

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dasar penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara adalah pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam tingkah laku dan pemikiran melalui pengajaran dan latihan, pendidikan juga merupakan kegiatan untuk mengembangkan dan meningkatkan kehidupan seseorang Keterampilan masing-masing individu agar dapat berubah lebih baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran merupakan inti dari proses pengajaran, dilakukan oleh guru sebagai pemegang peran utama, yang meliputi rangkaian interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam situasi pendidikan dan untuk mencapai tujuan tertentu (rifa'i), dkk 2022:8). Inti dari pembelajaran adalah adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa, memberikan siswa materi dengan menggunakan lingkungan dan model belajar yang menarik serta menciptakan interaksi belajar yang aktif.

Menurut Rusman (2017:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat

mempermudah perkembangan pendidikan, mengingat pendidikan saat ini lebih banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing yang ada di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru adalah Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran logis, teliti, kritis, kreatif dan proaktif dari siswa, sehingga diharapkan dapat menciptakan kualitas bagi siswa yang mempelajari ilmu pengetahuan sosial.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru ke rumah kelas IV di Kabupaten Sidoarjo Kecamatan Wonoayu Kabupaten Wonoayu adalah sebagai berikut: 1) Guru masih bingung dengan model pembelajaran yang berlaku sehingga cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. menggunakan model, 2) guru mengalami kesulitan dalam mengkoordinir siswa agar siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, 3) guru menginginkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, untuk menyelidiki ilmu-ilmu sosial dari siswa meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Wonokasian II Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo yang dilakukan 12 Juli 2022 pada kelas IV dari 25 siswa diketahui 15 siswa memenuhi kriteria yaitu hasil ulangan harian  $\geq 70$  dan 10 siswa masih belum

kriteria ketuntasan belajar yaitu dengan nilai ulangan harian  $\leq 70$ . Selain itu, diketahui selama proses belajar mengajar inisiatif siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum paham masih rendah. Siswa lebih memilih diam sehingga apa yang disampaikan guru pada saat menjelaskan materi tidak dapat dipahami dengan baik.

Salah satu cara guru dapat melibatkan siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery inquiry*. Pembelajaran berbasis inkuiri merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah, sehingga siswa harus menggali berbagai informasi untuk menentukan pemahamannya sendiri dengan mengikuti petunjuk guru berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Banawi (2019:92).

Berdasarkan studi yang dilakukan Yuselmi Zulyusri dan Lufri (2022) dengan judul Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. Dari 10 artikel yang relevan diperoleh hasil bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa memiliki harga rata-rata 0,279 dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa termasuk dalam media. Studi lain dilakukan Dewi dan Masniladevi (2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”. Penelitian dilakukan dengan eksperimen pada kelas IV SD diperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat penilaian dalam penentuan tugas belajar matematika berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa di kelas. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online berupa kuis atau permainan yang dapat digunakan sebagai alat penilaian di akhir sesi pembelajaran untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Aplikasi *Kahoot* merupakan game edukasi online yang menawarkan suasana belajar kuis yang hidup dan dapat memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan dengan tuntas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian mengambil judul **“Pengaruh Metode *Inquiry Discovery Learning* Berbantu Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dikemukakan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengaruh model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh model pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 1 subtema 1 SDN Wonokasian II.

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

Dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa manfaat yang diperoleh, diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Melalui Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber informasi tertulis tentang pengaruh metode pembelajaran *inquiry discovery learning* berbantu media *kahoot* dalam pelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kedung Pandan II.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Dengan penerapan metode *inquiry discover learning* berbantu media *kahoot* diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

###### b. Untuk guru

Menambah wawasan dalam memilih aplikasi *kahoot* untuk pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan sehingga kualitas



guru dalam pembelajaran dan penyampaian dapat ditingkatkan dan ditingkatkan.

c. Untuk sekolah

Memberikan sekolah wawasan dan pengalaman baru bagi guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

d. Untuk peneliti

Dengan bantuan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas pandangan tentang penerapan metode *inquiry discovery learning* berbantu media *Kahoot*, sehingga dapat digunakan sebagai alat pengembangan diri untuk menjadi seorang guru profesional.

e. Bagi lembaga pendidikan

Pada umumnya Mari tingkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan program pembelajaran agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

f. Untuk peneliti masa depan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan penelitian dan refleksi serta sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran sejenis, khususnya *Kahoot*.

## E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah. Maka, penelitian ini hanya memfokuskan pada “Pengaruh Metode *Inquiry Discovery Learning* Berbantu

Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar”.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini hanya dibatasi berdasarkan definisi oleh para ahli, kemudian disimpulkan oleh peneliti agar tidak terjadi kerancuan dalam definisi atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah atau definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi *kahoot* adalah suatu media pembelajaran berbasis online yang berisi kuis atau game yang memiliki sifat heboh dan meriah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal.
2. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
3. *Inquiry discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan informasi melalui eksperimen ataupun observasi.
4. Hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran yang diselesaikan. Hasil belajar yang disebutkan dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar kognitif karena meliputi tujuan yang berkaitan dengan daya ingat pengetahuan dan kemampuan intelektual.
5. Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang digunakan sebagai kegiatan belajar disini peneliti menggunakan pembelajaran tema 1 Subtema 1 mengenai keberagaman budaya indonesia.

