

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional karena berfungsi sebagai sarana utama pengembangan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta keterampilan berkomunikasi siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami kaidah kebahasaan, tetapi juga mampu menggunakan bahasa sebagai alat berpikir, menyampaikan gagasan, menafsirkan informasi, serta membangun interaksi sosial secara efektif. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menempati posisi penting dalam membentuk kompetensi akademik sekaligus karakter siswa.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu menjawab tantangan perkembangan zaman yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa tidak lagi hanya dituntut menguasai kemampuan membaca dan menulis secara konvensional, tetapi juga harus memiliki kecakapan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara inovatif agar mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang semakin kompleks. Namun, realitas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih menjadi tantangan utama. Banyak siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran,

kurang antusias dalam diskusi kelas, serta belum menunjukkan motivasi belajar yang optimal. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered learning), di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara informal dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Karangpucung, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Meskipun metode tersebut memiliki nilai edukatif, penggunaannya secara monoton dalam jangka waktu yang panjang berpotensi menurunkan minat dan keterlibatan siswa. Akibatnya, pembelajaran kurang mampu menciptakan suasana yang interaktif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, karakteristik siswa kelas IX SMP saat ini merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah lingkungan digital. Siswa telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti telepon pintar, tablet, dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih responsif terhadap stimulus visual, audio, dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat satu arah. Apabila pembelajaran di kelas tidak mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik tersebut, maka kesenjangan antara dunia belajar siswa dan dunia nyata yang mereka alami akan semakin lebar.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Berbagai media pembelajaran berbasis digital mulai banyak dimanfaatkan

sebagai sarana pendukung pembelajaran, baik dalam penyampaian materi, latihan, maupun evaluasi. Media pembelajaran digital dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif.

Salah satu media pembelajaran digital yang saat ini banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis kuis daring yang dirancang dengan konsep permainan (game-based learning). Melalui Kahoot, guru dapat menyusun soal-soal pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif, dilengkapi dengan sistem poin, peringkat, batas waktu, serta umpan balik langsung. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif sekaligus menyenangkan.

Dalam praktiknya, Kahoot banyak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran karena kemampuannya menyajikan hasil jawaban siswa secara cepat dan visual. Namun, potensi Kahoot tidak hanya terbatas pada kegiatan evaluasi, melainkan juga dapat dimanfaatkan pada tahap apersepsi, penguatan materi, serta refleksi pembelajaran. Penggunaan Kahoot yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran berpotensi mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan Kahoot menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini menuntut partisipasi aktif siswa, baik dalam memahami teks, menganalisis unsur kebahasaan, maupun mengembangkan keterampilan berbahasa. Kahoot dapat digunakan untuk memantik diskusi, menguji pemahaman siswa terhadap materi, serta

menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dengan demikian, Kahoot berpotensi menjadi media yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Meskipun demikian, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali masih dipahami secara terbatas. Banyak guru menggunakan Kahoot hanya sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran tanpa perencanaan pedagogis yang matang. Akibatnya, penggunaan Kahoot berpotensi menjadi sekadar aktivitas permainan yang kurang memberikan makna pembelajaran secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana Kahoot dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai alat ukur hasil belajar. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam pengalaman siswa dan guru dalam memanfaatkan Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di tingkat SMP. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengaruh atau efektivitas Kahoot terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran digital juga perlu dikaji dari sisi proses, interaksi, serta dinamika pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian dengan pendekatan kualitatif menjadi relevan untuk menggali fenomena tersebut secara lebih mendalam dan kontekstual. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami proses pemanfaatan Kahoot secara utuh, termasuk bagaimana guru merancang pembelajaran, bagaimana siswa merespons penggunaan Kahoot, serta

bagaimana interaksi pembelajaran berlangsung selama kegiatan belajar mengajar. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada makna dan pengalaman belajar yang dialami oleh subjek penelitian.

Di SMP Negeri 2 Karangpucung, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah mulai diterapkan, terutama pada kelas IX. Namun, sejauh ini belum terdapat kajian ilmiah yang secara khusus mendeskripsikan bagaimana Kahoot dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai praktik pemanfaatan Kahoot, tantangan yang dihadapi, serta potensi pengembangannya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan fenomena yang menarik dan relevan untuk diteliti. Penelitian ini tidak hanya penting secara praktis bagi guru dan sekolah, tetapi juga memiliki kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung: Studi Kualitatif.”

Lebih jauh, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki karakteristik unik karena

berfungsi sebagai sarana pembentukan pola pikir, penguatan identitas nasional, serta pengembangan kepekaan sosial dan budaya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir, berpartisipasi, dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tertulis. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton dan kurang menarik oleh siswa. Persepsi tersebut muncul karena pembelajaran kerap difokuskan pada aspek teoritis dan hafalan kaidah kebahasaan, seperti struktur teks, jenis-jenis teks, dan aturan tata bahasa, tanpa diimbangi dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut semakin kompleks apabila dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks ini, guru Bahasa Indonesia dituntut untuk mampu mengintegrasikan berbagai strategi dan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Salah satu tantangan utama dalam penerapan pembelajaran berpusat pada siswa adalah bagaimana menciptakan suasana kelas yang mampu memfasilitasi partisipasi aktif seluruh siswa. Tidak semua siswa memiliki

keberanian untuk mengemukakan pendapat secara lisan, terutama dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif tanpa merasa tertekan atau takut melakukan kesalahan.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media digital menawarkan berbagai keunggulan, antara lain penyajian materi yang lebih menarik, penggunaan elemen visual dan audio, serta interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan. Konsep permainan yang diusung Kahoot memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga dapat mengurangi ketegangan dan kejenuhan dalam pembelajaran. Melalui kuis interaktif, siswa terdorong untuk berpikir cepat, memahami materi, dan bersaing secara sehat dengan teman sekelasnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kahoot dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran, seperti menguji pemahaman siswa terhadap isi teks, mengidentifikasi unsur kebahasaan, serta memperkuat penguasaan konsep-konsep penting. Selain itu, Kahoot juga dapat digunakan sebagai alat refleksi pembelajaran, di mana siswa dapat mengetahui secara langsung tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Meskipun Kahoot memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, keberhasilannya sangat bergantung pada cara guru memanfaatkannya. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta strategi pedagogis yang tepat agar penggunaan Kahoot tidak hanya berorientasi pada kesenangan semata, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Di sisi lain, respons siswa terhadap penggunaan Kahoot juga menjadi aspek penting yang perlu dikaji. Setiap siswa memiliki latar belakang, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemanfaatan Kahoot dapat menimbulkan beragam respons, mulai dari antusiasme yang tinggi hingga kendala dalam penggunaan teknologi. Pemahaman terhadap respons siswa ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan Kahoot benar-benar inklusif dan tidak menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran.

Selain respons siswa, peran guru dalam mengelola kelas selama penggunaan Kahoot juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyedia soal, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, memberikan umpan balik, serta menjaga suasana kelas tetap kondusif. Dengan demikian, penggunaan Kahoot menuntut kompetensi pedagogis dan digital guru secara bersamaan.

Penelitian ini memandang bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikaji secara komprehensif, tidak hanya dari sisi teknis penggunaan, tetapi juga dari sisi pedagogis dan pengalaman belajar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena

pembelajaran secara mendalam dan kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung, menggali pandangan guru dan siswa melalui wawancara, serta menganalisis dokumen pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk kelebihan, kendala, serta peluang pengembangannya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pemanfaatan media pembelajaran digital secara berkelanjutan.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa dengan pendekatan dan konteks yang berbeda.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan fenomena yang penting dan relevan untuk diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung dengan

menggunakan pendekatan studi kualitatif, sehingga mampu menggambarkan proses pembelajaran secara komprehensif dan bermakna.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, khususnya terkait dengan pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung. Latar belakang tersebut menunjukkan bahwa meskipun Kahoot telah digunakan dalam proses pembelajaran, pemanfaatannya masih perlu dikaji secara mendalam dari sisi proses pembelajaran, respons siswa, serta peran guru dalam mengintegrasikan media tersebut secara pedagogis.

Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur hubungan atau pengaruh antarvariabel secara kuantitatif, melainkan untuk memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual dan komprehensif. Oleh karena itu, rumusan masalah dirancang untuk menggali pengalaman, proses, serta dinamika pembelajaran yang terjadi ketika Kahoot dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pertimbangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung?
2. Bagaimana respons dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

3. Bagaimana peran guru dalam mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai arah yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Tujuan penelitian disesuaikan dengan pendekatan kualitatif yang digunakan, sehingga berfokus pada upaya memahami dan mendeskripsikan fenomena pembelajaran secara mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran secara kontekstual berdasarkan pengalaman dan interaksi yang terjadi di dalam kelas. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan pemahaman yang utuh mengenai praktik pembelajaran yang diteliti.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung. Gambaran tersebut mencakup proses pelaksanaan, respons siswa, serta implikasinya terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan rujukan dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan bermakna. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung. Tujuan ini diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai

bagaimana Kahoot digunakan dalam setiap tahapan pembelajaran Bahasa Indonesia, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

2. Mengungkap respons dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan ini bertujuan untuk memahami pengalaman belajar siswa serta bagaimana penggunaan Kahoot memengaruhi keterlibatan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Menganalisis peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan Kahoot. Tujuan ini difokuskan pada peran guru dalam mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran, termasuk dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan pembelajaran agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

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

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoretis dan manfaat praktis yang diharapkan dapat diperoleh dari hasil penelitian. Manfaat tersebut disusun berdasarkan fokus kajian penelitian dan diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian

pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan kualitatif yang berorientasi pada proses dan pengalaman belajar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Memberikan gambaran praktis mengenai strategi pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi dan inspirasi dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

### **b. Bagi Siswa**

Memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

### **c. Bagi Sekolah**

Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta dalam pengambilan kebijakan terkait pemanfaatan media pembelajaran digital.

### **d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Menjadi referensi dan rujukan dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran digital dan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan dan konteks yang berbeda.