

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang.<sup>1</sup> Pendidikan memiliki peran untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan diharapkan dapat menumbuhkan perilaku yang inovatif dan kreatif dan dapat merubah pengetahuan, tingkah laku dan keterampilannya agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas.<sup>2</sup>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.<sup>3</sup>

Islam sebagai agama *Rahmatan lil' alamin*, Allah SWT mewajibkan umatnya untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan di dalam maupun di luar pendidikan formal. Bahkan Allah menurunkan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia kepada Nabi Muhammad SAW untuk membaca. Membaca adalah salah satu perwujudan dari aktifitas belajar dalam pendidikan.<sup>4</sup> Oleh karena itu dalam Al-Qur'an Allah berjanji pada Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

---

<sup>1</sup> Amanudin, "Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis" (Banten: UNPAM Press, 1989). 12.

<sup>2</sup> Sukadari and Sulistyono, "Ilmu Pendidikan" (Yogyakarta: Cipta Bersana, 2017). 21. [http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat %26 Abdillah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20Abdillah.pdf).

<sup>3</sup> Undang-Undang, SISDIKNAS ( UU RI No. 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 3.

<sup>4</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-ruz Media, 2007), 29

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Q.S Al-Mujadalah: 11).<sup>5</sup>

Berdasarkan penggalan ayat tersebut dapat diketahui dengan jelas bahwa kewajiban umat manusia untuk menuntut ilmu adalah perintah langsung dari Allah SWT, dimana seorang manusia yang menuntut ilmu akan Allah tinggikan atau Allah angkat derajatnya.<sup>6</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi menjadi faktor penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang dalam pendidikan. Perkembangan ilmu dan teknologi juga menjadi tantangan bagi sebagian guru. Ilmu dan teknologi dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jika motivasi mengalami kemunduran maka dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar dan suasana kelas menjadi tidak menarik.<sup>7</sup>

Evaluasi pembelajaran atau penilaian hasil belajar pada proses pembelajaran merupakan penentu keberhasilan kualitas pendidikan. Evaluasi pembelajaran dalam Pendidikan dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan juga mengukur keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.<sup>8</sup> Berkembangnya teknologi sekarang ini penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi seperti ini perlu diterapkan di sekolah untuk membantu pekerjaan guru.

Inovasi penggunaan alat evaluasi yang berkembang pesat sekarang ini dapat berdampak positif terhadap siswa yang akan semakin antusias terhadap pembelajaran. Oleh karena itu perlu menerapkan alat evaluasi berbasis platform online menggantikan

---

<sup>5</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2005), 543

<sup>6</sup> Kurnia Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 47–57, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.

<sup>7</sup> Wiwik Cahyaningrum Ajun Purwanto, *Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Geografi*, 1, no. 1 (2021): 1–9.

<sup>8</sup> Wahyu Rizki Aris Suseno, *Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur, Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* 1, no. 4 (2021): 377–84.

alat evaluasi konvensional yang dipakai oleh guru. Alat evaluasi yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah *Kahoot*.

*Kahoot* adalah aplikasi online berbasis web dan smartphone dimana guru dapat membuat soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Pemberian poin akan diberikan kepada siswa yang menjawab benar dan terlibat dalam permainan tersebut tertera namanya dalam daftar pemain yang terdapat pada layar admin (guru).

*Kahoot* dapat menjadi alat evaluasi yang menarik dan dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa.<sup>9</sup> Sehingga dapat memberi dampak positif terhadap pembelajaran biologi, karena dengan permainan anak akan lebih tertarik dan siswa tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran biologi di dalam kelas.

Hasil observasi yang dilakukan di MA Darul Ulum Jepara guru masih melakukan evaluasi menggunakan alat evaluasi konvensional berupa tes tulis dan belum pernah menerapkan *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi dikarenakan kurangnya pengetahuan guru biologi tentang aplikasi *Kahoot*. Pada MA Darul Ulum masih menggunakan alat evaluasi konvensional, sehingga guru kesusahan dalam pembuatan soal yang terkadang harus diketik panjang dengan beberapa optional dan terkadang juga soal diberikan dengan mendikte atau menulis di papan tulis. Kemudian soal harus dikoreksi satu persatu yang membutuhkan banyak waktu dan kurang praktis.<sup>10</sup> Oleh karena itu, penerapan evaluasi pembelajaran biologi perlu suasana baru dan berbeda untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang efektif, praktis dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa diperoleh kesimpulan bahwa untuk saat ini para siswa kurang antusias dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Minimnya minat belajar siswa dalam evaluasi pembelajaran. Bahkan siswa cenderung takut pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran dikarenakan suasana yang sunyi dan tegang. Siswa juga belum pernah menggunakan aplikasi berupa

---

<sup>9</sup> Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, *TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform 'KAHOOT!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*, *Pedagogi* 3, no. 3b Desember 2017 (2017): 164–72, <https://kahoot.com/>.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Parman, tanggal 14 Juni 2022 di MA Darul Ulum Jepara

game dalam evaluasi pembelajaran biologi. Siswa menginginkan suasana evaluasi tidak menakutkan, membosankan dan lebih nyaman.<sup>11</sup> Diharapkan melalui proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa dan tertarik dengan proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan suatu penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di MA Darul Ulum Jepara*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara?
3. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas X di MA Darul Ulum Jepara?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara
2. Mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara
3. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas X di MA Darul Ulum Jepara

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Nasya Aulia Putri, Citra Candra dan Anggun Safarabella, tanggal 14 Juni 2022 di MA Darul Ulum Jepara

1. Manfaat teoritis:

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan pengalaman dari penggunaan *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran serta membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pelajaran biologi.

b. Bagi guru

Sebagai referensi pada evaluasi pembelajaran biologi yang memberikan sesuatu yang berbeda kepada siswa dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antar guru dengan siswa.

c. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis internet dengan memanfaatkan aplikasi *kahoot* serta menjadikan bekal untuk praktik guru biologi yang kreatif dan inovatif.