

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah hal terpenting dalam memajukan bangsa. Pendidikan menjadi keharusan bagi setiap orang karena pendidikan dapat menyelamatkan seseorang untuk bertahan dan bersaing di era teknologi 4.0. Keberadaan pendidikan akan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berpengetahuan. Perihal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, mengenai tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, tugas guru sebagai pendidik dapat melakukan banyak hal untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Guru dapat disebut sebagai guru profesional apabila dapat menguasai beraneka macam metode pembelajaran, salah satunya yaitu metode pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga didominasi oleh aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran.² Pembelajaran aktif ini mampu meningkatkan kemampuan kinerja otak dalam memecahkan masalah. Selain itu, siswa mampu menemukan ide-ide pokok dan menerapkan ilmu yang mereka dapat selama kegiatan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.³ Pembelajaran aktif melibatkan siswa baik dari segi fisik maupun psikis. Pembelajaran aktif dapat dilaksanakan dengan mendayagunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar suasana kegiatan pembelajaran di kelas tidak monoton dan membosankan. Kegiatan pembelajaran harus dikembangkan dengan baik agar terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran masih terdapat

¹ “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL,” 2003.

² Hisyam Zaini, Bermawi Munthe, and Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Insan Madani, 2008).

³ Melvin L. Sibermen, *ActiveLearning 101 Cara Belajar Aktif* (Bandung: Nusia Media, 2006).

permasalahan yang bermacam-macam. Permasalahan muncul karena proses pendidikan dan pelatihan mendapat tekanan dari kemajuan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴ Kemajuan teknologi ini memberikan manfaat dan pengaruh dalam dunia pendidikan, karena teknologi dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam membantu kegiatan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Teknologi dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan suasana dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Mata pelajaran Biologi adalah mata pelajaran yang mampu mendorong terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran Biologi yang diajarkan di sekolah menengah berfungsi dalam menyiapkan siswa dengan daya pemahaman konsep yang baik dan prinsip dasar Biologi yang perlu ditingkatkan pada tingkat selanjutnya atau dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Kemampuan ini diperlukan agar siswa memperoleh, mengelola dan menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan segala permasalahan yang berhubungan dengan masalah Biologi. Pada proses pembelajaran Biologi membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan langsung, khususnya materi sistem peredaran darah. Materi sistem peredaran darah yang kompleks dan abstrak menyebabkan kurangnya tingkat pemahaman konsep dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep materi sistem peredaran darah dapat dipermudah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA N 1 Jekulo pada Bulan November 2022, kegiatan pembelajaran Biologi masih menggunakan metode konvensional dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran Biologi yang berlangsung belum optimal, siswa cenderung pasif dan hanya menerima saja serta tidak ada umpan balik dari siswa. Ketika guru mengajukan pertanyaan untuk siswa atau memberi kesempatan untuk bertanya hampir tidak ada siswa yang merespon, hanya 17% siswa yang aktif merespon.

⁴ Rusniati, "Pendidikan Nasional Dan Tantangan Globalisasi: Kajian Kritis Terhadap Pemikiran A. Malik Fajar," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 16, no. 1 (2015): 105–28, <https://media.neliti.com/media/publications/136840-ID-pendidikan-nasional-dan-tantangan-global.pdf>.

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan masih menggunakan metode ceramah dan mencatat (*talk and chalk*) menyebabkan minimnya aktifitas siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi, siswa juga jarang menyampaikan pendapatnya pada saat kegiatan diskusi. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat berperan dengan aktif dan tidak tertarik untuk terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, fokus siswa juga mudah teralihkan dengan menggunakan ponsel untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti *game*, mengobrol dengan teman sebangku sehingga kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Kondisi tersebut sangat mempengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

Upaya dalam mengatasi masalah keaktifan siswa salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa. Guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk siswa. Penggunaan metode ceramah dalam mata pelajaran Biologi tanpa didukung oleh media pembelajaran interaktif menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak variatif dan monoton sehingga menjadikan siswa lebih cepat bosan dan tidak aktif ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting terlaksananya pembelajaran.⁵ Keaktifan belajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan gagasan yang diungkapkan Hamalik bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran.⁶ Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diimplementasikan agar keaktifan siswa meningkat yaitu Kahoot, karena Aplikasi Kahoot ini memfokuskan model belajar yang melibatkan peran aktif dari partisipan. Oleh karena itu dari berbagai macam media pembelajaran, Kahoot yang paling alternatif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

⁵ Ali Mudlofir and Evi Fatimatur Rusydhah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Depok: Rajawali Press, 2015).

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).

Kahoot merupakan sebuah platform yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai tingkat pendidikan mulai dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Aplikasi Kahoot yang berisikan kuis dan permainan sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot ini melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam menjalankan permainan. Kahoot dapat disebut sebagai media interaktif yang bermanfaat dalam pembelajaran, contohnya aplikatif apabila diujikan dalam bentuk *pre-test*, *post-test*, soal kuis, pendalaman pokok materi, dan sebagainya.⁷ Media pembelajaran Kahoot memiliki banyak kelebihan, salah satunya adalah tidak memerlukan waktu yang lama, sehingga dapat diimplementasikan selama pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, siswa dapat terlatih berpikir secara cepat dan teliti saat mengerjakan soal kuis yang diajukan guru. Kelebihan lain dari Kahoot ialah terdapat gambar yang menarik, sehingga meningkatkan ketertarikan dan motivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi Kahoot terdapat pilihan mode klasik dan mode tim. Bermain dalam mode klasik yang berarti individu dan hanya satu nama siswa yang akan muncul, sedangkan bermain dalam mode tim yang berarti secara berkelompok dan nama siswa akan muncul dalam satu kelompok.

Penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Biologi yang berbantuan aplikasi Kahoot dapat menjadikan keaktifan belajar meningkat. Hal tersebut dibuktikan oleh Serly Wardana yang menghasilkan penelitian bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa sebanyak 14,30% setelah menggunakan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran, implementasi gamifikasi ini berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa jika dapat terlaksana secara kompeten.⁸ Yonarlianto menyebutkan bahwa ketika Kahoot diterapkan pada kegiatan belajar mengajar akan sangat berpengaruh, terdapat peningkatan

⁷ Lime, "Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa," *Journal of Linguistics* 3, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.18041/2382-00A3240/saber.2010v5n1.2536>.

⁸ Serly Wardana and Endra Murti Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (2019): 46–57 <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.

sebesar 21,66% dalam keaktifan berdiskusi siswa.⁹ Rendahnya keaktifan siswa di dalam kelas ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku, bermain handphone dan lain sebagainya.

Penelitian tersebut dianggap relevan dengan judul penelitian ini karena media pembelajaran interaktif mata pelajaran Biologi berbantuan aplikasi Kahoot berpotensi meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan sehingga dapat diketahui pengaruh game interaktif “Kahoot” terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah di kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan game interaktif “Kahoot” pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo?
2. Bagaimana keaktifan siswa kelas XI SMA N 1 Jekulo?
3. Bagaimana pengaruh game interaktif “Kahoot” terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan game interaktif “Kahoot” pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo.
2. Untuk mengetahui seberapa baik keaktifan siswa kelas XI SMA N 1 Jekulo.
3. Untuk mengetahui pengaruh game interaktif “Kahoot” terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo.

⁹ Yonarlianto Tembang, Ratna Purwanty, and Agus Kichi Hermansyah, “Implementasi Model Think Pair Share Berbantuan Media Kahoot It Meningkatkan Keaktifan Berdiskusi Mahasiswa,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2020): 22, <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan gambaran tentang implementasi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot terhadap keaktifan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan pada proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik

Memberikan inovasi pada guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi, sehingga materi dapat tersampaikan dengan optimal.

c. Bagi siswa

Diharapkan keaktifan siswa meningkat selama proses pembelajaran. Selainnya, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran Biologi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan agar pembaca lebih mudah memahami garis besar penelitian ini yang dikelompokkan sesuai dengan bagian-bagian dalam skripsi. Berikut sistematika penulisan skripsi:

1. Bagian isi

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai hal-hal yang menjadi latarbelakang adanya permasalahan dan solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut yang digunakan sebagai bahan penelitian. Serta berisi tujuan dan manfaat dari adanya penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan uraian deskripsi teori yang relevan dengan rumusan masalah yang ada. Bab ini menyajikan kerangka berpikir dan rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan uji reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan data yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran.

