

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang pendidikan sudah ditegaskan bahwasannya pendidikan di Indonesia mempunyai arah untuk mempersiapkan generasi muda ke arah yang lebih baik (Sujana, 2019). Perubahan perilaku intelektual, moral dan perubahan sosial didalam diri siswa dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dipengaruhi oleh beberapa bagian antara lain tujuan pembelajaran, materi, bahan ajar, metode dan media, penilaian, siswa dan guru (Ruhimat, 2011).

Pada akhir-akhir ini kebutuhan manusia akan fasilitas kehidupan terus meningkat diiringi bersama pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pada bidang pendidikan. Pada ranah pendidikan, guru semakin dituntut terampil mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih tepat dan bermanfaat (Tekege, 2017). Dengan demikian, guru kini perlu membuat pembelajaran yang menarik dan beradaptasi dengan dunia teknologi informasi dan hiburan yang semakin berinovasi. Dunia pendidikan telah masuk kedalam zaman media, yaitu kegiatan pembelajaran memerlukan pengurangan teknik ceramah tetapi penggunaan berbagai media, ini membuat fungsi media pembelajaran jadi jauh lebih signifikan (Nurseto, 2011).

Media pembelajaran digunakan agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Media juga berperan dalam membuat siswa lebih interaktif dan aktif di kelas yang ditandai dengan adanya umpan-balik terhadap pendidik dan siswa. Peran media pembelajaran berpengaruh dalam menurunkan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih terlibat didalam proses pembelajaran yang akhirnya mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar adalah tingkat

perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotrik menjadi lebih baik bila daripada sebelum belajar. Maka dari itu, seseorang yang telah belajar akan mengalami perubahan, seperti dari ketidaktahuan jadi mengetahui, dan dari ketidakpahaman jadi paham. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama mendukung perkembangan pengetahuan siswa didalam proses pembelajaran (Audie, 2019).

Media pembelajaran bisa berlandaskan pada multimedia yang menarik, baik audio juga visual. Selain dari audio dan video yang menggugah panca indera siswa, media pembelajaran perlu bersifat interaktif yang mengutamakan kolaborasi, komunikasi, dan interaksi antara para siswa agar pembelajaran lebih efektif. media pembelajaran interaktif muncul melalui inovasi dan tampilan yang menarik untuk merangsang semangat belajar siswa, sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa (Irwan, dkk. 2019).

Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media *powerpoint*. Media ini dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Media *powerpoint* adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi melalui slide-slide. Didalam media *powerpoint* terdapat beberapa fitur yang membuatnya lebih menarik yaitu penambahan grafik, foto, video, audio kedalam slide presentasi (Ilmiyah dan Sumbawati, 2019).

Selain media pembelajaran *powerpoint*, terdapat media pembelajaran lain yang dapat digunakan yaitu *kahoot*. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mempermudah untuk menciptakan, berbagi, dan memainkan game pembelajaran atau kuis yang menyenangkan dalam hitungan menit. *Kahoot* juga bisa dipakai melalui aplikasi yang bisa diunduh dari Play Store bagi perangkat berbasis android. *Kahoot* mudah dimanfaatkan oleh guru menjadi media pembelajaran. *Kahoot* bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa (Wardana dan Sagoro, 2019).

Berdasarkan penelitian Wardana dan Sagoro (2019) dilaporkan bahwa penerapan gamifikasi dibantu media *kahoot* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran sebesar 14,30%, motivasi belajar sebesar 9,22%, dan hasil belajar

siswa meningkat sebesar 70,11. Percobaan yang dilaksanakan Jumila, dkk. (2018) mengungkapkan bahwasannya pembelajaran pada bahasan koloid dengan penerapan website *kahoot* yaitu permainan, diskusi dan kuis mengakibatkan peserta didik yang sangat termotivasi dan ikut terlibat didalam pembelajaran dan bisa langsung mengevaluasi pemahaman dan pengetahuan. Selanjutnya, Ningrum (2018) mengemukakan bahwa dengan media kuis interaktif berbasis game bisa memacu pemahaman mahasiswa pada materi yang sudah diajarkan karena adanya umpan balik secara langsung. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan diantara mahasiswa yang menggunakan media edukasi *kahoot* dan mahasiswa yang menggunakan media power point. Ketuntasan belajar siswa dengan media *kahoot* pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada siswa dengan media *powerpoint* (79,8%).

Kimia adalah bidang ilmu alam yang kelihatannya sulit. Siswa merasa pelajaran kimia membosankan, sulit, dan tidak menarik karena melibatkan banyak hafalan dan perhitungan, dan guru yang melakukan pembelajaran dengan monoton (Rohimat, 2021). Laju reaksi ialah bahan ajar yang susah, terlebih lagi buku teks menyajikan materi hanya berupa teori-teori deskriptif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dan siswa cenderung malas membaca serta tidak mengerti jika tidak melihat proses yang terjadi. Padahal siswa harus mampu menganalisis faktor-faktor yang ada (Christian, dkk. 2019). Laju reaksi juga mencakup konsep abstrak dan perhitungan kimia yang lumayan kompleks, sehingga siswa perlu mengerti konsep dasar lainnya seperti stoikiometri dan konsentrasi dan memerlukan kemampuan berpikir yang tinggi dalam mempelajarinya (Suryati, 2013).

Agar pembelajaran materi laju reaksi pada sub bab pengertian konsep laju reaksi, persamaan laju reaksi, teori tumbukan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi lebih efektif dan efisien, maka diperlukan pembelajaran yang menerapkan penggunaan media pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran menjadi bermakna, yang membuat siswa memahami pembelajaran serta dapat mengkontruksi pengetahuan sainsnya melalui pembelajaran. Keuntungan dari *kahoot* adalah siswa harus mengerjakan soal dengan cepat dan

akurat yang dibatasi oleh waktu. Pembelajaran memakai media *kahoot* dapat melibatkan siswa dengan tampilan visual yang penuh warna dan musik yang menciptakan suasana kompetitif. Oleh karena itu, diharapkan penerapan media pembelajaran *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran laju reaksi sehingga dapat melebihi atau bahkan lebih tinggi dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Hasil belajar ketika menggunakan media *kahoot* juga diharapkan lebih unggul daripada penggunaan media yang sudah umum digunakan guru dalam pembelajaran.

Perbedaan Penelitian ini dengan yang sebelumnya dilaksanakan Sinaga (2020) ialah pada media *kahoot* telah dimodifikasi dengan pergantian materi menjadi laju reaksi serta penambahan slide, foto, dan juga video pada media *kahoot*. Dengan hal ini, diharapkan media *kahoot* bisa memberikan hasil yang maksimal pada proses pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa.

Bersumberkan pada latar belakang masalah diatas, hingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa Yang Dibelajarkan Dengan Media *Kahoot* Dan Media *Powerpoint* Pada Materi Laju Reaksi Di SMA”

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keaktifan siswa dalam belajar materi laju reaksi sangat rendah.
2. Pembelajaran pada materi laju reaksi yang dilaksanakan guru cenderung memakai metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang kurang memacu keaktifan siswa.
3. Guru kini diminta menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan agar sejalan dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi :

1. Penelitian ini mengkaji mengenai penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam materi laju reaksi yang ketuntasannya didasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Penelitian ini mengkaji mengenai hasil belajar siswa dengan penerapan media *Kahoot* didalam proses pembelajaran dibandingkan hasil belajar siswa dengan penerapan media *Powerpoint* pada materi laju reaksi.

1.4. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ?
2. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Powerpoint* ?
3. Berapa persen siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ?

1.5. Batasan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini terbatas pada :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Kahoot* dan media *Powerpoint*
2. Materi pokok yang digunakan adalah Laju Reaksi.
3. Target yang diharapkan ialah hasil belajar siswa yang ketuntasannya didasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI IPA SMA.

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan perbandingan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Menentukan perbandingan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Powerpoint*.
3. Menentukan persentase siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media *Kahoot* yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru
Menjadi informasi dan rekomendasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran yang akan diberikan untuk menjawab permasalahan yang muncul ketika berusaha mengaktifkan siswa saat pembelajaran seraya meningkatkan hasil belajar siswa. Serta kesempatan untuk mengembangkan media *Kahoot* sebagai sumber dan sarana pembelajaran alternatif untuk membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.
2. Bagi siswa
Bermanfaat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kebosanan siswa selama proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
Menginformasikan kepada peneliti selanjutnya dan pembaca lainnya tentang dampak penggunaan media *Kahoot* terhadap materi laju reaksi di SMA IPA Kelas XI.

1.8. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yaitu :

1. Media *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi online dengan kuis-kuis yang berbentuk soal-soal tes yang bisa dirancang dan disajikan dalam bentuk permainan. Skor akan diberikan pada siswa yang menjawab dengan benar dan nama siswa yang berpartisipasi dalam permainan akan tercantum didalam daftar pemain. *Kahoot* juga memiliki fitur lain seperti menambahkan video dan teks untuk memudahkan siswa dalam belajar, terutama sebelum memulai permainan.
2. Hasil belajar siswa yang menjadi sasaran didalam penelitian ini merupakan kemampuan kognitif yang dicapai siswa pada akhir pembelajarannya dan ketuntasannya yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah.

