

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan suatu kegiatan merencanakan usaha secara sadar demi terwujudnya kondisi belajar dan proses belajar agar potensi diri peserta didik dapat dikembangkan secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan berfungsi mengarah pada seluruh kegiatan pendidikan dan arah tersebut merupakan tujuan atau sesuatu yang ingin dicapai oleh seluruh kegiatan pendidikan. Target dari suatu kegiatan pendidikan yaitu peserta didik. Peranan penting pendidikan dalam kegiatan masyarakat adalah menciptakan generasi masa depan yang dapat menjawab tantangan dari dunia luar secara kritis, kreatif dan inovatif yang didapatkan dalam suatu pendidikan formal maupun nonformal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini semakin mendorong pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan. Kemajuan teknologi memungkinkan pembelajaran interaktif, dan pada saat ini smartphone akan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi media yang mendukung pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Memang kemajuan dalam teknologi memberi lebih banyak peluang bagi pendidikan untuk melakukan pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi aplikasi smartphone, memungkinkan penggunaannya untuk berkomunikasi dengan orang lain di mana pun mereka berada tanpa hambatan (Hanafi & Samsul, 2015), dan dengan demikian bagaimana sistem operasi smartphone memberikan pembelajaran yang efisien di mana peserta didik dapat mengunduh materi pembelajaran kapan saja di mana saja Jengathe *dkk* (dalam Liliarti & Kuswanto, 2018, hlm. 108) Sedangkan menurut Kurniawan *et al* (2018, hlm.1) mengatakan bahwa kemajuan teknologi

smartphone tidak selalu memiliki efek negatif di kalangan siswa. Jika kita mampu mendesain pembelajaran dengan mengintegrasikan smartphone tentu saja akan memberikan efek positif. Smartphone yang dirancang khusus untuk pembelajaran akan memudahkan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Arsyad (2014, hlm. 2) mengatakan bahwa guru dalam proses melakukan pembelajaran pada saat tertentu membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran karena beberapa materi tidak cukup dihadirkan secara verbal saja, namun juga perlu dihadirkan secara visual. Selain membangkitkan motivasi minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi serta perannya, yaitu agar dapat mengatur dua pihak utama dalam pembelajaran (Arsyad, 2014, hlm. 3) namun banyak pendidik yang merasa kurang terbiasa karena kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh beberapa pendidik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan pada zaman sekarang adalah *mobile phone*. Teknologi yang digunakan berkembang sangat cepat sehingga dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian pelajaran dan tentunya diiringi dengan keterampilan pendidik dan peserta didiknya. Menurut Homan dan Wood (dalam Aharony, 2014) mengatakan, “Perangkat *mobile* mengubah interaksi manusia dengan teknologi, komunikasi dan pembelajaran”. Keunggulan *mobile* berbasis android ini yaitu dapat menyajikan materi dengan praktis, sederhana, serta menarik, dilengkapi media visual dan dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun melalui *smartphone* android.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, media pembelajaran akan membantu proses mengajar yang dilakukan oleh guru selaku pengajar dan dengan media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menerima pelajaran yang disampaikan. Keterampilan seorang pengajar sangat diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Dengan media pembelajaran *Game Based Learning* dalam pendidikan atau kita sebut Game edukasi memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan dengan metode yang menyenangkan sehingga tidak bosan dan monoton

pada saat pembelajaran dikelas. Penggunaan *game* kahoot ini salah satunya dalam bidang biologi. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai anak-anak tapi sekarang orang dewasa pun menyukainya. Game sebenarnya penting untuk merangsang otak dan meningkatkan konsentrasi dan dapat memecahkan masalah dengan cepat karena didalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikan dengan tepat dan cepat. Menurut Icard (dalam Dellos, 2015, 49-52) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan telah digunakan sebagai praktik terbaik untuk melibatkan siswa dalam meninjau konten kelas. Menciptakan suasana di mana siswa berpikir kritis dan terlibat sangat penting untuk pembelajaran siswa. Semua siswa mampu belajar dan memiliki gaya belajar yang berbeda, yang berarti pendidik perlu mengubah instruksi untuk menciptakan pengalaman belajar bagi setiap siswa. Dengan dorongan yang semakin besar akan teknologi di ruang kelas, para pendidik perlu mempertimbangkan semua kemungkinan dan manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan sumber daya yang berbeda selama pengajaran di kelas.

Menurut Gagne (dalam Jufri ,2017, hlm. 73) mengatakan, "Hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas. Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm.20) mengatakan, "Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Dalam menjelaskan materi jaringan hewan dibutuhkan visualisasi atau gambar yang jelas agar tidak terjadi kesalah pahaman pada pembelajaran materi tersebut. Pada kenyatannya pengalaman belajar mengalami banyak permasalahan. Masalah umum yang sering dihadapi adalah siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak sekali faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa itu sendiri seperti kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang afektif, siswa tidak bersemangat atau tidak ada minat

dalam pembelajaran biologi terkesan sulit dan rumit, kurangnya kesadaran siswa dalam menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, kurangnya waktu belajar, Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu fasilitas media untuk pembelajaran atau bahan ajar di sekolah sudah tersedia buku biologi dan proyektor, tetapi guru jarang menggunakannya. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan atau tidak mencapai KKM.

Demi mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan pendidikan yang semakin maju dan didukung perkembangan teknologi pada era modern, maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *smartphone* berbantu *game kahoot* dapat merubah siswa dalam mengevaluasi hasil belajar agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, dengan adanya *education game*, daya serap siswa lebih tinggi dibandingkan dengan cara konvensional. *Education game* membantu siswa memotivasi siswa untuk belajar, salah satu bentuknya adalah variasi soal yang di aplikasikan dengan permainan.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan di SMA Pasundan Banjaran melalui wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Biologi, diperoleh informasi bahwa pembelajaran berorientasi aplikasi *smartphone* berbantu *game kahoot* belum dilakukan dan sedang berusaha ingin diterapkan. Guru telah menerapkan beberapa model atau media pembelajaran, namun kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang dilakukan dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang kurang maksimal.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *smartphone* oleh Yuli (2017) dengan judul penelitian “Hasil Belajar dan Kerja Ilmiah Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Fasilitas *Mobile learning* pada Materi Sistem Indera Manusia Tahun Pelajaran 2016/2017”, dalam penelitiannya dapat disimpulkan hasil yang efektif dan mengalami peningkatan pada pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning*. Serta penelitian yang relevan juga yang dilakukan oleh Windy (2015) dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi

Sitem Reproduksi Tahun Ajaran 2016/2017”, dalam penelitiannya dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengujian indeks menunjukkan nilai sebesar 0,722688 yang berarti memiliki interpretasi tinggi sesuai dengan kriteria indeks gains dengan presentase $0,71 < g \leq 1,00$.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media pembelajaran aplikasi smartphone berbantu *game kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran kelas XI SMA. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi smartphone berbantu *game kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuannya untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pelajaran biologi sehingga membantu siswa lebih mudah dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Siswa tidak bersemangat atau tidak berminat dalam pembelajaran biologi terkesan sulit dan rumit.
2. Kurangnya kesadaran siswa dalam menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran
3. Kesulitan guru dalam memahami media pembelajaran, keberadaan media di sekolah kurang praktis dan sederhana, sehingga hanya berpedoman pada Buku paket
4. Kurang tepat memilih media atau metode pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keefektifan dan cara berpikir siswa.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan tertentu agar lebih mengarah pada tujuan dan rumusan masalah yang ditentukan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

”Apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *game kahoot* ?”

D. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan tertentu agar lebih mengarah pada tujuan dan rumusan masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa SMA kelas XI
2. Materi pembelajaran biologi yang dibahas dalam penelitian ini mengenai materi jaringan hewan
3. Penelitian ini hanya membahas media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah aplikasi *smartphone* berbantu *game kahoot*
4. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *game kahoot*.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi beberapa pihak.

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini informasi dapat didapatkan mengenai penggunaan media pembelajaran *smartphone* dalam pembelajaran jaringan hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan kemampuan peneliti khususnya pada pembelajaran jaringan hewan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *smartphone*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini agar memberi acuan unruk pendidik biologi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya aplikasi *smartphone* agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aktif dan inovatif.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan memahami materi pembelajaran ketika didalam kelas dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini akan menyamakan persepsi dan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini mengenai “Penggunaan Aplikasi *Smartphone* Berbantu *Game Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Maka penulis menjelaskan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut: a. Media Pembelajaran berbantu Aplikasi *Smartphone*

Media pembelajaran aplikasi *smartphone* pada penelitian ini merupakan media atau alat belajar yang dapat digunakan ketika kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dengan maksud agar interaksi guru dengan siswa berlangsung secara aktif.

b. Aplikasi *smartphone*

Aplikasi *smartphone* yang digunakan yaitu *game* sebagai media pendukung mengenai materi sistem jaringan hewan yang akan dimuat didalam *game Kahoot* yang dapat di akses oleh guru dan siswa yang telah ditentukan. c. Hasil belajar

Hasil belajar yang diukur yaitu ranah kognitif pada materi jaringan hewan. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan menggunakan soal atau pilihan ganda. Soal untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa dilakukan pada saat sebelum pembelajaran berlangsung (*pretest*) dan setelah pembelajaran pembelajaran berlangsung (*protest*).

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2019. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu, Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran. Adapun penjabaran dari setiap bab dijelaskan sebagai berikut:

a Bab I Pendahuluan

Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian, sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Pada bagian bab pendahuluan terdapat hal-hal pokok isi skripsi yaitu, latar belakang membahas mengenai alasan dilakukannya penelitian, identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi, rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti, tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah, manfaat penelitian berisi menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung, definisi operasional mengemukakan mengenai variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ditinjau dari sudut pandang penulis, sistematika skripsi menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi

b Bab II Kajian Teori

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Bab II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu, kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang

akan diteliti, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

c Bab III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut: Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

d Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan mengenai pengolahan data yang didapatkan dan data tersebut dipaparkan secara terperinci di bagian pembahasan didukung dengan teori yang berkaitan.

e Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran berisi uraian rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi merupakan bagian yang berada di akhir penulisan karya