

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan penyaluran ilmu pengetahuan dari guru terhadap peserta didik, agar peserta didik mampu melaksanakan kehidupan dengan kepribadian dan jiwa yang luhur, serta membentuk kepribadian taqwa, dan akhlak mulia. Pendidikan bisa dilakukan kapan saja, di mana saja. Sebagai sebuah proses, pendidikan membutuhkan konversi pengetahuan dari pengetahuan dasar menjadi pengetahuan yang sulit. Guru merupakan kunci terpenting dalam pendidikan, spesifiknya pada pendidikan formal di sekolah. Berhasil tidaknya peserta didik mengikuti proses belajar, ditentukan oleh proses belajar yang difasilitasi oleh guru. Jika guru memiliki keterampilan belajar yang memadai, maka pembelajaran akan berhasil.

Berbagai jenis kemajuan teknologi kini mulai diterapkan dalam dunia pendidikan, agar pembelajaran menjadi lebih efektif, contohnya penggunaan teknologi digunakan untuk pembelajaran jarak jauh atau alat bantu belajar yang digunakan. Pembelajaran di abad 21 saat ini, mengharuskan peserta didik memiliki empat keterampilan, yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kerjasama. Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran guna mengembangkan kemampuan akademik peserta didik. Dalam hal ini, pendidikan abad 21 memerlukan perubahan baik bahan ajar, media maupun model pembelajaran yang akan diberi kepada peserta didik

Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar perlu diperbarui agar lebih modern untuk menyesuaikan dengan gaya belajar abad 21 dan peserta didik lebih tertarik serta terlibat dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar mengajar yang berfokus terhadap peserta didik mampu membuat peserta didik menjadi aktif berpartisipasi di kelas, karena guru bukan satu-satunya yang dapat memberikan pengetahuan atau pengalaman berdasarkan pembelajaran berkelanjutan. Menurut Putria dkk., (2020) pembelajaran saat ini menghadapi beberapa kendala diantaranya kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik atau bahkan antara peserta didik dengan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan guru Biologi kelas XI di SMA N 4 Kota Jambi pada tanggal 22 September 2022 diperoleh hasil bahwa terdapat kesulitan pada saat menyampaikan materi pembelajaran yang dikarenakan ketika materi disampaikan masih terdapat peserta didik yang tidak merespon dengan baik contohnya dengan bermain main dan juga mengobrol satu sama lainnya. Motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar masih rendah, dilihat dari kondisi kelas yang tidak terlihat aktif, dimana peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga masih terdapat hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan nilai yang diharapkan oleh guru. Nilai rata rata hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik dengan Nilai di Bawah KKM (60)
1.	XI F 1	4
2.	XI F 2	9
3.	XI F 5	8
4.	XI F 6	8
Total		29 Peserta Didik

Menurut Jamshidifarsani, H.,dkk., (2019) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki manfaat, dimana dengan belajar di lingkungan digital yang menyenangkan dan menarik, dapat meningkatkan motivasi, yang dapat mengarah pada peningkatan penerimaan, konsentrasi, dan juga ketekunan dalam melaksanakan tugas-tugas belajar. Alternatif yang dapat diterapkan oleh guru sebagai pendidik agar menciptakan lingkungan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, sarana dan juga prasarana. Media pembelajaran yang digunakan harus terarah dan dapat dipahami oleh peserta didik agar mendapatkan hasil yang terbaik. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dapat membuat peserta didik terbantu dalam belajar, sehingga mampu meningkatkan hasil serta motivasinya dalam belajar. Motivasi belajar adalah sesuatu dapat yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat apabila ada keinginan untuk belajar dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Adanya dorongan inilah yang di sebut dengan motivasi belajar. (Sinaga dkk, 2022).

Salah satu media pembelajaran interaktif yakni penggunaan kuis interaktif, yang merupakan sebuah media pembelajaran yang berisikan bahan ajar pada bentuk soal atau pertanyaan yang dibutuhkan bisa menciptakan peserta didik meningkatkan wawasan dan pengetahuannya tentang bahan ajar. Penggunaan kuis interaktif memungkinkan peserta didik agar bisa mengerjakan tes dengan jujur, dikarenakan peserta didik diharuskan untuk fokus selama pengerjaan kuis yang berlangsung. Hal ini dikarenakan aplikasi kuis diatur dalam rentang waktu tertentu dan dibatasi lama

pengerjaannya. Batas rentang ketika dan lama pengerjaan kuis, ditampilkan dalam layar masing masing smarphone peserta didik yang akan mengikuti kuis (Meryansumayeka dkk., 2018).

Kahoot adalah alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dan guru karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi peserta didik dan teman sebayanya Hubungan peran aktif secara kompetitif dalam hal materi yang mereka pelajari atau telah pelajari. *Kahoot* adalah contoh media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan jenis pilihan ganda ataupun benar atau salah dalam suasana yang lebih kompetitif (Darmawan dkk., 2020)

Kahoot bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dimana *Kahoot* akan menampilkan beberapa pertanyaan mengenai materi yang diajarkan dan peserta didik dapat mengerjakan menggunakan smartphone masing masing dengan tampilan yang menarik. *Kahoot* bisa diartikan menjadi salah satu media pembelajaran interaktif dikarenakan *Kahoot* bisa digunakan pada aktivitas belajar mengajar. *Kahoot* mempunyai empat fitur, yakni *game*, kuis, diskusi dan survey.

Kahoot merupakan aplikasi game edukasi yang sederhana, namun dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peserta didik yang menggunakan *Kahoot*, pertanyaan akan ditampilkan di layar *smartphone* dan peserta akan diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Jika jawabannya benar, maka secara otomatis akan muncul di layar yang digunakan masing masing peserta didik. Poin

akan ditampilkan untuk setiap jawaban peserta. Di akhir kuis, akan terlihat tiga peserta yang mencetak poin tertinggi. Aplikasi *Kahoot* juga merekam respon semua peserta didik dan hasilnya bisa disimpan di Microsoft Excel. *Kahoot* diharapkan mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat (Fazriyah dkk., 2020).

Kahoot digunakan dalam penelitian ini karena memiliki fitur yang unik dan menarik. Adapun keunggulan penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yakni jawaban pada soal soal yang disajikan menggunakan batas waktu dalam pengerjaannya, dikarenakan adanya keterbatasan waktu ini, akan membuat peserta didik terlatih dalam berpikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media *Kahoot*. Media pembelajaran ini dapat digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan apersepsi, bisa juga digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan di akhir pembelajaran. Penggunaan *Kahoot* ini akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama dan juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta diharapkan mampu membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi di SMA N 4 Kota Jambi. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi di SMA N 4 Kota Jambi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih terdapat hasil belajar peserta didik yang rendah yakni dibawah nilai batas KKM (60)
2. Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan penyampaian materi dengan baik contohnya dengan bermain main dan mengobrol satu sama lainnya
3. Kondisi kelas tidak terlihat aktif, dikarenakan peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 4 Kota Jambi
2. Penelitian ini akan dibatasi pada materi manusia dan lingkungannya
3. Parameter yang diukur merupakan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi di SMA N 4 Kota Jambi”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi di SMA N 4 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

b. Bagi Guru

Diharapkan memberi masukan kepada guru agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat terlaksana dengan baik, dan memberikan variasi terhadap media pembelajaran yang digunakan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu memberi masukan kepada sekolah sebagai bahan pertimbangan agar meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan bagi peneliti terhadap pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.