

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Karena pembelajaran berbasis teknologi memiliki berbagai bentuk imajinatif, penjelasan visual, dan berbagai warna yang menciptakan kesan asli dan menarik minat siswa, pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai jenis soal latihan (Azhar, 2013). Potensi dan antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbantuan teknologi. Kemudian, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran membantu membuat proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik dengan menyajikan informasi dan pesan dengan cara yang lebih jelas. (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Salah satu cara teknologi dapat digunakan di kelas adalah dengan menyediakan sumber daya yang dapat meningkatkan pembelajaran. Saat ini informasi dan teknologi sangat maju. Bidang pendidikan mengalami perubahan sebagai akibat dari kemajuan informasi dan teknologi. Salah satunya adalah penggunaan pembelajaran berbasis digital sambil bermain, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia seperti biasa dan menciptakan lingkungan yang berbeda. Permainan berbasis digital adalah strategi pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran. (Maulidina et al., 2018).

Proses belajar mengajar di kelas dapat dibuat lebih menarik dan tidak monoton dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Sumber belajar ini memanfaatkan aplikasi yang dapat diunduh dari Play Store untuk perangkat (Fazriyah, 2020). Kahoot merupakan salah satu program yang memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan.

Karena Kahoot merupakan alat penilaian yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti membuat soal latihan, kuis, tes awal, tes akhir, penguatan konten, perbaikan, dan sebagainya, maka Kahoot juga dianggap sebagai media pembelajaran interaktif. Kahoot juga memiliki 4 fitur yaitu kuis, diskusi, jumble serta survey. Dalam membuat sebuah kuis dalam aplikasi *Kahoot* ini dapat membuat sebuah pertanyaan dan memilih jawabannya kemudian diberikan waktu yang dipergunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dan yang lebih uniknya, soal soal atau jawabannya berwarna dan bergambar gambar yang membuat menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* ini juga ada yang berbentuk game dimana siswa menjawab pertanyaan sesuai materi Bahasa Indonesia sambil bermain.

Peneliti mengusulkan judul Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kahoot di SMP Panca Budi Medan, berdasarkan latar belakang informasi yang telah diuraikan di atas.

1.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada Analisis Pembelajaran berbasis Bahasa Indonesia Berbasis Kahoot dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya keterbatasan internet yang membuat pengerjaan siswa kurang dimana jaringan kurang stabil.
2. Adanya beberapa siswa yang tidak membawa *gadget* nya yang memungkinkan dia untuk mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Mengingat konteks di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kahoot di SMP Panca Budi Medan?
2. Bagaimana analisis penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti sampai pada kesimpulan berikut mengingat keterbatasan penelitiannya:

1. Untuk mengetahui apakah media *Kahoot* ini sangat berpengaruh pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Panca Budi Medan.
2. Untuk mendeskripsikan proses belajar siswa menggunakan media berbasis *Kahoot* tersebut?

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian tentang Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Kahoot sebagaimana yang telah dikemukakan pada rumusan masalah di atas:

1. Untuk mengetahui bagaimana Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
2. Untuk mengetahui apakah Aplikasi *Kahoot* tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah kelebihan dari penelitian analisis pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Kahoot:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan temuan-temuan ini akan menjadi panduan yang berharga untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber bagi para akademisi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar di kelas.