

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hak yang harus didapatkan oleh setiap warga negara. Seperti yang dituangkan dalam Undang-Undang Dasar tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan di mana peraturan pemerintah nomor 47 tahun 2008 pasal 12 ayat tiga yaitu pemerintah kabupaten atau kota wajib mengupayakan agar setiap warga negara Indonesia mengikuti program wajib belajar selama 9 tahun. Peraturan pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan akan menjadikan seseorang yang mampu bekerja secara efektif dan efisien, mampu menghasilkan produk yang bermanfaat serta mampu menjadikan seorang yang mempunyai pemikiran rasional dan mampu mengendalikan emosi dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Tidak hanya itu pendidikan juga akan membentuk karakter setiap orang dalam dirinya.

Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh komponen bekerja secara profesional. Guru mempunyai peran sangat penting sebagai mentor atau fasilitator, dan bukan pentransfer ilmu pengetahuan saja. Ilmu pengetahuan tidak dapat ditransfer dari guru ke murid tanpa keaktifan murid itu sendiri. Pada proses pendidikan yaitu proses belajar mengajar tentunya seorang guru membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Alat yang diperlukan guru di sekolah adalah media pembelajaran. Media pembelajaran

menjadi suatu hal penting yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menjadikan untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.<sup>2</sup>

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru tidak sesuai dengan pemilihan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam menangkap pengetahuan yang disampaikan oleh guru karena bertindak sebagai obyek pasif. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu menciptakan komunikasi dua arah. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan metode dan materi pembelajaran, maka hasil belajar siswa yang di dapat menjadi kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memerlukan pembaharuan yang lebih modern untuk menyesuaikan perkembangan zaman sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan seperti kurangnya minat siswa dalam mempelajari pelajaran PPKn. Hasil observasi awal yang telah dilakukan menunjukkan terdapat permasalahan dalam hal pemilihan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru tidak berdampak positif terhadap peserta didik. Guru lebih banyak menggunakan *whiteboard* sebagai media pembelajaran tanpa media pembantu lainnya. Kondisi di dalam kelas tidak

---

<sup>2</sup> Andrew Fernando dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 9

secara keseluruhan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Hanya peserta didik dengan prestasi tinggi yang aktif dalam proses pembelajaran sedangkan peserta didik dengan prestasi rendah lebih banyak diam, bermain sendiri dan tidak bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Selain itu permasalahan yang lainnya adalah banyaknya siswa yang menggunakan teknologi khususnya *handphone* hanya sebagai alat untuk bermain *game*, bermain sosial media yang tidak mengandung unsur pembelajaran. Dari pernyataan berikut sangat dibutuhkan media yang sesuai. Media yang diharapkan adalah media yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Proses pembelajaran di dalam kelas akan terjadi komunikasi dua arah apabila minat peserta didik dapat meningkat. Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran dibutuhkan media yang sesuai sebagai sarana belajar guna mengubah suasana pada proses belajar-mengajar yang semula kurang efektif menjadi efektif dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam belajar dan dapat memperoleh peningkatan hasil belajar.

Pemilihan media yang diharapkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemajuan zaman. Banyak media digital yang sekarang yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satu media yang sesuai kebutuhan dan kemajuan zaman adalah *game* edukasi dengan *platform Kahoot!*. *Game* edukasi *Kahoot!* ini bisa diakses secara mudah dan gratis. Martinus menyatakan bahwa teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yang fungsinya dapat mempermudah cara pengajar dalam berkomunikasi dan

berinteraksi dengan para siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas.<sup>3</sup> Kebutuhan akan teknologi dalam ranah pendidikan bukanlah hal yang baru, pemanfaatan teknologi untuk membentuk pembelajaran yang kondusif dan inovatif. Pemanfaatan tersebut terbukti berperan besar dalam kelancaran proses belajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan keunggulan yang dimiliki aplikasi *Kahoot!*, yakni dalam fitur *quiz* dapat disajikan soal-soal dengan gambar, video, dan dapat mengatur durasi penggerjaan sesuai tingkat kesulitan dan kemudahan soal. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot!* dapat memberikan daya tarik tersendiri dalam pembelajaran, selain itu dapat mengasah otak siswa untuk berpikir cepat dalam menuntaskan jawaban.

Peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai pelengkap media pembelajaran karena cara penyajiannya yang unik dan menarik. Selain berusaha menjawab benar pada soal, peserta didik juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan. Secara tidak langsung, peneliti mencoba menarik perhatian peserta didik untuk terus berkonsentrasi di dalam kelas dengan cara yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat merangsang sikap kompetitif peserta didik dan mengajak untuk aktif dalam berinteraksi melalui latihan soal yang diberikan guru sebagai sarana untuk melatih daya pikir dan daya ingat. Dari uraian di atas, maka perlu diperlukan penelitian untuk mengeahui minat dan hasil belajar siswa kelas III dengan

---

<sup>3</sup> Martinus Tekege, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire, *JURNAL FATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, Volume 2, No 1 Juli 2017, hlm. 40

menggunakan *Game* edukasi *Kahoot!* pada materi norma yang berlaku di masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi *Kahoot!* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 2 Blitar”. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan fokus penelitian, yaitu:

1. Adakah pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar?
2. Adakah pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diambil peneliti berdasarkan rumusan masalah di atas.

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Blitar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran atau kontribusi dalam menentukan media pembelajaran pada materi melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat, khususnya bagi siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik

Penggunaan media *game* edukasi *Kahoot!* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar, sehingga nilai dalam pembelajaran peserta didik mempunyai antusias yang tinggi dalam pembelajaran dan dapat mengalami peningkatan dan mencapai batas tuntas.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk lebih bervariasi dalam proses pembelajaran secara profesional, serta memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan

keterampilan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan prestasi siswa dengan pengadaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan penelitian tersebut ditulis dalam bentuk pertanyaan.<sup>4</sup> Hipotesis terbgi menjadi dua jenis, yaitu Hipotesis nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ). hipotesis nol ( $H_0$ ) merupakan dugaan sementara dimana variabel bebas tidak berpengaruh pada variabel terikat dari populasi. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan dugaan sementara dimana variabel bebas berpengaruh pada variabel terikat pada populasi.<sup>5</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Hipotesis Pertama

$H_0$ : Tidak ada pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik.di MIN 2 Blitar.

$H_a$ : Terdapat pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik.di MIN 2 Blitar.

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALVABET, CV, 2013), hlm. 64

<sup>5</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet Ke-3, (Bandung: Alfabeta, 2021) hlm. 99

## 2. Hipotesis Kedua

$H_0$ : Tidak ada pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar.

$H_a$ : Terdapat pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar.

## 3. Hipotesis Ketiga

$H_0$ : Tidak ada pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar.

$H_a$ : Terdapat pengaruh *game* edukasi *kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar.

## F. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan kata pengaruh memiliki makna yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak atau kepercayaan seseorang.<sup>6</sup>

#### b. Game Edukasi

*Game* edukasi adalah bentuk permainan pertanyaan kepada pemain (sebagai individu atau tim) untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu singkat. Dalam penelitian ini, game edukasi

---

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (diakses pada tanggal 7 September 2023, pukul 09:46), <https://kbbi.web.id/pengaruh>

digunakan dalam bidang pendidikan terutama pada mata pelajaran PPKn untuk mengukur pengetahuan dan melatih kecermatan melalui daya ingat pada materi norma yang berlaku di masyarakat.

**c. *Kahoot!***

*Kahoot!* adalah laman *web* yang menyediakan fitur yang dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat kuis.<sup>7</sup> Pada penelitian ini, *Kahoot!* merupakan variabel yang akan diuji pengaruhnya.

**d. *Minat***

Minat adalah sesuatu yang muncul dari adanya kecenderungan dan mengingat terhadap sesuatu yang terus menerus.<sup>8</sup> Jika seseorang yang mempunyai minat akan merasa senang terhadap sesuai secara terus menerus. Minat yang dimaksudkan adalah minat belajar siswa terhadap materi norma yang berlaku di masyarakat.<sup>24</sup>

**e. *Hasil Belajar***

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini, adalah setelah menerima perlakuan penelitian dalam kurun waktu tertentu.

---

<sup>7</sup>Kurnia, Dewi, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, 2018, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, hlm. 163

<sup>8</sup> Budiyarti, Yeti, Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, SKRIPSI, (Jakarta, 2011), hlm. 12

<sup>9</sup> Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 1

Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar *kognitif* (pengetahuan).

**f. Materi Pokok Norma yang Berlaku di Masyarakat**

Materi pokok norma yang berlangsung di masyarakat adalah bahasan pokok yang terdapat pada mata pelajaran PPKn kelas III Semester 1 yang berisikan mengenai norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, norma hukum, norma dilingkungan sekeluarga dan norma dilingkungan sekolah.

**g. Kelas III**

Kelas III adalah strata awal pada sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sebelum kelas IV, V, dan VI. Adapun kelas III yang akan diuji adalah keas III A dan III C.

**h. MIN 2 Blitar**

MIN 2 Blitar merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah beralamat di Jl. Ponpes Al Kamal Kunir, Cemandi Kunir, Kec. Wonodadi, Kabupaten Blitar Jawa Timur. Kode pos : 66155

**2. Secara Operasional**

Pengaruh *Game* Edukasi *Kahoot* Materi Norma yang Berlaku di Masyarakat Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kelas III di MIN 2 Blitar merupakan penelitian yang merupakan penggunaan media *game* edukasi *Kahoot!* pada pelajaran PPKn. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *Kahoot!* tersebut, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari

perolehan nilai *post-test* setelah diperlakukan pada sampel penelitian. Dikatakan adanya pengaruh apabila ada perbedaan rata-rata yang signifikan terhadap kelas yang diberi perlakuan menggunakan *game* edukasi *Kahoot!* dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

## **G. Sistematika pembahasan**

Tujuan penulisan sistematika pembahasan ini guna memberikan gambaran dan arahan yang jelas serta untuk memudahkan dalam mempelajari dan memahaminya. Adapun sistematika penelitian ini yaitu:

Bab I Pendahuluan mencangkup sub bab diantaranya latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori mencangkup beberapa sub bab diantaranya landasan teori yang berikan pengaruh, *game* edukasi, *Kahoot!*, minat, hasil belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian mencangkup beberapa sub bab yang berfokus pada metode pendekaan dan rancangan yang digunakan dalam penelitian diantaranya pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan realibilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian mencangkup deskripsi data, pengujian data, uji instrumen penelitian, uji prasyarat hipotesis dan rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V Pembahasan mencangkup pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik, pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik, pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

BAB VI Penutup mencangkup kesimpulan dan saran.