum diterapkan di SDN 55 Banda Aceh sebagai media pendukung untuk penguatan materi karena dalam pengaplikasian media kahoot guru mengalami kesulitan mengoperasikan. Harapannya melalui proses pembelajaran menggunakan media kahoot, dapat membuat siswa semakin

termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan platform kahoot selama pembelajaran bisa mengembangkan aktivitas belajar pembelajaran menjadi aktif, daya tarik, serta terarah disebabkan selama proses pembelajaran terlibatnya game menarik dan tidak sulit dalam pemonitoringan hasil pembelajaran, hal ini dilakukan untuk hasil dapat terlihat sendiri oleh guru secara langsung (Inggriyani et al., 2020). Adannya perkembangan teknologi yang maju bisa digunakan dalam inovasi yang mendukung terhadap evaluasi pembelajaran yang berefektif, didasari teknologi bermacam media untuk kemudahan. Selain itu, penggunaan media kahoot selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan. Melalui kahoot, materi keberagaman dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep menghargai perbedaan di lingkungan sekitarnya.

Urgensi penelitian ini muncul karena belum optimalnya pemanfaatan media terlebihnya media digital dalam pembelajaran ppkn, khususnya pada materi keberagaman. Banyak guru masih kurang familiar dengan media seperti kahoot, sehingga peluang peningkatan hasil belajar melalui inovasi pembelajaran belum di manfaatkan secara maksimal. Dengan demikian penelitian ini penting di lakukan untuk memberikan alternatif solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas belajar dan terutama hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 55 Banda Aceh.

Sebagian besar penelitian masih berfokus pada media konvensional seperti PowerPoint, video pembelajaran, atau ceramah interaktif. Media berbasis permainan digital seperti Kahoot lebih banyak digunakan dalam pembelajaran sains dan bahasa, namun belum banyak dieksplorasi dalam konteks PPKn, khususnya materi keberagaman di tingkat SD. Selain itu, studi-studi sebelumnya lebih menyoroti aspek motivasi dan keterlibatan belajar, bukan dampaknya terhadap hasil belajar. Karena itu, masih terdapat celah penelitian terkait efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman PPKn kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sd 55 Banda Aceh"

1.2 Identifikasi masalah

Berdsarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

1. kurangnya aktifitas belajar dan penerapan metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berssifat monoton dan membosankan
2. kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam pembelajaran ppkn.
3. hasil belajar siswa pada pelajaran ppkn materi keberagaman masih rendah

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti perlu pembatasan masalah, batasan masalah dalam penelitian ini ialah " penggunaan media kahoot dalam pembelajaran ppkn materi keberagaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 55 Banda Aceh "

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 55 Banda Aceh ?
2. Apakah Penggunaan Media Kahoot Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Keberagaman Kelas IV Di SDN 55 Banda Aceh?
3. Seberapa Besar Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Keberagaman ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kahoot dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 55 Banda Aceh

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Dalam hal ini dengan hasil penelitian diharapkan mampu untuk memberikan pengetahuan serta wawasan informasi baru terhadap media kahoot untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV di SDN 55 Banda Aceh .

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru : Dalam hal ini dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaraan kahoot terhadap materi belajar

   b. Bagi Siswa : Sebagai informasi yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan siswa mengenai keberagaman yang ada di Indonesia serta pembelajaran yang lebih menarik siswa terhadap mteri keberagaman dengan penggunaan media pembelajaran kahoot

   c. Bagi Sekolah : Menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dilingkungan Sekolah Dasar.

   d. Bagi Peneliti Lain : Sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut terkait penerapan Model penggunaan media kahoot dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 55 Banda Aceh.