

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat memunculkan tuntutan baru dalam segala aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungan dimana dia hidup. Dari aspek tersebut perkembangan peserta didik diyakini dapat meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup *life skill* yang bermanfaat, bertahan hidup, menyesuaikan diri dan berhasil di masa depan.

Sekolah Dasar (SD) adalah tempat pengalaman pertama yang memberikan dasar pembentukan kepribadian, kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam berbagai aspek intelektual, social, dan personal yang paling mendasar sebagai manusia individu dan bekal untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Sehubungan hal ini guru sebagai pendidik perlu membekali peserta didiknya dengan kepribadian, kemampuan keterampilan dan kretivitas dasar yang cukup sebagai landasan untuk mempersiapkan pengalamannya pada jenjang yang lebih tinggi dengan kata lain, kesuksesan anak didalam proses belajar di Sekolah Dasar (SD) merupakan jembatan emas (*gold bridge*) bagi terbentuk masyarakat masyarakat masa depan yang melek akan sains dan teknologi dengan ikatan etika, norma, dan moralitas yang menjunjung tinggi arti hidup dan nilai-nilai di bumi ini.

IPA merupakan salah satu pelajaran wajib di Sekolah Dasar. Melalui belajar IPA siswa akan mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pemahaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk “mencari tahu dan berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Menurut peneliti bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya penggunaan media pembelajaran.

IPA menurut (Surya 2017) adalah Ilmu pengetahuan mengenai alam yaitu penguasaan teori, bukti nyata, gambaran, prinsip serta melakukan. Dengan melakukan atau mempraktekan, siswab menjadi lebih mengerti dan mengimplementasikan dalam aktivitas.

Menurut (Sobron and Meidawati 2019) mata pelajaran IPA mencakup pemahaman dan keterampilan, sehingga anak mampu memahami serta menggunakan ilmu dalam kehidupan. Pembelajaran IPA dalam pembelajaran jarak jauh membuat siswa menjadi sulit memahami materi dan kurang tertarik. IPA adalah cara manusia untuk mendalami alam semesta melalui percobaan sesuai langkah-langkah sehingga mampu dipahami dan memperoleh kepastian.

Motivasi (Erny Unta 2017) merupakan syarat mutlak dalam belajar. Siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan

maksimal. Siswa akan terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki motivasi untuk belajar.

Berdasarkan observasi pendahuluan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Darawolong I rendahnya motivasi siswa sehingga membutuhkan media pembelajaran agar meningkat motivasi belajarnya siswa. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Sebagai guru atau calon guru sebisa mungkin kita harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Menurut (Erny Unta 2017) menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau atau ingin melakukan sesuatu, setiap individu tidak lepas dari proses belajar baik di sekolah maupun proses belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang pilih dari berbagai macam media pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media *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. Penggunaan dan akses masuk ke *Kahoot* secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya kuis online, survei, diskusi. *Kahoot* yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

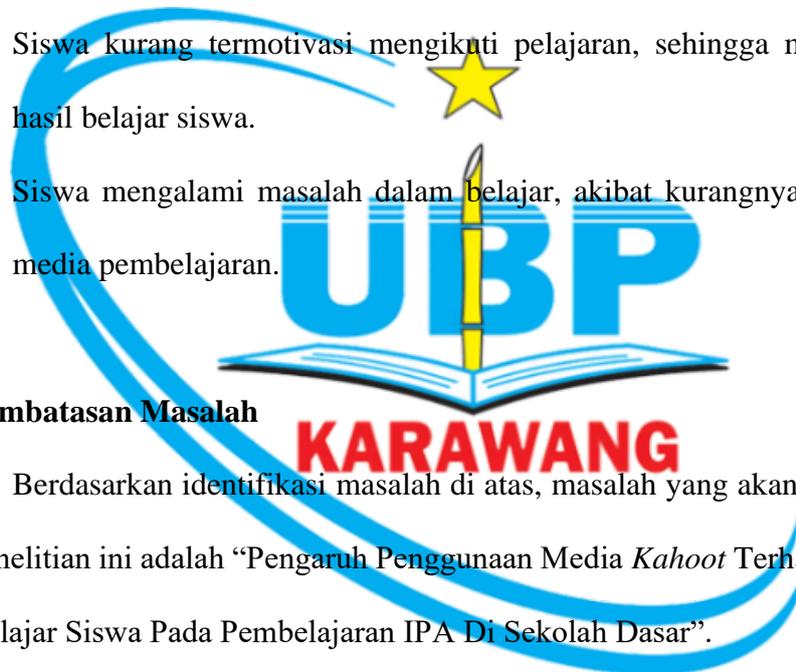
1. Motivasi belajar siswa rendah.
2. Siswa kurang termotivasi mengikuti pelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Siswa mengalami masalah dalam belajar, akibat kurangnya menggunakan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN Darawolong I ?”**



E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Untuk menambah pengetahuan serta memperluas wawasan dan pengembangan keilmuan terkait dengan pengaruh lingkungan sekolah terhadap pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran IPA.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

b. Bagi guru

Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.



