

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah upaya untuk meneruskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan membuat generasi saat ini menjadi contoh yang baik bagi generasi sebelumnya. Arti pendidikan sangat luas karena objeknya adalah manusia yang memiliki sifat yang kompleks. Sifat kompleks ini membuat pendidikan sering dikaitkan dengan ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan hasil perkembangan dari pendidikan itu sendiri. Ilmu pendidikan fokus pada teori-teori pendidikan yang didasarkan pada pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki hubungan yang erat, baik secara praktis maupun teoritis. Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari, keduanya bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ilmu Pendidikan menurut Suarim, (2021) merupakan suatu ilmu yang bukan saja menelaah obyeknya untuk mengetahui betapa keadaan atau hakiki obyek itu, namun mempelajari pula betapa hendaknya bertindak. Menurut (Rahman A. M., 2022) Ilmu pendidikan yakni sebuah ilmu yang mempelajari berbagai masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Dari definisi tersebut, dapat dipahami bahwa ilmu pendidikan tidak bisa dipisahkan dari arti pendidikan itu sendiri. Maka, ilmu pendidikan dapat diartikan sebagai ilmu mengenai pendidikan.

Pendidikan dengan perkembangan zaman tentunya dapat dilakukan dengan berbagai proses pembelajaran yang setara dengan usia. Proses pembelajaran tersebut dilakukan oleh dua pihak yaitu Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa adalah perantara dalam proses pembelajaran yang menyampaikan ide-ide dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menyampaikan pesan tersebut secara tepat dan efektif, diperlukan perantara. Perantara ini berupa media dan sumber belajar yang sangat penting dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting secara didaktis dan psikologis, karena membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Alat bantu mengajar seperti media pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam memahami materi, karena mampu mengubah hal-hal abstrak menjadi lebih konkret (Daniyati, 2023).

Media pembelajaran merupakan kebutuhan utama dalam proses belajar, karena dapat menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien serta membangkitkan berbagai sumber belajar. Sebagai salah satu pendukung, media pembelajaran memastikan proses belajar berjalan lancar. Manfaat media pembelajaran antara lain memungkinkan pengajaran dilakukan secara bertahap, memberikan pengajaran yang berlandaskan ilmu pengetahuan, serta memberikan batasan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan semangat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh seorang guru, dengan mengikuti teknik dan langkah-langkah yang benar, akan memudahkan program belajar dan

membantu tercapainya perubahan tingkah laku yang diharapkan (Juhaeni, 2020).

Media pembelajaran mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. Media game edukasi kahoot yakni media yang dipakai guru dalam pembelajaran (Rahman A. H., 2024). Kahoot yakni media pembelajaran online berupa kuis atau permainan yang dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat diketahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu solusi yang bisa dipertimbangkan adalah menggunakan aplikasi berbasis teknologi seperti *Kahoot*. Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan memiliki empat fitur utama, yaitu permainan, kuis, diskusi, dan survei. Fitur-fitur ini membantu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Setiap aspek dalam aplikasi ini memiliki penilaian yang berbeda. Misalnya, pada aspek kognitif, yang dinilai adalah pengetahuan *HOTS* (Salfadilah, 2023).

*HOTS* yakni keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menuntut seseorang berpikir kritis, kreatif, analisis terhadap informasi dan data dalam memecahkan masalah Tasrif, (2022). *HOTS* pertama kali dikemukakan oleh (Brookhart, 2010) mengemukakan model *HOTS* sebagai media dalam pengetahuan, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. *HOTS* tidak hanya berkaitan dengan pertanyaan, namun juga mencakup media pembelajaran.

Model pembelajaran harus mencakup kemampuan berpikir, sedangkan model penilaian dari *HOTS* yang mengharuskan siswa tidak familiar dengan pertanyaan atau tugas yang diberikan. Dalam pembelajaran, *HOTS* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mengembangkan *HOTS* dalam membekali siswa terampil dalam memberikan alasan dan membuat keputusan (Sakinah, 2022).

Tuntutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran semakin tinggi. Salah satu keterampilan yang sangat ditekankan dalam Kurikulum Merdeka adalah kemampuan berpikir tinggi atau *HOTS*. Kemampuan ini mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad 21 (Ahmad, 2024).

Namun, kenyataannya di lapangan, kemampuan *HOTS* siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 03 Kanigoro, yang menunjukkan bahwa motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS masih rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses berpikir kritis.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, banyak media pembelajar interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan

keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu media tersebut adalah *Kahoot!*, yaitu platform kuis berbasis game yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. *Kahoot* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa (Ilmiyah, 2019). Dengan pendekatan berbasis permainan, *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang, yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan *HOTS*.

Penelitian yang dilakukan oleh Pitriani, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendorong kemampuan berpikir analitis mereka. Demikian pula, studi oleh Prasetio, (2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS karena mendorong siswa untuk memahami materi, bukan hanya menghafalnya. Selain itu menurut Azizah (2023), *Kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka, dan cocok untuk membangun suasana belajar kolaboratif dan kompetitif.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhajir, (2024) media *kahoot* digunakan dalam proses pembelajaran berdampak signifikan terhadap penambahan kemampuan berpikir tingkat tinggi *HOTS*. Hal ini terlihat dari peningkatan lebih besar pada kemampuan berpikir kritis yang ditunjukkan oleh siswa yang memanfaatkan *Kahoot* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam penambahan kualitas

pembelajaran dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Bahkan, penggunaan media interaktif seperti *Kahoot* saat belajar menjadi strategi yang efektif untuk memperluas kemampuan berpikir kritis dan memotivasi siswa belajar dengan lebih menyenangkan.

Penelitian selanjutnya oleh Ulum, (2020) mengatakan bahwa *Kahoot*, sebagai media pembelajaran berbasis game digital, tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa. Namun, agar hasilnya maksimal, siswa perlu diberi motivasi sebelum memulai pembelajaran dan kelompok harus dibagi sesuai dengan prinsip yang benar. Hal ini mengakibatkan siswa dapat berinteraksi dengan mudah, nyaman dan saling bekerja sama dalam berbagai informasi yang asing diketahui. Pada dasarnya siswa lebih tertarik dan memiliki kemampuan yang tinggi ketika pembelajaran berbasis digital, karena dengan adanya tersebut siswa dapat mengetahui dampak baik dan buruknya dalam bersikap dan terampil saat pembelajaran dimulai.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Permatasari, (2022) mengatakan bahwa peningkatan instrument penilaian dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pengembangan memperoleh hasil yang sangat layak. Penilaian yang dilakukan dengan menyesuaikan soal-soal yang dapat meningkatkan siswa berpikir kritis, dimana diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Begitupula penelitian yang dilakukan oleh Mertayasa, (2022) mengatakan bahwa

Sekolah Dasar yang memakai Kahoot berbasis *HOTS* mempunyai penguasaan konsep yang lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbantuan gambar. Adanya keterampilan menggunakan Kahoot yang diarahkan oleh guru bagi siswa untuk penguasaan konsep dan melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa dan dapat mengevaluasi pembelajaran dengan media gambar yang lebih unggul.

Dengan melihat kondisi dan potensi tersebut, penting untuk meneliti sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan *HOTS* siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 03 Kanigoro sebagai upaya untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya pada aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan teori yang telah diuraikan dan penelitian sebelumnya yang telah ditelaah, peneliti dalam penelitian ini mengambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh besar penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis. Maka, penelitian ini mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Kemampuan *HOTS* Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN 03 Kanigoro”**.

## **B. Batasan Masalah**

Kajian masalah dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar pengkajian penelitian lebih terarah dan fokus. Peneliti hanya membatasi

masalah pada kemampuan *HOTS* siswa dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot pada siswa kelas 4 SDN 03 Kanigoro Kota Madiun

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat rumusan masalah yang telah diuraikan yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap kemampuan *HOTS* siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 4.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan kemampuan *HOTS* siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 4.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Siswa

##### a) Meningkatkan Kemampuan *HOTS*

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang penting dalam pembelajaran IPAS.

##### b) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi

Penggunaan media *Kahoot* dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c) Pembelajaran yang Lebih Menarik dan Inovatif

Dengan pendekatan yang berbasis teknologi, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi.

2. Bagi Guru

a. Menambah Variasi dalam Metode Pembelajaran

Hasil penelitian ini memberikan alternative bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam mengajar, sehingga dapat lebih menarik minat siswa dan mendukung implementasi *HOTS*.

b. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Guru dapat lebih memahami bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam berpikir tingkat tinggi.

c. Peningkatan Evaluasi Pembelajaran

Melalui penggunaan *Kahoot*, guru dapat lebih mudah mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang langsung.

3. Bagi Kepala Sekolah

a. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penerapan teknologi pembelajaran di sekolah, yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan.

b. Memperkenalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk memperkenalkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti

a. Menambah Literatur Pendidikan

Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan media digital dalam pengajaran, khususnya yang berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi *HOTS*.

b. Memberikan Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Temuan ini dapat memberikan wawasan dan panduan bagi peneliti lain yang ingin menggali lebih dalam penggunaan media seperti *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar.

**F. Definisi Istilah**

Berikut adalah definisi istilah yang dalam penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan *HOTS* dalam mata pelajaran IPAS kelas 4:

1. Media Pembelajaran *Kahoot*

Media pembelajaran *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan permainan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam *Kahoot*, siswa dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan secara real-time, yang mendukung proses belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

## 2. *HOTS*

*HOTS* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi merujuk pada kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan mendalam, yang mencakup analisis, sintesis, dan evaluasi. *HOTS* diperlukan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengembangkan ide-ide baru. Dalam konteks pembelajaran, *HOTS* berfokus pada kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, bukan hanya mengingat informasi.

## 3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini mencakup topik-topik yang berkaitan dengan alam, lingkungan, serta konsep sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## 4. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung

dan meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, seperti aplikasi digital, platform daring, dan alat interaktif seperti *Kahoot*, yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi ajar secara lebih dinamis.

#### 5. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa mengacu pada tingkat partisipasi dan perhatian yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan ini dapat terlihat dalam bentuk aktif berinteraksi dengan materi ajar, berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas, serta berperan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

#### 6. Metode Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional adalah cara-cara mengajar yang lebih tradisional, seperti ceramah, pembelajaran berbasis buku teks, dan diskusi di kelas, tanpa melibatkan teknologi atau media digital. Metode ini lebih berfokus pada penyampaian informasi secara langsung dari guru kepada siswa.