

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap manusia untuk mengembangkan potensi diri agar mampu berperan dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan menjadi kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkontribusi pada kemajuan bangsa dan kesejahteraan umat. Seiring perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sarana pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman, termasuk dalam pemanfaatan teknologi sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan telah mengalami berbagai perubahan yang signifikan. Banyak metode, model, strategi, serta fasilitas penunjang pembelajaran yang terus berkembang untuk menjawab kebutuhan zaman. Teknologi yang semakin canggih telah memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan. Harapannya, kehadiran teknologi tersebut dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Namun kenyataannya, kondisi di lapangan sering kali tidak seideal harapan tersebut. Masih banyak sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar, yang menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 105401 Namo Linting menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) cenderung rendah. Hal ini tampak dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti kurang aktif bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, enggan berdiskusi, serta cepat

merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga terlihat tidak fokus dan mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal dalam menarik perhatian dan membangkitkan motivasi siswa.

Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas. Metode ini cenderung membuat siswa pasif karena lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga turut menjadi kendala, di mana guru jarang menggunakan media yang interaktif dan menarik. Padahal, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa untuk menyampaikan materi pelajaran. Apabila media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, maka komunikasi menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Di sisi lain, karakteristik siswa juga perlu menjadi pertimbangan utama dalam merancang pembelajaran. Anak usia sekolah dasar umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, dan memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dan tetap fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, pemilihan metode dan media yang tepat menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran berbasis digital telah bermunculan dan menawarkan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan (game-based learning). Kahoot memungkinkan guru

menyajikan kuis, diskusi, maupun survei dengan tampilan visual yang menarik, warna-warna cerah, serta nuansa kompetitif yang mampu membangkitkan semangat siswa. Melalui Kahoot, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Wang (2015) yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Keunggulan Kahoot terletak pada kemudahannya diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia di dalamnya cukup beragam, mulai dari kuis, permainan, diskusi, hingga survei yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Dengan desain yang sederhana namun menarik, Kahoot sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini yang menyukai tampilan interaktif dan kompetitif. Penelitian sebelumnya oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa, memicu keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan kondisi dan permasalahan yang ada, penerapan Kahoot dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keaktifan siswa dalam belajar. Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian adalah.

1. Motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting masih tergolong rendah.
2. Media pembelajaran berbasis digital, khususnya Kahoot, belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam diskusi kelas.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas V SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026 dengan fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media pembelajaran yang digunakan adalah *Kahoot* dalam bentuk kuis interaktif yang disusun oleh peneliti. Variabel penelitian hanya mencakup motivasi belajar peserta didik, yang diukur melalui angket berdasarkan indikator yang relevan. Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti hasil belajar kognitif maupun keterampilan psikomotorik, serta hanya dilaksanakan pada periode pembelajaran tertentu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media *Kahoot* di SD Negeri 105401 Namo Linting?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media *Kahoot* di SD Negeri 105401 Namo Linting?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Media kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 105401 Namolinting?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media *Kahoot* di SD Negeri 105401 Namolinting
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media *Kahoot* di SD Negeri 105401 Namolinting
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 105401 Namolinting

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya Kahoot, dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Guru: Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
- Bagi Peserta Didik: Membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran

- Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 105401 Namo Linting
- Bagi Peneliti: Memberikan pengalaman empiris dalam melaksanakan penelitian pendidikan, khususnya terkait penerapan media pembelajaran digital berbasis permainan.

