

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan alat dan sarana yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran bukan hanya diartikan pada penggunaan alat-alat elektronika ataupun penggunaan sebuah mesin tetapi juga mencakup ide dalam proses pembelajaran, konsep dalam Langkah-langkah pembelajaran dan pengelolaan atau manajemen kelas. Oleh sebab itu, teknologi dapat dikatakan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa lebih tertarik dalam belajar (Akbar dan Noviani, 2019)

Dalam proses pembelajaran sebuah inovasi sangat dibutuhkan dari segi teknologi karena dengan adanya peningkatan dalam segi teknologi maka kualitas pendidikan bisa ditingkatkan. Inovasi-inovasi tersebut dapat berupa penggunaan aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajaran, penggunaan video untuk membantu dalam pembelajaran dan lain sebagainya (Erwinsyah 2016). Teknologi dalam pembelajaran sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu hal yang mempengaruhi kualitas keterlaksanaan suatu proses pembelajaran. Pemilihan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan ciri dari materi pelajaran yang kemudian disertai dengan metode pembelajaran yang relevan pasti akan menghasilkan kualitas pelaksanaan yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Kristanto, 2016)

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas suatu pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata atau kongkret, memperjelas suatu objek yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh mata, dan dapat memberikan sebuah stimulus belajar terhadap peserta didik. Stimulus ini berarti meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada peserta didik (Miftah, 2013). Berkaitan dengan fungsi media pembelajaran tersebut pada pembelajaran biologi terdapat sebuah materi yaitu

virus. Menurut Istifarini dkk (2012) menyatakan bahwa virus merupakan salah satu pembelajaran yang abstrak karena terdapat keterbatasan pengamatan pada materi virus. Selain itu, Istifarini dkk juga menyatakan bahwa pada pembelajaran virus baik pada masa pembelajaran luring ataupun daring, peserta didik cenderung mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sehingga kurang adanya interaksi antara guru dan peserta didik yang mengakibatkan peserta didik lebih mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih pada masa pembelajaran *online* atau daring yang menyebabkan pengajaran virus menjadi lebih sulit baik dari segi metode pembelajaran, pengelolaan kelas serta media pembelajaran yang memang harus disesuaikan dengan pembelajaran daring pada masa pandemi.

Peralihan *pasca* pandemi menyebabkan banyak perubahan dalam proses belajar mengajar. Pergeseran metode pembelajaran dari luring menjadi daring secara tiba-tiba menimbulkan ketidaksiapan antara pendidik dan peserta didik. Pada *pasca* pandemi tentu membutuhkan penyesuaian kembali pada aspek keterampilan abad ke-21 terutama pada aspek kolaborasi atau kerja sama. Hal itu disebabkan karena peserta didik yang sebelumnya diharuskan untuk belajar dari rumah akan sulit untuk menyesuaikan proses kerja sama atau kolaborasi bersama dan harus menyesuaikan proses kolaborasi atau kerja sama diakibatkan *pasca* pandemi. Oleh sebab itu, peserta didik dikhawatirkan tidak mampu atau sulit menyesuaikan bekerja sama satu dengan yang lainnya pada proses pembelajaran luring atau secara tatap muka langsung di sekolah (Indrawan dkk, 2021).

Bekerja sama merupakan salah satu keterampilan yang harus dipenuhi pada abad ke-21. Trilling dan Fadel (2009) menyatakan bahwa kerja sama atau kolaborasi diidentifikasi sebagai sebuah hasil pendidikan yang penting pada era abad ke-21 mencakup 4K, yaitu kolaborasi atau kerja sama, kreativitas, berpikir kritis serta komunikasi. Oleh karena itu, kemampuan kerja sama sangat dibutuhkan pada abad ke-21 ini. Kolaborasi atau kerja sama merupakan salah satu keterampilan yang perlu dipersiapkan peserta didik masa kini ketika memasuki dunia kerja, peserta didik dituntut untuk saling berkolaborasi di lingkungan sekolah maupun dengan masyarakat. Oleh sebab itu kerja sama

antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya merupakan hal yang penting untuk ditingkatkan terutama pada masa sekarang yang merupakan masa peralihan proses pembelajaran dari pembelajaran daring menuju pembelajaran luring (Pratiwi dan Setiono, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi di SMAS Islam Nur Azizi didapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional, menggunakan metode ceramah serta belum terbiasa memanfaatkan media pembelajaran lain dalam proses belajar mengajar. Pada saat pembelajaran daring, pemberian materi kepada peserta didik terutama pada materi virus belum maksimal, guru hanya memberikan soal-soal latihan kepada peserta didik melalui *Whatsaap Group*. Setelah soal dijawab oleh peserta didik maka materi akan dilanjutkan tanpa adanya evaluasi dari guru mengenai materi tersebut sehingga hasil belajar siswa kurang baik diakibatkan siswa tidak mendapat evaluasi dari guru. Berbeda dengan pembelajaran daring, pada saat pembelajaran luring, guru hanya mengandalkan buku untuk membantu proses pembelajaran. Guru juga hanya memberikan latihan soal-soal atau kuis melalui buku atau menuliskan soal tersebut di papan tulis atau dengan kata lain guru belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan baik. Selain itu guru juga menyatakan bahwa siswa cenderung kurang mendengarkan penjelasan guru dan siswa cenderung mudah bosan pada proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. KKM di SMA Islam Azizi adalah 80, siswa cenderung mendapat nilai dibawah 80 hanya sekitar 7-10 orang saja yang bisa melewati KKM. Oleh sebab itu, diperlukan banyaknya inovasi terutama pada media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti kuis interaktif. Selain itu guru juga menyatakan bahwa baik pada pembelajaran daring ataupun luring, peserta didik kurang mampu bekerja sama atau berkolaborasi satu sama lain, peserta didik cenderung mengerjakan tugas kelompok secara individu dan kurang terjalinnya kerja sama diantara kelompok tersebut. Oleh karena itu diperlukan inovasi yang dapat membuat kerja sama diantara peserta didik terjalin dengan baik.

Ada berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru seperti *kahoot*, *quiziz*, *ZipGrade*, *Formative*, *Google form* dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat guru gunakan adalah media kuis interaktif *kahoot*. Media *kahoot* merupakan permainan sederhana namun sangat menyenangkan, dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai tujuan pembelajaran dan pelatihan, dapat juga digunakan untuk sarana penilaian, pekerjaan rumah atau hanya untuk hiburan di dalam kelas yang dapat membuat kelas lebih baik dan menyenangkan. Menurut Andari (2020) menyatakan bahwa *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang biasanya digunakan untuk menjadikan sebuah proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan meningkatkan antusias peserta didik karena media *kahoot* ini menekankan pada gaya belajar yang menghubungkan peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan. Media *kahoot* memiliki keunggulan yaitu tampilan yang menarik dan mudah digunakan, kemudian soal-soal yang ditampilkan pada media *kahoot* memiliki pengaturan waktu yang terbatas. Dengan adanya keterbatasan waktu tersebut, peserta didik diharuskan untuk berpikir cepat dan tepat untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan melalui media *kahoot* (Ilmiyah dan Sumbawati, 2019)

Dalam penggunaan media *kahoot* terdapat dua cara bermain yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Dalam media *kahoot* bermain dengan cara *Classic* berarti peserta didik bermain secara individu atau pribadi sedangkan bermain dengan cara *Team Mode* berarti peserta didik bermain dengan cara berkelompok. Jika bermain dengan cara *Classic* maka akan muncul satu nama siswa saja yang artinya peserta didik tersebut mengerjakan soal-soal yang disajikan melalui *kahoot* dengan kemampuannya sendiri sedangkan jika bermain dengan *Team Mode* akan muncul nama-nama peserta didik dalam satu kelompok yang artinya bahwa peserta didik tersebut mengerjakan soal-soal yang disajikan melalui *kahoot* dengan kerja sama tim. *Team Mode* ini akan menjadi solusi yang akan digunakan dalam penelitian ini, karena berdasarkan wawancara dengan guru biologi di sekolah tersebut masih banyak siswa yang sering bekerja secara individu walaupun sudah dibentuk kelompok dalam proses pembelajaran (Daryanes dan Ririen, 2020).

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan kelompok guru berperan penting dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan penggunaan kelompok dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Ada berbagai jenis dari model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu *Student Team Achievement Division (STAD)*. Menurut Isjoni (2016) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran yang menekankan pada interaksi dan aktivitas diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam penguasaan materi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil yang maksimal. Dalam STAD, siswa akan dibagi menjadi kelompok yang berbeda-beda atau disebut secara heterogen yang terdiri dari tiga sampai empat orang dengan beragam kemampuan, suku serta jenis kelamin. Peserta didik yang sudah dikelompokkan harus memastikan bahwa seluruh anggota dapat menguasai materi dan mendapatkan skor yang maksimal. Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdapat beberapa tahap yaitu penyampaian tujuan dan motivasi pembelajaran, pembagian kelompok, penjelasan materi oleh guru, kegiatan belajar dalam tim dan evaluasi pembelajaran, pada proses pembelajaran kooperatif tipe STAD umumnya pada pemberian soal atau kuis secara kelompok biasanya akan diberikan secara oral atau secara lisan, namun dalam penelitian ini kuis yang sebelumnya diberikan secara lisan atau oral akan diperbaharui dengan mengkombinasikan *kahoot* yang merupakan sebuah website kuis interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif (Ntjalama dkk, 2020).

Dalam pembelajaran biologi terdapat materi yaitu virus. Pada materi virus peserta didik seringkali menganggap virus merupakan bakteri. Dikarenakan keduanya baik virus maupun bakteri banyak menggunakan bahasa latin serta struktur yang mirip sebagai mikroorganisme. Hal ini semakin menguatkan persepsi bahwa selama ini letak kesulitan dalam pembelajaran materi-materi biologi terletak pada kesulitan mengingat nama-nama latin, menghafal konsep-konsep serta membayangkan hal-hal yang abstrak. oleh karena itu, dibutuhkan media untuk memvisualisasikan supaya peserta didik lebih mudah memahami materi virus tersebut sehingga media yang memungkinkan digunakan adalah

media *kahoot* dan yang dapatkan dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul: **“Pemanfaatan Media *Kahoot* Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerja sama dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus SMAS Islam Azizi Medan Tahun Ajaran 2022/2023**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah.
2. Guru belum memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran dengan baik.
3. Guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar.
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal dikarenakan siswa cenderung tidak mendengarkan dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Siswa cenderung bekerja secara individu meskipun guru sudah membentuk kelompok.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut serta mempertimbangkan kemampuan, pengetahuan, dan waktu maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan media *kahoot* pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD yang ditinjau dari kerja sama serta hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X SMAS Islam Azizi

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media *kahoot*?
2. Bagaimana keterampilan kerja sama peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media *kahoot*?
3. Bagaimana persepsi peserta didik dalam menggunakan media *kahoot* pada pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi virus di SMAS Islam Azizi?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media *kahoot*.
2. Untuk mengetahui kerja sama siswa pada pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media *kahoot*.
3. Untuk mengetahui persepsi peserta didik dalam menggunakan media *kahoot* pada pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi virus di SMAS Islam Azizi.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan mengenai pemanfaatan media *kahoot* pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD yang ditinjau dari kerja sama serta hasil belajar peserta didik.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi sehingga

pembelajaran menjadi menyenangkan dan guru mampu mendapatkan referensi media pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media *kahoot* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi untuk sekolah tentang penggunaan media *kahoot* dan media *kahoot* bisa dijadikan sebagai

