

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komponen-komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pelaksanaan yang mencakup metode, media, dan sumber belajar, peserta didik, guru, lingkungan, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun non tes (Hanafy, 2014).

Evaluasi merupakan sebuah proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu dengan cara penilaian (Mahirah, 2017). Evaluasi dapat memberi gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi, memberi gambaran tentang kesulitan belajar siswa, dan memberi gambaran tentang posisi siswa diantara teman-temannya (Setemen, 2010).

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa yang berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal, meliputi: (1) Aspek psikologis terdiri dari: (a) intelegensi; (b) perhatian terhadap bahan yang akan dipelajarinya; (c) minat belajar; (d) bakat yang merupakan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan; (e) motivasi sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku kearah suatu tujuan tertentu; (f)

kesiapan untuk belajar. Faktor-faktor eksternal, meliputi: (1) Aspek keluarga yang terdiri dari: (a) cara orang tua mendidik, (b) suasana rumah, (c) keadaan ekonomi keluarga. (2) Aspek sekolah terdiri dari: (a) metode mengajar, (b) Hubungan guru dengan siswa, (c) disiplin dan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan juga belajar, (d) sarana dan pra sarana (Gunawan *et al.*, 2018).

Pada era revolusi industri 4.0 ini, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar dari siswa menggunakan gadget online, baik dengan aplikasi android, blog, dan situs internet. Melihat kondisi ini, guru harus dapat memanfaatkan fenomena ini dengan menggunakan media pembelajaran online karena sebagian besar siswa menyukai kegiatan online bahkan hampir setiap hari dalam kegiatan mereka tidak dapat dipisahkan dari gadget online. Teknologi banyak melahirkan para programmer-programer handal yang menciptakan berbagai aplikasi. Perangkat lunak tersebut bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi adalah pembelajaran berbasis permainan (Fauzan, 2019). Pembelajaran berbasis permainan telah menjadi lebih umum di dunia pendidikan dan salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang digunakan di lembaga pendidikan adalah *kahoot* (Ismail & Mohammad, 2017).

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun tenaga pengajar karena aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan teman teman sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Bunyamin *et al.*, 2020). Guru perlu mengubah lingkungan dan melibatkan siswa untuk mendapatkan kembali perhatian mereka. *Kahoot* adalah program penilaian gratis yang dapat digunakan setiap saat pelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa untuk pelajaran oleh guru dan dapat digunakan sebagai penilaian formatif (Sibel, 2018).

Aplikasi ini memungkinkan pembuatan kuesioner online oleh guru yang dijawab siswa dengan menggunakan *smartphone* atau tablet yang akan mendapatkan umpan balik langsung untuk setiap jawaban. Pertanyaan tersebut

dapat dilakukan di awal pembelajaran, untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sebelumnya; di tengah kelas, untuk memecah kemonotonan dan meningkatkan minat siswa atau di akhir pelajaran, untuk mengukur ketercapaian pembelajaran yang diperoleh (Prieto *et al.*, 2019).

Kelebihan *kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis *online* yang mengandung unsur kompetisi/persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat memotivasi siswa untuk memperoleh poin. Kompetisi/persaingan merupakan salah satu cara yang biasa dilakukan untuk menghadirkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran. Melalui persaingan siswa akan terdorong untuk memenangkan kompetisi. Persaingan dalam hal ini adalah memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan temannya (Sardiman, 2016).

Pada Sekolah Menengah Atas Swasta St. Mikhael Pangururan di kelas XI MIA 1 belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *game kahoot* sebagai media evaluasi maupun dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara observasi pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 27 September 2021 kepada guru Biologi SMA Swasta St. Mikhael Pangururan, didapatkan informasi bahwa KKM mata pelajaran biologi di kelas XI MIA yaitu 72, dan nilai ketercapaian siswa saat melakukan evaluasi masih cukup rendah, hanya berkisar 75% saja siswa yang mencapai KKM. Hal ini karena peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam wawancara observasi pra-penelitian yang terlampir pada proposal ini yaitu lampiran 7, guru biologi juga menyatakan media evaluasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran biologi selalu menggunakan cara konvensional baik pilihan berganda maupun *essay test*. Cara konvensional yang dimaksud disini yaitu proses evaluasi masih menggunakan kertas yang berisi butir-butir soal atau menggunakan soal yang ada pada lembar kerja peserta didik.

Namun dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terdapat beberapa masalah yang dihadapi guru yaitu evaluasi pembelajaran tidak selalu dilakukan karena proses evaluasi yang membutuhkan waktu banyak sehingga guru terfokus

untuk mengejar materi yang tertinggal. Dan juga banyak siswa yang mengerjakan soal evaluasi tidak sungguh-sungguh sehingga nilai yang diperolehnya rendah. Selain itu, minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih terdapat beberapa siswa yang pasif, kurang berpartisipasi, kurang antusias dalam mengerjakan soal latihan biologi. Bahkan ketika guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Dengan kata lain, siswa memiliki minat belajar yang rendah pada pembelajaran biologi. Minat yang rendah mengakibatkan timbulnya rasa bosan terhadap suatu kegiatan. Untuk meningkatkan minat dan membuat siswa aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, guru hanya mencoba mengingatkan peserta didik betapa pentingnya pendidikan yang sedang mereka jalani. Belum ada upaya yang dilakukan dari segi pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Kebosanan dalam lingkungan belajar dapat menyebabkan hasil pembelajaran rendah (Baker *et al.*, 2010). Oleh karena itu, untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, guru harus dapat menciptakan suasana yang membuat siswa memiliki minat belajar yang besar dan merasa senang dalam belajar. Cara yang dapat dilakukan guru dalam membuat minat belajar siswa yang besar adalah menjelaskan hal-hal yang menarik dengan mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Variasi ini dapat membuat siswa merasa senang dan minat belajar yang meningkat, sehingga hasil belajar pun akan memuaskan (Sirait, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Sri Wigati (2019) dibuktikan bahwa penerapan dan pemanfaatan media *game kahoot* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Hal itu terlihat dari rata-rata hasil belajar yang terdapat peningkatan jumlah siswa yang lulus dan juga siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran pada saat penerapan *game kahoot* (Wigati, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Fajriyyah dan Nugrahalia (2020) menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi kognitif efektif digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Daryanes dan Ririen (2020) yang menunjukkan bahwa tingkat keefektifan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi dan atensi mahasiswa yaitu dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bahar *et al.*, (2020) yang menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Irwan *et al.*, (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* lebih efektif digunakan dalam proses evaluasi dibandingkan dengan aplikasi *paper and pen* (konvensional).

Melalui penggunaan *kahoot* yang merupakan aplikasi kuis berbasis *game* interaktif dengan sentuhan kompetitif sebagai media evaluasi, diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran biologi SMA Swasta St. Mikhael Pangururan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Sehingga penggunaan *kahoot* ini dalam pembelajaran biologi dapat berhubungan dengan minat dan hasil belajar biologi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, untuk mengetahui hubungan penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa maka dilakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan aplikasi *kahoot* dengan minat dan hasil belajar biologi siswa materi sistem pernapasan kelas XI MIA SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Minat dan hasil belajar siswa rendah.
2. Proses evaluasi sering tidak dilaksanakan karena terfokus mengejar materi yang tertinggal.
3. Kurangnya pengembangan teknologi media pembelajaran di SMA S St. Mikhael Pangururan.

### 1.3 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan penelitian ini pada masalah yang akan diharapkan, maka ruang lingkup penelitian akan dibatasi. Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian yang akan diteliti adalah menggunakan aplikasi *kahoot* untuk proses pembelajaran.
2. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIA semester ganjil SMA Swasta St. Mikhael Pangururan.
3. Penelitian ini dibatasi pada mengukur hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* interaktif *kahoot* dalam proses pembelajaran dengan minat dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA semester ganjil di SMA Swasta St. Mikhael Pangururan.
4. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* interaktif *kahoot* dibatasi pada materi sistem pernapasan pada manusia kelas XI MIA semester ganjil di SMA Swasta St. Mikhael Pangururan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *kahoot* dengan minat belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022?
2. Apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *kahoot* dengan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022?
3. Apakah ada hubungan yang signifikan antara minat belajar biologi dengan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022?

### 1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat terfokus dan mencapai hasil yang diharapkan, maka dibatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Hubungan antara penggunaan aplikasi *game* interaktif *kahoot* dalam proses pembelajaran biologi dengan minat dan hasil belajar siswa.
2. Materi pelajaran yang akan diteliti dengan menggunakan aplikasi *game* interaktif *kahoot* dalam proses pembelajaran adalah sistem pernapasan manusia kelas XI SMA.
3. Penelitian ini akan dilakukan di kelas XI MIA 1 semester ganjil di SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022.

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kemampuan penggunaan aplikasi *kahoot* dengan minat belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022.
2. Mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kemampuan penggunaan aplikasi *kahoot* dengan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022.
3. Mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara minat belajar biologi dengan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI SMA Swasta St. Mikhael Pangururan T.P 2021/2022.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Menambah pengetahuan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
  - b. Memberikan perasaan senang bagi siswa melalui media yang tidak monoton dengan evaluasi menggunakan *kahoot* sehingga meningkatkan minat belajar siswa.
  - c. Siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung.

2. Bagi Pendidik

Memperluas wawasan bagi guru tentang teknologi media pembelajaran sehingga pembelajaran biologi menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan perbaikan dan peningkatan bagi pihak sekolah khususnya SMAS St. Mikhael Pangururan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal dan sesuai perkembangan teknologi sekarang.

## 1.8 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran tentang definisi variabel yang digunakan, maka definisi variabel dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah hasil dari evaluasi dan penilaian kognitif peserta didik yang diperoleh melalui tes kognitif mengenai materi sistem pernapasan.
2. *Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game* interaktif) yang digunakan dalam proses belajar seperti dalam pengadaan *pre-test*, *post-test*, kuis atau latihan soal materi sistem pernapasan.
3. Minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran materi sistem pernapasan dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.