

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, dengan Pendidikan yang baik dapat membentuk sumber daya yang berkualitas serta mampu mewujudkan sistem kehidupan yang lebih tertata. Dalam hal tersebut Pendidikan diartikan kemampuan negara yang dapat menciptakan sistem Pendidikan yang efisien, berkualitas tinggi, efektif dan mampu menyesuaikan perkembangan zaman. Melalui Pendidikan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan mendukung pertumbuhan pribadi dan professional, maka dari itu pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi karena teknologi telah menjadi bagian internal dari kehidupan masa sekarang. Pendidikan bertujuan mempersiapkan individu yang berkualitas dan kreatif dalam perkembangan teknologi dan mampu menyesuaikan perkembangan zaman agar mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Menurut Undang- Undang Nomor 20 Pasal 1 ayat (1) Tahun 2003, mendefinisikan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dapat dikatakan pendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan suasana belajar yang mendukung dan penuh dengan semangat. Suasana belajar berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan rasa aman,

membangun rasa percaya diri dan interaksi saat belajar. Menurut Tirza dkk (2024) dalam dunia Pendidikan, diharapkan dapat menyiapkan individu yang unggul dan memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkomunikasi, efektif berkolaborasi, dan memecahkan masalah. Agar siswa senang dan bersemangat untuk belajar dibutuhkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif (Nabilah, 2023). Maka dari itu suasana belajar yang nyaman dalam lingkungan sekolah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Jika suasana belajar yang tidak mendukung akan membuat konsentrasi siswa terbelah dan akan berdampak pada hasil belajar siswa karena kurangnya pemahaman siswa dalam memperhatikan materi belajar yang disampaikan oleh guru. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif agar materi pembelajaran tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, guru mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sejalan dengan penelitian Belva dkk, (2024) tenaga pendidik atau guru dituntut untuk memiliki keterampilan digital yang dimana guru harus memahami dan menguasai teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan siswa dan dengan menggunakan teknologi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Tingkat keberhasilan peserta didik dilihat dari perubahan dalam pengetahuan dapat dilihat dari hasil belajarnya. Minat belajar siswa yang tinggi juga berdampak pada hasil belajar yang optimal sehingga peranan media dalam kegiatan di sekolah dasar sangat penting untuk proses pembelajaran (Suwardana dkk, 2022).

Berdasarkan pendapat diatas maka agar hasil belajar berjalan dengan optimal, dibutuhkan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dalam pemaparan materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Dengan perkembangan teknologi pada masa sekarang masi ada sekolah yang belum memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang maksimal sehingga minat belajar siswa berkurang dapat merancang model pembelajaran yang efektif dengan bantuan aplikasi untuk kuis serta permainan digital dalam menarik perhatian siswa. Dalam pembelajaran IPA yang merupakan salah satu cabang ilmu yang di dalamnya memuat objek yang berkaitan dengan alam, baik objek tersebut dapat dilihat secara langsung maupun dengan bantuan alat tertentu (Sastradewi & Agung, 2022). Dengan melibatkan aktivitas-aktivitas sederhana yang berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa dapat menambah wawasan mereka melalui praktik-praktik langsung, hal ini menunjukkan bahwa IPA sangat penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut pembelajan IPA merupakan salah satu muatan muatan pelajaran yang penting, khususnya bagi sekolah dasar. Akan tetapi pembelajaran IPA sering kali berhubungan dengan berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses Pendidikan di sekolah dan pembelajaran menjadi pembelajaran yang membosankan. Ketidakmampuan siswa dalam memahami konsep IPA ini muncul karena mereka mengalami kesulitan dalam merespon materi yang disampaikan oleh guru mereka (Aprina dkk, 2024). Guru harus memperhatikan hasil belajar IPA secara maksimal dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada observasi awal bersama wali kelas IV di gugus IX Darmasaba pada tanggal 15 Maret 2025 menyatakan hasil siswa kelas IV

belum memenuhi ketuntasan maksimal dengan pengelolaan kelas yang kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa faktor yaitu (1) Siswa cenderung kehilangan fokus belajar karena mudah terdistraksi oleh hal yang bersangkutan di luar pembelajaran, (2) Model pembelajaran yang monoton dan tidak memperhatikan kebutuhan siswa mengakibatkan suasana pembelajaran efektif dan kondusif, (3) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam memberikan refleksi setelah pemaparan materi mengakibatkan siswa cepat melupakan materi yang telah didapatkan sehingga pada saat ulangan harian hasil belajar siswa masih dibawah ketuntasan maksimal. Pada kurikulum merdeka untuk memenuhi nilai mata pelajaran diharapkan siswa mencapai nilai ketuntasan berdasarkan BSKAP Kemendikbud (2022) dalam kurikulum merdeka menurut kemendikbud, standar nilai minimal yang ditetapkan yakni 86. Dari sebanyak 177 peserta didik kelas IV di Gugus IX Darmasaba yang memperoleh nilai diatas 86 sebanyak 70 peserta didik, yang memperoleh nilai dibawah 86 sebanyak 107 peserta didik.

Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, serta hasil belajar yang maksimal untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Sayangan dkk, 2024). Model pembelajaran sangat penting dirancang oleh guru sebelum memaparkan materi dengan mengetahui kebutuhan dan gaya belajar siswa, memberikan siswa kesempatan untuk aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru melalui pengalaman belajar langsung. Ketika disajikan model pembelajaran kegiatan pembelajaran akan tersusun sistematis dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan penelitian Aprina dkk, (2024) Guru

perlu memprioritaskan model pembelajaran sebagai langkah solutif dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu kurangnya pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital menyebabkan kurangnya semangat belajar siswa untuk memahami materi secara mendalam. Menurut Widyana dkk, (2024) Keterampilan belajar menggunakan teknologi digital akan sangat membantu lebih cepat untuk mendapatkan serta meningkatkan *life skills* pada peserta didik, dan pendidik pun dengan mudah mengembangkan bahan pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan teknologi untuk membantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran lebih menarik. Selain model pembelajaran guru dapat menyiapkan aplikasi digital sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Aplikasi digital dapat memberikan alternatif bagi siswa yang merasa kesulitan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan berbagai pendekatan yang ada dalam aplikasi siswa bisa mendapatkan pemahaman yang lebih baik melalui cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Pengondisian kelas yang nyaman dilakukan dengan cara pendidik menggunakan serta memanfaatkan aplikasi dan konten yang menunjang pembelajaran secara efektif (Lutfi dkk, 2020).

Berdasarkan penyebab permasalahan yang dipaparkan diatas, kualitas pembelajaran IPA perlu dimaksimalkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Maka dari itu solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berbantuan aplikasi digital untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam merancang model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa tidak hanya menggunakan metode ceramah siswa membutuhkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dalam belajar. Maka dari itu guru dapat menerapkan model *Quantum Learning*

untuk meningkatkan semangat belajar siswa, di mana model ini memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa dapat mengaitkannya dengan situasi nyata. Model *Quantum Learning* menekankan siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang kreatif dan terinspirasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan menerapkan *Quantum Learning* nantinya siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran model ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, seperti melalui diskusi, kolaborasi, simulasi, dan eksperimen.

Dalam memaksimalkan hasil belajar IPA diperlukannya juga bantuan aplikasi digital yang dirancang. Alat pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan variasi pengajaran dan prestasi siswa di Sekolah Dasar (Prihatini dkk, 2024). Memilih aplikasi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan materi yang diajarkan sesuai dengan fungsi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Aplikasi digital yang sesuai digunakan dalam menyampaikan materi proses tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi pada kelas IV yaitu aplikasi Kahoot. Menurut Prihartini, (2024) Sebagai alat berbasis visual, Kahoot berperan penting dalam menarik dan memfokuskan perhatian siswa pada konten yang relevan dengan materi visual yang disajikan bersamaan dengan teks. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang membantu proses belajar peserta didik dalam bentuk game online maupun berupa kuis (Arrosyad dkk, 2023). Kemampuan yang dimiliki oleh Kahoot akan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar bisa meningkat. Dengan penggunaan aplikasi Kahoot untuk anak SD, guru dapat menciptakan evaluasi pembelajaran digital

melalui sebuah aplikasi game yang dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil belajar serta media dalam belajar. Menurut Dewi Susilowati dkk, (2023) mengutip dalam jurnalnya menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* merancang pembelajaran dengan menggunakan model *Quantum Learning* pada praktikum sederhana dengan game pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi dengan hasil penelitian semua siswa terlihat semangat dan aktif dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran *Quantum Learning* juga berhasil mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian yang dijelaskan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian Eksperimen menggunakan aplikasi digital Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA Kelas IV Gugus IX Darmasaba”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Sebagian besar hasil belajar (kognitif) siswa kelas IV pada muatan IPA masih rendah dan masi dibawah 86 sebanyak 107 siswa.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan terutama pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di Bumi.

3. Peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan cepat merasa bosan yang menyebabkan kurang memahami materi yang dipaparkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa permasalahan yang cukup luas, sehingga perlunya pembatasan masalah yang diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu masalah pada hasil belajar kognitif siswa kelas IV masi dibawah 86, dan terbatasnya pada variasi model pembelajaran, bantuan aplikasi pada pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada hasil belajar IPA dan pengaruh penerapan model *Quantum Learning* berbantuan aplikasi Kahoot pada siswa kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Quantum Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus IX Darmasaba?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *Quantum Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus IX Darmasaba.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai model-model pembelajaran inovatif salah satunya model *Quantum Learning* dengan berbantuan media digital berupa aplikasi yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memunculkan minat dan antusias siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan oleh guru dalam menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran inovatif dengan bantuan aplikasi dalam melakukan refleksi sebagai upaya guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh sekolah dalam menyusun

program pembelajaran yang diharapkan berdampak terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai model *Quantum Learning* bebantuan aplikasi Kahoot atau model pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini.

