

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber dan pengalaman pribadi. Kegiatan belajar dapat dilakukan di berbagai tempat selama tempat tersebut dapat mendukung kenyamanan dan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Dalam kegiatan pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai contoh bagi siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan mendampingi kegiatan pembelajaran, untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kenyamanan dan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi dengan baik guru perlu meningkatkan keterampilannya baik dalam menguasai metode pembelajaran yang tepat maupun dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Guru harus terus meningkatkan keterampilan profesionalnya untuk beradaptasi dengan kebutuhan perkembangan pendidikan di masa sekarang. Salah satunya dengan terus belajar (Widana *et al.*, 2019). Tanpa kemampuan belajar yang baik, guru tidak dapat mengembangkan kemampuan inovatif dan kreatif dalam menjalankan kewajibannya sebagai guru (Raharjo, 2020). Oleh karena itu, dengan terus belajar dan memperbarui pengetahuannya guru dapat meningkatkan keterampilannya dengan terus mengembangkan berbagai ide kreatif dan inovatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang berjalan dengan baik yaitu pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga para siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Ketika siswa merasa nyaman dalam kegiatan pembelajaran, mereka akan lebih mudah fokus dan ikut aktif dalam pembelajaran. Faktor penting dalam pembelajaran yaitu minat belajar siswa, minat belajar yang kuat akan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, minat belajar dapat membuat siswa siap untuk menghadapi segala tantangan selama mengikuti kegiatan pembelajaran serta mendorong mereka untuk terus berusaha dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Minat belajar sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Jika siswa memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi, mereka akan merasakan bahwa belajar itu menarik dan menyenangkan serta akan lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, minat belajar juga dipengaruhi oleh cara orang mendidik mereka di rumah. Alternative untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Afifah & Hartatik, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dapat secara efektif dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

Pembelajaran matematika bertujuan untuk mendukung siswa dalam mengembangkan pola pikir yang efektif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Barimbing *et al.*, 2022). Saat proses

pembelajaran matematika berlangsung anak lebih cenderung pasif dan tidak paham terhadap pembelajaran matematika. Siswa menganggap matematika itu membosankan dan menakutkan sehingga membuat mereka tidak menyukai mata pelajaran matematika. Terkadang siswa cenderung tidak berminat dalam suatu pembelajaran terutama matematika karena menganggap bahwa pelajaran matematika itu pelajaran yang sulit dipahami sehingga minat siswa dalam belajar matematika menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Pasirtalaga II selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) ditemukan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang fokus dan kurang konsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa terlihat tidak tertarik dengan materi yang disampaikan, dan beberapa diantara siswa di kelas lebih memilih untuk berbicara dengan teman-temannya saat guru sedang menjelaskan. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional, yaitu metode ceramah. Metode konvensional membuat kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada guru, siswa menjadi tidak aktif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa untuk lebih fokus pada materi yang sedang disampaikan oleh guru, pembelajaran yang tidak menarik membuat fokus perhatian siswa tidak bertahan lama. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara lain yang lebih menarik dan dapat

meningkatkan minat belajar siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi rasa bosan dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain.

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Layyinnati *et al.*, 2021). Guru harus kreatif memanfaatkan media pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Akbar *et al.*, (2023). Seiring dengan berkembangnya teknologi, selain dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis, kita juga bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Saat ini, banyak *website* dan aplikasi *online* yang dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar menjadi lebih interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Kahoot!*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* siswa dapat ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan sambil bermain bisa membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Kahoot!*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* siswa dapat ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran *Kahoot!* yaitu tampilannya mirip dengan tes *online* yang hasilnya langsung terlihat di layar kelas. Hal ini dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar dan ingin menjadi yang paling unggul. *Kahoot!* merupakan aplikasi pembelajaran yang efektif untuk membuat media pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan oleh guru dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai aspek pembelajaran antara lain *pretest*, pengecekan *Posttest*, latihan soal, penguatan materi serta latihan. Tujuan utama *Kahoot!* adalah untuk memotivasi siswa agar berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam permainan, sehingga mendorong mereka untuk lebih memperhatikan guru ketika pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriani *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* dibanding dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alfansyur *et al* (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan media *game Kahoot!* dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya, yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media *Kahoot!*

dalam kegiatan pembelajaran. Namun, ada beberapa perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan *Kahoot!* untuk mengevaluasi pembelajaran secara daring, sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan *Kahoot!* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tatap muka di sekolah. Selain itu peneliti juga akan fokus untuk melihat bagaimana *Kahoot!* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematikadi kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan pembahasan diatas dan berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot!* pada mata pelajaran matematika terhadap minat belajar siswa Kelas IV di SDN Pasirtalaga II.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minat siswa dalam belajar masih rendah, dan masih banyak siswa yang kurang konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah
3. Kegiatan pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif, masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang ngobrol dengan teman ketika guru menjelaskan.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi lebih membosankan, fokus perhatian siswa saat pembelajaran tidak bertahan lama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas perlu dibatasi permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu pembatasannya terkait Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot!* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*, siswa diharapkan akan lebih memahami materi dan ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat memperdalam pemahaman untuk meningkatkan dan memilih media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Dengan penelitian ini, guru dapat menemukan solusi untuk meningkatkan minat belajar serta membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat membantu sekolah mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pihak sekolah dapat menggunakan bantuan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif serta dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 4) Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan bagi pembaca mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

