

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di era global. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengajarkan siswa untuk memahami alam sekitar, mengembangkan sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis.

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan dilakukan semenjak manusia diciptakan dan akan terus berlangsung selama manusia itu hidup. Pendidikan mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia. Pendidikan itu sendiri lebih berorientasi kepada terbentuknya karakter, kepribadian dan jati diri seseorang (Arfani, 2018). Setiap tahapan pendidikan dipantau dan dievaluasi sehingga apa yang menjadi potensi positif seseorang menjadi jelas dan dapat dikembangkan. Selain itu juga dapat mengetahui apa yang menjadi faktor negatif seseorang yang perlu disikapi. Cara berpikir seseorang merupakan akar dari pembentukan karakter.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2020) dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu memahami konsep dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Harapannya, pembelajaran IPAS dapat berlangsung dengan cara yang menyenangkan, interaktif, serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga

mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa kelas IV diharapkan mampu memahami konsep-konsep dasar melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Harapannya, guru dapat menggunakan media pembelajaran modern yang menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis digital seperti *Kahoot*.

Namun, kenyataannya di SD Negeri 105401 Namo Linting, proses pembelajaran IPAS masih cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis serta buku paket. Hal ini membuat siswa mudah bosan, serta tidak fokus saat belajar. Akibatnya, hasil belajar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Dari hasil ulangan harian IPAS yang diikuti oleh 27 siswa kelas IV, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 70.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Tuntas	Persen Tidak Tuntas	Total
70	IV	27	9	18	33,3%	66,7%	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa perlu ditingkatkan agar semua siswa dapat mencapai ketuntasan minimal. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, guru perlu melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang tepat adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif, yaitu *Kahoot*. Media ini berbentuk aplikasi kuis yang dapat diakses melalui smartphone, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Melalui *Kahoot*, guru dapat merancang soal-soal IPAS dalam bentuk kuis interaktif yang menarik. Siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung

melalui kuis yang diberikan oleh guru, dan hasilnya dapat terlihat secara real-time. Hal ini dapat memacu hasil belajar siswa karena mereka dapat mengetahui hasil jawaban dengan cepat, sekaligus membangkitkan semangat kompetisi yang sehat di antara mereka. Dengan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar sehingga pemahaman materi dapat meningkat. Selain itu, penggunaan *Kahoot* juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dapat mengetahui secara langsung siswa mana yang sudah memahami materi dengan baik dan siapa saja yang masih memerlukan bimbingan.

Dengan demikian, guru dapat melakukan tindak lanjut pembelajaran secara lebih tepat sasaran. Lebih lanjut, pemanfaatan *Kahoot* juga membantu guru untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Siswa yang terbiasa menggunakan teknologi akan merasa lebih akrab dengan media pembelajaran digital ini, sehingga mereka tidak merasa belajar sebagai beban, tetapi justru sebagai aktivitas yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang positif ini, diharapkan hasil belajar siswa meningkat, dan lebih banyak siswa yang dapat mencapai maupun melampaui KKTP yang telah ditetapkan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026. Data ulangan harian menunjukkan hanya 33,3% siswa yang tuntas, sedangkan 66,7% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

2. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media konvensional (papan tulis, buku paket) sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang focus.
3. Kurangnya penerapan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting

Masalah ini menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting T.A 2025/2026.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas maka peneliti membatasi masalah agar penelitian ini terfokus dan tidak melebar keluar topik yang telah ditentukan, fokus penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran IPAS di kela IV di SD Negeri 105401 Namo Linting 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot di SD Negeri 105401 Namo Linting?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media pembelajaran Kahoot di SD Negeri 105401 Namo Linting?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot di SD Negeri 105401 Namo Linting.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot di SD Negeri 105401 Namo Linting.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot yang interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi Guru Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Bagi Sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dengan mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif.
4. Bagi peneliti Selanjutnya Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis, baik pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun media pembelajaran yang berbeda.