

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah cara pembelajaran dilakukan. Dalam menunjang kegiatan pembelajaran diperlukan alat dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikenal dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas interaksi dalam proses belajar mengajar. Media yang dirancang dengan baik membantu siswa mencerna dan memahami materi pelajaran, membuat proses belajar lebih efektif dan efisien, serta membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa (Tafonao, 2018). Dalam pemanfaatannya media pembelajaran dapat diimplementasikan melalui teknologi yang ada.

Teknologi media pembelajaran telah menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform pembelajaran daring, simulasi digital, hingga penggunaan augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), menawarkan berbagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rahmi et al., 2019).

Salah satu alasan utama pengintegrasian teknologi dalam pendidikan adalah kemampuan teknologi untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Teknologi memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep

abstrak dengan cara yang lebih konkret dan dapat diakses oleh siswa melalui visualisasi dan simulasi. Sebagai contoh, penggunaan perangkat lunak pembelajaran berbasis game telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa (Eck, 2015).

Untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran juga semakin meningkat. Pemerintah dan lembaga pendidikan mulai mengembangkan platform e-learning serta menyediakan pelatihan untuk guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Langkah ini diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, yaitu melahirkan generasi yang kreatif, kolaboratif, dan kritis. Kesiapan infrastruktur dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi serta menuntaskan keterbatasan akses di beberapa wilayah agar dapat terlaksananya kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat diperlukan. Selain itu, efektivitas media pembelajaran sangat tergantung pada kesesuaiannya dengan kurikulum dan kebutuhan siswa (Al-Furaih & Al-Awidi, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang inovatif, salah satunya adalah *Kahoot!!*. Sebagai platform berbasis permainan (*game-based learning*), *Kahoot!* menawarkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Platform ini mendukung pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung melalui kuis, survei, dan diskusi berbasis teknologi (Licorish et al., 2018).

Kahoot! memanfaatkan elemen gamifikasi seperti poin, batas waktu, dan papan skor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Plump & LaRosa, 2017). Selain itu, platform ini dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran secara real-time, memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan guru.

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran yang memanfaatkan Kahoot! menawarkan fleksibilitas untuk diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk IPS, matematika, dan bahasa. Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, Kahoot! mendukung pembelajaran berbasis blended learning maupun pembelajaran jarak jauh. Guru dapat merancang kuis atau permainan yang sesuai dengan kurikulum, sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Fadillah et al., 2022).

Penggunaan alat seperti Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam kelas dapat membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar mereka (Hwang et al., 2018). Dengan menggunakan Kahoot!, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga berdiskusi dengan teman sekelas mereka sehingga mampu mengembangkan konsep pemikiran kritis dengan memunculkan ide-ide dan dapat menuntaskan permasalahan yang dihadapi siswa.

Untuk itu proses kegiatan pembelajaran membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengaktifkan peran siswa sebagai subjek pembelajaran yang berpikir, bertanya, dan memecahkan masalah. Salah satu strategi yang potensial untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan media interaktif berbasis teknologi, seperti *Kahoot!*, yang terbukti mampu merangsang keaktifan dan pemikiran kritis siswa.

Sejalan dengan itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dan memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir kritis melalui kompetisi sehat dan diskusi aktif (Wang & Tahir, 2020). *Kahoot!* memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa tidak hanya menjawab soal secara instan, tetapi juga belajar merefleksikan jawabannya melalui pembahasan yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini mendorong terjadinya proses berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan. Dengan demikian, penerapan *Kahoot!* dalam proses belajar mengajar tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang strategis untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini. Hasil dari integrasi *Kahoot!* dalam kegiatan belajar tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih sistematis dan bermakna.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam pendidikan saat ini. Di tingkat sekolah dasar (SD), pengembangan kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang logis. Salah satu cara yang efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan ini adalah melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot!*.

Penggunaan Kahoot! di SD dapat membantu siswa memahami konsep-konsep mendasar dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran IPS, misalnya, *Kahoot!* dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan tentang topik sejarah atau geografi yang mendorong siswa untuk menganalisis hubungan antarperistiwa. Aktivitas ini merangsang siswa untuk menghubungkan informasi yang mereka miliki dan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka (Licorish et al., 2018).

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Kahoot! meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di kelas, yang merupakan prasyarat penting untuk berpikir kritis. Siswa yang terlibat aktif dalam diskusi atau kuis berbasis *Kahoot!* cenderung lebih banyak mengajukan pertanyaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan analitis mereka (Plump & LaRosa, 2017). Kemampuan analitis inilah yang nantinya akan menghasilkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan memiliki kemampuan analitis siswa juga akan

mampu mengembangkan ide-idenya serta dapat memecahkan permasalahan yang muncul disekitarnya.

Dalam penerapan *Kahoot!* di SD juga memerlukan berbagai persiapan, seperti kebutuhan akan infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan platform ini dalam pembelajaran. Untuk merancang atau mendesain pembelajaran yang memanfaatkan media Kahoot! diperlukan materi dan pengintegrasian keterampilan guru yang mumpuni. Guru juga perlu memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam Kahoot! dirancang untuk merangsang pemikiran tingkat tinggi, bukan hanya penghafalan informasi (Nafsi et al., 2024).

Dengan integrasi yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran menggunakan Kahoot! dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di SD. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan kemampuan analitis yang lebih baik yang juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan temuan diatas maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan suatu permasalahan yang diangkat, maka peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Variabel dalam penelitian:

a. Variabel Bebas (X) : Penggunaan Media *Kahoot!*

b. Variabel Terikat (Y) : Kemampuan Berpikir Kritis

2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pilangbango

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah ialah : Apakah media *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas yang dihasilkan media *Kahoot!* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa yang menjadi objek penelitian. Sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan belajar menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* dalam kegiatan belajarnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih bagi guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Kahoot!*.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, sehingga bisa digunakan untuk mengasah keterampilannya dalam mengembangkan model pembelajaran.

4. Bagi Penulis Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi serta menambah wawasan terkait pada penelitian yang sedang dilakukan.

F. Definisi Operional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan pada variabel yang dipertimbangkan secara tidak langsung, dan menentukan alat pengumpulan data yang relevan untuk mengukur variabel penelitian tersebut. Variabel penelitian merupakan titik fokus sekaligus alasan utama dilakukannya penelitian. Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Pengertian variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat (Purwanto, 2019). Variabel bebas ini sering disebut sebagai variabel eksternal. Sebaliknya, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau terjadi karena adanya hasil dari variabel bebas, dan juga dikenal sebagai variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas dan terikat adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independent Variable) (x):

Dalam penelitian ini, variabel bebas yang menjadi akar permasalahan atau yang memengaruhi adalah media pembelajaran memanfaatkan media website Kahoot!.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable) (y):

Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dipengaruhi atau menjadi tolak ukur adalah kemampuan berpikir kritis siswa.