

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: “Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana demi mewujudkan suasana serta proses pembelajaran supaya siswa secara aktif melebarkan kemampuan dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan serta akhlak mulia, yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan adalah cara demi membantu manusia untuk mengembangkan potensi diri sampai tercapai perubahan yang lebih baik.

“Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.” (Pasal 4 UU No. 23 tahun 2003).

Pembelajaran adalah sebuah proses kegiatan belajar mengajar menjalankan kurikulum didalam lembaga pendidikan agar peserta didik dapat memperoleh target yang telah ditentukan. Tujuan dari pendidikan yaitu mendampingi para peserta didik menuju perubahan tingkah laku baik moral, intelektual, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan ini diharapkan agar peserta didik bisa hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Agar memperoleh kompetensi pembelajaran, proses pembelajaran itu sendiri harus memberatkan kepada terlaksananya korelasi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan lainnya yang terikat. Jika semua unsur terpenuhi sesuai dengan fungsinya masing-masing maka kompetensi akan tercapai dengan maksimal.

Menurut (Rusmono, 2014) “Metode pembelajaran yang kurang sesuai terkadang mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan. Keadaan tersebut masih menjadi perhatian di Indonesia. Di Indonesia masih banyak metode

pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran didalam kelas yang dilakukan dengan metode ceramah. Sehingga dalam pembelajaran, peserta didik terbatas oleh dimensi ruang dan waktu, yang artinya peserta didik harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan guru dan peserta didik yang lainnya untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sendiri itu merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh belajar yang memadai.”

Di zaman modern sekarang ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, dan mengakibatkan berbagai macam kegiatan dilakukan dengan cara yang lebih cepat dan lebih efisien. Cara hidup kita di zaman modern dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin maju juga berkembang, salah satunya dalam bidang pendidikan, salah satu contohnya adalah pembelajaran *E-learning* atau pembelajaran secara *online*. Kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah banyak mulai menggunakan pembelajaran secara *online*, pembelajaran ini menggunakan konsep belajar melalui jaringan internet atau media elektronik. *E-learning* atau pembelajaran secara *online* juga dapat menjadi alternatif jawaban dari permasalahan didalam bidang pendidikan, pembelajaran *online* dapat digunakan sebagai tambahan, atau pelengkap, bahkan pengganti kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Berbagai macam ilmu yang memiliki bagian penting didalam dunia pendidikan salah satunya adalah biologi, pada tiap-tiap tingkatan pendidikan, mata pelajaran biologi selalu dijadikan mata pelajaran yang wajib. Biologi adalah fondasi yang diperlukan oleh siswa dalam menyokong keberhasilan belajarnya untuk menuntut pendidikan yang lebih tinggi nantinya. Umumnya pada kebanyakan orang takut dengan biologi dengan alasan biologi itu sulit karena banyak hapalan dengan bahasa-bahasa latin dan juga kata-kata ilmiah.

Hal ini juga yang mengakibatkan banyaknya siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam menjawab soal, termasuk pada soal ulangan harian maupun soal ulangan umum. Hal ini disebabkan karena soal-soal yang diberikan sifatnya monoton dan juga tidak bervariasi sehingga peserta didik menjadi tidak bersemangat mengikuti ulangan harian atau ulangan umum.

Ditunjang dengan semakin berkembangnya teknologi di zaman modern ini, penggunaan alat penilaian dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan dampak yang positif, karena soal-soal yang akan diberikan kepada siswa nantinya menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan tidak monoton, sehingga membuat siswa menjadi lebih tertarik dan lebih antusias dalam belajar biologi. Selain peserta didik, pengajar pun diberikan dampak yang positif, dengan alat penilaian ini pengajar jadi lebih mudah dan cepat dalam menilai hasil soal-soal yang diberikan kepada siswa. Salah satu alat penilaian yang bisa digunakan yaitu aplikasi *Kahoot*

Kahoot merupakan aplikasi *online* yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan, dimana didalamnya kuis berupa soal-soal yang akan digunakan sebagai soal tes ulangan harian maupun ulangan umum. *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam melakukan kuis atau ulangan secara *online* tanpa perlu melakukan kuis atau ulangan langsung tatap muka didepan kelas dengan guru mendikte soal dan peserta didik menjawab didalam kertas, tetapi cukup dengan *gadget* masing-masing sehingga kuis atau ulangan dapat dilakukan secara *online* dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Pada saat kuis didalam *Kahoot* berlangsung, pemberian poin diberikan secara otomatis kepada siswa yang menjawab dengan benar, skor tertinggi akan diberikan kepada siswa yang menjawab dengan cepat dan benar. Lalu semua siswa yang mengikuti kuis tersebut otomatis akan tertera namanya didalam daftar pemain, dan langsung tersusun dari peringkat tinggi ke peringkat paling rendah. Aplikasi ini tentunya dapat mempermudah guru dalam menilai.

Aplikasi *Kahoot* diharapkan dapat menjadi alternative pembelajaran dan memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran biologi, karena dengan tampilan didalam *Kahoot* yang cenderung lebih terlihat seperti permainan, peserta didik diharapkan cenderung akan lebih efektif dan membuat peserta didik lebih paham kepada soal yang diberikan. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa sulit mengerjakan soal-soal ulangan, atau merasa bosan dalam pembelajaran biologi.

Berdasar kepada hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran biologi di kelas, siswa sangat

malas dalam mengerjakan soal ujian harian manual. Wawancara dengan siswa di MA Atsauri Sindangkerta siswa merasa bosan pada saat mengerjakan soal ujian harian manual. Hasil belajar siswa pada tahun 2018/2019, pada materi virus hasil ujian harian siswa cenderung lebih rendah, terdapat 60% siswa yang nilainya masih dibawah KKM. “Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif.” (Cullen, 2003)

Wabah penyakit yang baru saja muncul pada awal tahun 2020 di berbagai Negara seluruh dunia merupakan sebuah penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau yang biasa dikenal dengan covid-19. Akibatnya berdampak kepada diterapkannya berbagai macam kebijakan untuk memutus rantai penyebaran virus tersebut, salahsatunya dibidang pendidikan di Indonesia. Kementerian pendidikan mengeluarkan beberapa kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar dirumah masing-masing melalui system *online*. Guru tidak dapat memberikan pembelajaran langsung kepada siswa didalam kelas, juga tidak dapat menilai siswa yang biasanya dilakukan dengan memberikan soal ulangan harian langsung kepada siswa didalam kelas.

Pendidik dituntut untuk mampu menguasai berbagai media pembelajaran atau aplikasi online yang dapat mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan secara online. Sehingga terciptanya metode dan model pembelajaran yang baru, kreatif dan lebih bervariasi bagi siswa maupun guru. Agar siswa tidak bosan selama pembelajaran dirumah, guru dituntut membuat bahan ajar yang lebih kreatif, menarik, dan lebih mudah dimengerti oleh siswa.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan secara online salah satunya yaitu aplikasi *Kahoot* yang dapat digunakan sebagai alat penilaian online. Didalamnya terdapat fitur kuis interaktif berupa soal-soal yang dapat langsung dijawab oleh siswa secara online yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang sangat memudahkan bagi siswa maupun guru dalam masa pandemic yang terjadi saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X Dalam Materi Virus*”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum diterapkannya alat penilaian yang praktis berupa kuis menggunakan aplikasi “*Kahoot*” dalam pembelajaran biologi
2. Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan kuis yang kurang sesuai dengan perkembangan teknologi
3. Masih kurangnya alat penilaian yang efektif dan mempermudah pengajar dalam menilai
4. Perkembangan teknologi informasi yang belum dimanfaatkan secara maksimal.
5. Siswa dan guru kurang memanfaatkan internet, dan aplikasi atau media pembelajaran online.
6. Kurang bervariasinya soal dalam tes yang diberikan
7. Adanya wabah penyakit yang mengharuskan siswa belajar online dari rumah
8. Guru tidak bisa memberikan kertas soal ulangan harian secara langsung kepada siswa didalam kelas

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penulis membatasi aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi “*Kahoot*”
2. Materi pembelajaran dalam aplikasi yang akan dikembangkan adalah materi virus di kelas X.
3. Mode yang digunakan dalam aplikasi “*Kahoot*” yaitu mode kuis

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat penilaian pembelajaran?

2. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran biologi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat penilaian pembelajaran
2. Untuk mengetahui bagaimanakah respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran biologi

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan untuk dapat mengembangkan alat penilaian menggunakan *Aplikasi Kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman baru yang bermanfaat dan dapat mengembangkan konsep-konsep pengetahuan serta dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Mempermudah pendidik dalam melakukan penilaian pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan alat penilaian menggunakan *Aplikasi Kahoot* serta dapat menjadi bekal untuk menjadi guru biologi yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran biologi.

G. Definisi Operasional

a. *E-learning*

“Pembelajaran *e-learning* dalam penelitian ini adalah merupakan kegiatan pembelajaran yang penyampaian bahan ajarnya dan proses pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dalam bentuk situs *online* dengan menggunakan perangkat browser internet.” (Munir, 2008). “*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan computer lain.” (Hartley, 2001)

b. Alat Penilaian

“Dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain, instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.” (Firdaos, 2016) “Didalam penilaian pendidikan terdapat banyak alat penilaian baik berbentuk teks maupun nonteks. Penilaian pun tidak terlepas dari tujuan dari penilaian itu sendiri yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler.” (Rifani, 2013)

c. *Kahoot!*

“Salah satu game yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.” (Iwamoto & Darren, 2017). *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang didalamnya terdapat game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah

satunya yaitu ikon “*game quiz*” dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

H. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bagian awal dari isi skripsi yang berisi pendahuluan dan latar belakang melakukan penelitian mengenai penggunaan alat penilaian *kahoot* pada pembelajaran biology terhadap hasil belajar siswa di MA Atsauri Sindangkerta, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Pada Bab ini berisi kajian-kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Kajian teori pada Bab II ini meliputi belajar mengajar, hasil belajar, alat penilaian, *kahoot*, dan materi biology. Pada Bab II juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III ini berisi deskripsi mengenai metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini mengemukakan hasil penelitian yang sudah dilakukan meliputi pengolahan data dan analisis temuan serta pembahasan dari hasil penelitian tersebut yang dikaitkan dengan teori yang sudah ada.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis penelitian.