BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari pengembangan sumber daya manusia karena memberikan pengetahuan kepada peserta didik, dan juga membangun karakter, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional peserta didik. Seiring perkembangan zaman, pendidikan di era digital menghadapi tantangan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif yang melibatkan peserta didik dengan cara aktif dan memberikan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Keberhasilan pendidikan modern tidak hanya diukur dari prestasi akademik, akan tetapi dari kemampuan peserta didik mengaplikasikan ilmu dalam kehidupan sehari-hari, serta di bekali keterampilan dari abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kerja sama (Kemdikbud, 2020).

Berdasarkan hasil prasiklus di kelas IV SDN Merjosari 1 pada hari Rabu tanggal 12 November 2025 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang terdapat 14 siswa (51,85%) yang nilainya di bawah KKM, sedangkan 13 siswa (48,15%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks naratif. Kondisi tersebut menunjukan penanganan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Chusnul Chotimah et al., 2024). Sebagian peserta didik juga menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, terutama pada kegiatan yang menuntut keterampilan berbicara seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan

menyampaikan pendapat. Rendahnya kemampuan berbicara ini tampak dari sikap pasif siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya keberanian dalam mengemukakan ide, serta rendahnya inisiatif untuk merespon pendapat teman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik belum berkembang secara maksimal dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif agar mereka memiliki kesempatan lebih luas untuk berlatih berbicara serta aktif dalam diskusi.

Penerapan *game edukasi Kahoot* sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Kahoot* merupakan salah satu *platform* pembelajaran digital yang menekankan interaksi melalui kuis *gamifikasi* berbasis *team*, di mana setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan mendiskusikan jawaban (Sari & Pratiwi, 2021)

Pendekatan ini dirancang untuk mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kolaborasi *team.* Dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran yang interaktif, *Kahoot* tidak hanya meningkatkan penguasaan keterampilan berbicara, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri, motivasi belajar, dan kemampuan komunikasi lisan. Proses ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling bertukar ide, memperkuat pemahaman melalui penjelasan verbal antar teman, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterkaitan antara konsep dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Melalui pendekatan *Kahoot*, peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata di sekitar peserta didik melalui diskusi dan pemecahan masalah bersama. Cara ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, mudah dipahami, dan mampu membekas dalam jangka panjang karena peserta didik mengalami proses belajar yang kolaboratif, interaktif, dan relevan dengan dunia peserta didik sehari-hari (Nugroho & Susanto, 2022)

Keunggulan dari *game edukasi Kahoot* terletak pada kemampuannya untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui *gamifikasi*. *Kahoot* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dalam *team* yang heterogen, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif dan mendukung pengembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi lisan, kepercaya diri, dan adaptasi digital. Ketika *kahoot* dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti pertanyaan audio-visual atau cerita kontekstual, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media yang tepat dapat membantu memperjelas konsep-konsep linguistik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang sering kali memerlukan pendekatan konkret dan kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV. Dengan demikian, integrasi *game edukasi kahoot* dan media pendukung yang sesuai tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga membangun sikap positif terhadap belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan (Pratiwi & Rahman, 2021)

Penelitian oleh (Sari & Pratiwi, 2021) membuktikan bahwa penerapan *game edukasi kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa

Indonesia. Di kelas IV SDN di Yogyakarta, jumlah peserta didik yang mencapai standar ketuntasan meningkat dari 48% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran *gamifikasi* melalui *kahoot* mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik secara signifikan.

Penelitian oleh (Nugroho & Susanto, 2022) menunjukkan bahwa penerapan *game edukasi Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata nilai kemampuan berbicara peserta didik meningkat dari 60,5 pada siklus I menjadi 82,7 pada siklus II, menandakan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan model pembelajaran ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa interaksi *team* dalam *kahoot* mampu mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian oleh (Wulandari & others, 2023) menunjukkan bahwa penerapan *game edukasi Kahoot* mampu meningkatkan kepercaya diri dalam berdiskusi peserta didik. Pada peserta didik kelas IV SDN di Malang, peningkatan terlihat dari 52% pada siklus I menjadi 87% pada siklus III. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran digital *Kahoot* dapat mendorong partisipasi aktif serta memperkuat kemampuan berdiskusi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi dan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada judul "Penerapan *Game Edukasi Kahoot* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 1 Dengan cara berikut, harapannya peserta didik yang alami kesulitan berbicara bisa lebih percaya diri dan lancar dalam menyampaikan ide, sementara peserta didik dengan partisipasi rendah dapat lebih termotivasi dan sangat aktif

dalam proses pembelajaran. Ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, efektif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan seluruh peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1 Bagaimana penerapan *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1?

2 Bagaimana peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1 setelah diterapkan *game edukasi kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian yaitu:

a. Tujuan Umum **:**

Untuk mengetahui penerapan *game edukasi kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1.

b. Tujuan Khusus :

1. Untuk Menganalisis Penerapan *game edukasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1 .

2. Untuk Mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1 Setelah diterapkan *game edukasi kahoot* dalam pembelajaran bahasa indonesia.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi kegiatan pembelajaran di kelas melalui penerapan *kahoot* dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2020). Batasan penelitian diarahkan pada pemanfaatan *kahoot* sebagai media pembelajaran inovatif, dengan evaluasi keterampilan berbicara siswa yang dilihat dari partisipasi lisan, keberanian menjawab, serta peningkatan kemampuan berbicara.

2. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *game edukasi kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Penelitian. Fokus penelitian terletak pada kemampuan berbicara yang mencakup aspek kelancaran, keberanian mengemukakan pendapat, pemilihan kosakata yang tepat, serta kemampuan menyusun ide secara runtut (Mahsun, 2021) Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Kurniawan & Fitriyah, 2022) yang menyatakan bahwa *kahoot* mampu menumbuhkan keberanian berbicara siswa, dan diperkuat oleh (Ningsih, 2023) yang menemukan adanya peningkatan signifikan keterampilan berbicara melalui media digital interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini di harapkan dapat memperkaya kajian teori tentang penggunaan media pembelajaran bebrbasis teknologi, khususunya game edukasi *kahoot* dalam penerapan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
2. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan akademis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, terutama berbicara.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru : Penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pemebelajaran yang inovatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan berbicara siswa memalui pemanfaatan *kahoot* sebagai media interaktif
2. Bagi Siswa : Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan ,interaktif, dan menantang sehingga keberanian serta kemampuan berbicara mereka meningkat**.**
3. Bagi Sekolah : Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi pendidikan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya : Memberikan dasar bagi penelitian lanjutan mengenai penmanfaatan media digital dalam pemebelajaran keterampilan berbicara maupun keterampilan berbahasa lainnya.