BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan suatu upaya yang perlu dilakukan kepada peserta didik. Upaya tersebut dapat direalisasikan melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran merupakan elemen krusial dalam menciptakan pendidikan yang bermutu. Ketika pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang efektif dan sesuai, hal ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan siswa. Namun, jika proses tersebut tidak berjalan dengan baik, maka potensi siswa akan sulit untuk diberdayakan.

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi, terutama sebagai negara kepulauan terbesar di dunia. Walaupun akses terhadap pendidikan dasar telah mengalami peningkatan yang signifikan, masih terdapat berbagai kendala, khususnya di daerah terpencil, yang menghambat peningkatan kualitas pendidikan. Sistem pendidikan juga masih ada

berorientasi pada hafalan daripada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, padahal keduanya penting untuk membekali siswa menghadapi tuntutan era globalisasi.

Proses belajar mengajar memerlukan dukungan motivasi dari siswa agar berjalan optimal. Penyediaan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mendukung pencapaian tujuan kurikulum. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan pembelajaran (Rosalinda *et al*., 2025). Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Artinya, semakin tinggi motivasi yang dimiliki, semakin besar pula usaha dan kerja keras yang dilakukan, sehingga prestasi yang diraih pun cenderung lebih tinggi. Oleh karena itu, keberadaan motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Yogi *et al*., 2024).

Motivasi belajar berperan penting dalam membantu siswa menyelesaikan tugas dengan baik. Guru perlu memberikan dorongan agar siswa terdorong belajar secara tekun dan aktif. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil optimal. Motivasi juga berfungsi memperjelas tujuan belajar dan memberi makna pada proses pembelajaran. Ketika siswa memahami materi dan cara penyelesaiannya, mereka akan lebih tertarik dan merasa senang mempelajarinya.

Dalam praktiknya, masih banyak ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kelas, rendahnya tingkat perhatian selama pembelajaran, serta hasil belajar yang tidak optimal. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh proses pembelajaran yang bersifat statis dan konvensional seperti ceramah satu arah yang bersifat monoton dan tidak menarik sering kali menimbulkan rasa jenuh dan menurunkan motivasi belajar siswa. Banyak guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional, dengan metode tugas ataupun ceramah tanpa mengikutsertakan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran (Ernita & Nindiati, 2024). Interaksi antara guru dan siswa juga memengaruhi motivasi belajar siswa. Guru yang tidak dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif dapat menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Gumilar, 2023).

Hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan peneliti terhadap sejumlah siswa di SMAN 1 Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa capaian hasil ujian tengah semester siswa relatif rendah. Informasi tersebut didukung oleh data rekapitulasi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) peserta didik kelas XI IPA SMAN 1 Percut Sei Tuan. Dari total 352 siswa, sebanyak 227 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥75, sedangkan 125 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (<75). Berdasarkan data tersebut, dapat diamati adanya gejala seperti siswa yang tidur, berbicara sendiri di kelas, dan enggan mengerjakan tugas yang diberikan. Guru biologi cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, papan tulis, catatan, dan buku paket, sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-oriented*). Hal ini menjadikan suasana belajar monoton, membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan cenderung pasif. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh kurangnya dorongan serta motivasi belajar yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif.

Selain itu, hasil observasi bersama guru mata pelajaran biologi menunjukkan masih terdapat siswa dengan hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari hanya sedikit siswa yang aktif selama proses pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya pasif, sehingga beberapa siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang tertarik mengikuti pelajaran, serta berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini juga sering terjadi pada pembelajaran biologi, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep seperti sistem peredaran darah manusia dan sistem gerak manusia. Materi sistem peredaran darah manusia mempelajari tentang struktur dan fungsi jantung, pembuluh darah, serta mekanisme peredaran darah dalam tubuh. Materi ini cukup

kompleks karena melibatkan berbagai proses biologis yang saling berkaitan. Jika pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau membaca buku, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami alur peredaran darah dan fungsi setiap organ yang terlibat. Demikian pula pada materi sistem gerak manusia yang mencakup pembahasan mengenai tulang, sendi, otot, serta mekanisme kerja sistem gerak dalam tubuh manusia. Materi ini membutuhkan pemahaman konsep serta kemampuan mengaitkan antara struktur dan fungsi organ gerak. Tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan bagaimana sistem gerak bekerja secara terkoordinasi.

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan, dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas memerlukan perbaikan agar lebih efektif digunakan guru di dalam kelas. Adanya kesenjangan antara gaya belajar siswa modern yang akrab dengan teknologi dan metode pembelajaran tradisional yang belum beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Rendahnya upaya inovatif guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan maupun akses terhadap teknologi yang relevan dengan proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi dan materi pelajaran sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Rohima, 2023). Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi membantu siswa dalam memahami materi serta berperan dalam meningkatkan motivasi belajar (Angely *et al*., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengarahkan dan mengelola aktivitas siswa secara edukatif serta interaktif, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara aktif, mendorong inovasi dan kreativitas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Widiantara & Halidu, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan dan penting (Alfatih *et al*., 2024). Peran media pembelajaran interaktif tidak terbatas pada memudahkan jalannya proses pembelajaran, melainkan juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik (Putri, 2023). Efendi *et al*.

(2023) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa hasil belajar siswa berkaitan dengan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran serta lemahnya motivasi belajar. Media pembelajaran digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Sakti, 2023). Optimalisasi pemilihan dan penggunaan media yang relevan dengan materi ajar diperlukan agar proses transfer ilmu antara guru dan peserta didik menjadi lebih efektif serta produktif (Ma'iswati, 2024).

Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi seperti Kahoot!, menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif. Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis online yang menawarkan berbagai fitur, antara lain kuis, permainan edukatif, diskusi, serta survei (Saputra & Ramadani, 2024). Guru dapat menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media-media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik relevan dengan kehidupan siswa serta menarik perhatian siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran, Kahoot! memiliki daya tarik tersendiri karena dilengkapi dengan kuis bergambar yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Fitur interaktif pada platform ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, memunculkan dorongan untuk menguasai materi, serta menumbuhkan keseriusan dalam mengikuti kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Kahoot! memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai kelompok eksperimen pada tes awal sebesar 51,57, kemudian meningkat menjadi 83,80 setelah perlakuan. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh rata-rata 51,87 pada tes awal dan meningkat menjadi 74,33 setelah pembelajaran.

Berdasarkan fenomena, faktor penyebab, serta contoh keberhasilan yang ada, penggunaan media Kahoot! dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap pengembangan strategi

pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.
2. Rendahnya motivasi siswa yang ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif dalam kelas, tingkat perhatian yang rendah, dan kecenderungan siswa untuk bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat statis dan konvensional oleh guru seperti ceramah, papan tulis, dan buku paket, yang menjadikan proses pembelajaran monoton dan berpusat pada guru (*teacher-oriented*), sehingga kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot!, yang sebenarnya berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan partisipatif.
5. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan hasil yang dicapai, yang disebabkan oleh sistem pendidikan masih berorientasi pada hafalan, pendekatan pembelajaran yang kurang variatif tidak menumbuhkan motivasi belajar siswa.
6. Capaian hasil ujian tengah semester siswa di SMAN 1 Percut Sei Tuan masih tergolong rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
7. Minimnya inovasi pembelajaran berbasis pengalaman dan aktivitas siswa**,** yang membuat siswa tidak merasa terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yakni pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat beragamnya permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran, penelitian ini membatasi ruang lingkupnya hanya pada pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media interaktif Kahoot!.
2. Motivasi belajar diukur melalui penyebaran angket (kuesioner) dengan menggunakan 6 indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2016).
3. Hasil belajar yang diukur yaitu hasil belajar kognitif dengan penyebaran tes berbentuk pilihan berganda pada materi sistem peredaran darah manusia dan sistem gerak manusia.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdaoat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui apakah terdaoat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil dalam penelitian diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
    a. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat membantu guru berperan sebagai fasilitator yang memahami penggunaan media interaktif Kahoot! sebagai sarana penyampaian materi, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah diingat dan bermanfaat bagi siswa.
    b. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
    a. Pihak Sekolah

       Hasil penelitian mengenai penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber informasi, referensi, dan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pemanfaatan media pembelajaran.
    b. Guru

       Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga proses

pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

c. Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan melalui media interaktif Kahoot!, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar mereka.

d. Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti.