

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Awal tahun 2020 tepatnya pada bulan maret adalah awal dimana proses kegiatan pembelajaran secara konvensional dikonversikan menjadi daring (dalam jaringan), kebijakan ini untuk menekan angka positif covid-19. “Wabah covid 19 telah melanda negara-negara di dunia, hal ini merupakan tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan” (Sadikin & Hamidah, 2020, hal. 215). Berdasarkan cara persebaran virus ini melalui kontak fisik dan udara melalui hidung atau mulut manusia ke manusia yang lain mengakibatkan seseorang mudah terjangkit virus covid-19 ini, oleh karenanya model pembelajaran secara konvensional dikonversikan menjadi daring.

Kebijakan ini dikeluarkan melalui surat edaran kementerian pendidikan dan kebudayaan No. 4 tahun 2020, yang berisi implementasi kegiatan belajar mengajar pada masa darurat penyebaran corona virus *disease* (Covid-19), yang menghimbau untuk tetap melaksanakan proses belajar mengajar jarak jauh atau daring. Menteri pendidikan dan kebudayaan RI Nadiem Anwar Makarim memberikan 6 kebijakan tentang “kegiatan daring pada masa pandemi covid-19 dimana salah satu dari kebijakannya ialah berubahnya cara belajar peserta didik dan cara mengajar guru” (Aldiyah, 2021, hal. 8-9).

Pembelajaran jarak jauh ialah proses pembelajaran terpisah antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara *online*, peserta didik dan guru difasilitasi alat elektronik, pembelajaran ini dinilai sebagai hal positif untuk tetap menekan angka positif covid-19. Gikas dan grant dalam (Sadikin & Hamidah, 2020, hal. 216) mengemukakan bahwa perangkat elektronik berupa *smartphone*, komputer, laptop dan lainnya ialah sarana penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar jarak jauh agar peserta didik dapat mengakses informasi yang tidak terhalang waktu dan tempat. Tetapi hal ini memiliki kendala seperti antara lain; sinyal, aliran listrik, kuota, serta kendala ekonomi keluarga dan kompetensi guru dalam teknologi informasi.

Menurut Latip (2020, hal. 108) pembelajaran daring menjadi tantangan baru bagi para pendidik, peserta didik, dan juga orang tua. Dimana pendidik harus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar materi ajar dengan mudah diterima oleh peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi juga ikut berpengaruh dalam pendidikan (Arifin & Hala, 2019, hal. 526). Revolusi industri 4.0 juga merubah perilaku interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana yang dulunya pembelajaran dilakukan secara konvensional berubah secara *online learning* begitupun dengan kegiatan evaluasi pembelajaran (Putri & Muzakki, 2019, hal. 219).

Pada saat era *big data* ini teknologi sangat membantu peserta didik belajar, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi sesuai yang dibutuhkan, peserta didik dapat dilatih dengan memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk aktif dalam kegiatan interaktif secara *online* (Darmawan, 2020, hal. 92). Menurut Bicen & Kocakoyun (2018, hal. 72) bahwa perkembangan teknologi ini tertuju dalam pembentukan lingkungan-lingkungan belajar peserta didik yang kompetitif, kondisi ini dimanfaatkan melalui metode *gamification* di kelas. Hal penting lainnya dalam proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran.

Dengan adanya *platform* membantu peserta didik dalam belajar secara pembelajaran jarak jauh (pjj), media ajar yang dapat digunakan bisa berupa antara lain *google classroom, elearning, whatsapp, edmodo, padlet, kahoot, quizizz*. (Pratama & Mulyati, 2020, hal. 51). Media ini membantu proses kegiatan belajar mengajar dimana media belajar yang sesuai berupa *audio, visual, media, dan audiovisual*. Alat evaluasi pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran jika menggunakan model pembelajaran yang sesuai saat pembelajaran berlangsung. Dampak positif teknologi dengan berbagai aplikasi yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar. Prinsip pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan gaya belajar yang difasilitasi secara *audio* dan *visual*. Salah satu alat evaluasi pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yang dapat digunakan yaitu *Kahoot* (Faidah, 2020, hal. 2). Jika penyampaian materi hanya dilakukan dengan metode ceramah maka peserta didik hanya berperan sebagai penerima materi saja. Seharusnya peserta didik

dapat mengembangkan kemampuan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan konsep yang didapat selama proses pembelajaran (Rahmawati & Hizqiyah, 2017).

Pembelajaran daring ini mengakibatkan turunnya semangat belajar peserta didik, kurangnya antusias ketika proses pembelajaran berlangsung, dan menurunnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Kahoot* ialah salah satu alternatif pilihan dari beberapa media ajar interaktif, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dari segi peserta didik maupun pendidik karena aplikasi *kahoot* berfokus pada gaya belajar yang melibatkan hubungan keaktifan peserta didik dengan kawan-kawannya secara kompetitif terhadap pelajaran yang sudah dipelajarinya. *Kahoot* dapat dijadikan sebagai penilaian secara formatif, *kahoot* juga dapat digunakan sebagai kuis yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan tidak membosankan (Hidayah, 2019, hal. 19). *Kahoot* memiliki fitur berupa kuis, *game*, diskusi dan survey. Dimana *game* pada *kahoot* berupa pertanyaan dan menentukan jawaban serta terdapat waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya dari *kahoot* peserta didik diberi gambar atau warna untuk menjawab pertanyaan (Diana, Hendri, & Gusmaweti, 2020, hal. 1).

Kahoot laman *web* edukasi yang diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada maret 2013 (Darmawan, 2020, hal. 92). Aplikasi ini dibuka secara umum pada September 2013, aplikasi ini dapat dimainkan secara kelompok dan individu. Ada dua alamat *website kahoot* ialah <https://kahoot.com/> untuk pendidik serta <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Aplikasi ini didesain dengan fitur di dalamnya secara gratis, aplikasi ini membutuhkan jaringan internet dan komputer/*smartphone*. *Kahoot* ini mudah digunakan untuk peserta didik dan pendidik, dimana pendidik mendaftarkan dan mendapatkan akun gratis dengan *link* <https://create.kahoot.it>. Jika sudah terdaftar pendidik dapat memilih dari banyaknya *game* gratis dan menyesuaikan apa yang diperlukan atau bisa membuatnya sendiri. Pendidik menampilkan *game* yang akan digunakan di ruang kelas dengan membuka <https://create.kahoot.it>. Kemudian masuk dan pilih *game* tertentu, pilih “main”. Halaman rumah *game* akan menampilkan pin gamenya di

bagian atas layar. Kemudian untuk peserta didik gunakan web <https://kahoot.it> untuk mengaksesnya (Plump & LaRosa, 2017, hal. 152).

Kurikulum 2013 menerapkan kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan saintifik dan ilmiah. Dimana pendekatan ini bisa membuat peserta didik untuk aktif belajar dan melakukan penyelidikan guna mendapatkan fakta-fakta fenomena alam. Agar peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya sehingga hal ini dapat mengembangkan keterampilannya. Peserta didik dibiasakan menemukan kebenaran sistematis, dan logis (Yanah, Budi, & Muhab, 2018, hal. 216).

Menurut *Programme for international student assessment (PISA)* literasi sains ialah kemampuan mengolah pengetahuan sains, identifikasikan masalah, dan menarik kesimpulan berdasarkan buktinya, memahami dan mengambil keputusan tentang alam dan perubahan yang terjadi dengan alam yang diakibatkan aktifitas manusia (Toharudin, Hendrawati, & Rustaman, 2011, hal. 2). Literasi sains ialah kemampuan pemahaman setelah kegiatan pembelajaran kemudian peserta didik dapat mengimplementasikan ke lingkungan. Kemampuan kognitif ialah kemampuan menguasai ilmu pengetahuan yang menekankan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur Arifin dalam (Yanah, Budi, & Muhab, 2018).

Menurut Toharudin dalam Situmorang (Situmorang, 2016, hal. 53) Pengukuran literasi sains oleh PISA dimana memperhatikan tiga konsep yaitu proses sains, dan konteks aplikasi sains. Pendidikan juga mesti menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kreativitas peserta didik dapat dilihat saat proses pembelajaran, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan jumlah peserta didik yang banyak dalam kelas sehingga mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan lebih mengutamakan prestasi akademik.

Pada saat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif tidak akan menurunkan prestasi akademik justru sebaliknya, jika peserta didik merasa senang dan puas bakatnya dapat dikembangkan maka peserta didik akan menjadi lebih semangat dalam belajar. Kreativitas tersebut dilihat dari produk yang dihasilkan dari proyek dalam bentuk laporan, tugas esai, poster, dan powerpoint, serta

kreativitas peserta didik dalam menemukan jawaban dalam permasalahan yang mereka temukan. Dalam hal ini guru hanya mengarahkan dan memfasilitasi segala sesuatu yang diperlukan oleh peserta didik Munandar dalam Faidah (2020, hal. 3). Mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir orisinal, dan ketrampilan elaborasi.

Dalam proses belajar mengajar, banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar peserta didik baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi peserta didik, sementara faktor eksternal merupakan lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar peserta didik. Dari semua faktor yang ada, model pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkaitan dengan faktor yang lain. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Nilai ulangan harian dan kegiatan pembelajaran peserta didik SMAN 1 Bongas kelas X beberapa masih kurang, peserta didik masih kurang interaktif selama pembelajaran berlangsung oleh karena itu peneliti bermaksud untuk menguji media *kahoot* ini kedalam pembelajaran pada peserta didik SMAN 1 Bongas kelas X. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan “*Untuk membuktikan bahwa penerapan media ajar berbantu aplikasi kahoot dapat membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis supaya penelitian terarah pada pokok permasalahan, kami mendapatkan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan dalam penelitian yaitu:

- a. pembelajaran *online* yang sulit diterima oleh peserta didik.

b. sulitnya menumbuhkan lingkungan kompetitif ketika melakukan pembelajaran secara *online*.

c. pendidik dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran secara *online*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan Latar belakang di atas, menimbulkan rumusan masalah yaitu “Bagaimanakah penerapan media ajar berbantu aplikasi *kahoot* dalam membangun kemampuan berpikir kreatif siswa”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: “Untuk membuktikan bahwa penerapan media ajar berbantu aplikasi *kahoot* dapat membangun kemampuan berpikir kreatif siswa”

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Teoritis

Menambahnya pengetahuan adalah salah satu hasil dari penelitian yang diperoleh, khususnya berkaitan dengan penerapan media ajar berbantu aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X MIPA materi ekosistem di SMAN 1 Bongas.

- a. Sebagai suatu karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran berbantu aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Merupakan suatu arahan aturan untuk pengembangan kompetensi peserta didik sekolah menengah atas pada pelaksanaan kurikulum 2013 yang diharapkan bisa efektif jika diterapkan dengan media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran di sekolah.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait seperti antara lain:

- a. Dijadikan bahan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- b. Media *kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran biologi
- c. Media *kahoot* ini diharapkan memberikan peran positif dalam pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

4. Manfaat dari segi dan aksi sosial

Diharapkan media pembelajaran berbantu *kahoot* ini lebih mudah dalam memahami materi dan dapat dijadikan pengetahuan mengenai strategi pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Dimensi penelitian yang menyediakan data bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana metode dalam mengukur dan menilai variabel, adapun definisi operasional dalam penelitian diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
- b. Belajar dan pembelajaran merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan terhadap peserta didik yang relatif permanen dengan dibantu adanya latihan dan interaksi yang melibatkan proses kognitif seseorang.
- c. *Kahoot* adalah media pembelajaran berupa *software* yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh, yang dapat diakses melalui *handphone* atau laptop, dimana peserta didik memasukan pin *game* kode untuk mengakses kuis yang diperoleh dari guru dan *nick name* yaitu nama peserta didik yang mengikuti kuis *game kahoot* setelah itu peserta didik dapat menjawab kuis yang diberikan dengan waktu yang sudah ditentukan.
- d. Hasil Belajar adalah kemampuan yang diukur dengan ranah kognitif berupa penguasaan konsep, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif peserta didik yang diukur berdasarkan taksonomi bloom revisi yaitu C1 (mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis). Penelitian ini

menggunakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik menggunakan soal *pretest* dan *posttest* berbentuk essay pada konsep ekosistem. Ranah afektif peserta didik yang diukur A1 (Menerima), A2 (Merespon), A3 (Menghargai), A4 (Mengorganisasikan). Peneliti menggunakan alat ukur untuk menilai afektif peserta didik dengan menggunakan lembar observasi beserta rubrik yang sudah dibuat. Sedangkan untuk ranah psikomotor yang diukur yaitu P1 (Meniru), P2 (Manipulasi), P3 (Presisi), P4 (Artikulasi). Peneliti menilai psikomotor peserta didik dari LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang diberikan.

- e. Berpikir kreatif adalah kemampuan dalam memberikan gagasan ide atau suatu cara dalam menghasilkan produk, kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pemecahan fenomena alam yang terjadi. Menurut Munandar dalam (2020, hal. 4) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kemampuan peserta didik dalam menjawab soal secara tepat terhadap konsep yang sudah diberikan selama proses kegiatan pembelajaran yang diukur menggunakan soal essay berdasarkan empat indikator yaitu peserta didik mampu menjawab secara tepat mengenai konsep (berpikir lancar), mampu memberikan penafsiran terhadap suatu gambar (berpikir luwes), mampu menjawab dengan menghubungkan jawaban dengan pendapat dan gagasannya sendiri (berpikir orisinal) dan memperinci detail suatu objek, gagasan, menghubungkan konsep (mengelaborasi).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan sistem urutan penulisan skripsi dimana struktur organisasi skripsi ini menggambarkan hubungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antar sub bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang menjadi pokok penulisan skripsi juga agar mempermudah pembaca dalam mempelajari penulisan ini, oleh karenanya penulis menyusun sistematika ini sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi

2. BAB II: KAJIAN TEORITIS

Bab ini akan mengulas kembali kajian untuk permasalahan yang didalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan ditarik sebuah kesimpulan, berupa metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek dalam penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menyampaikan dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan..

5. BAB V: KESIMPULAN

Dalam bab ini, disampaikan hasil dari keseluruhan yang di tarik berupa kesimpulan kemudian saran atas penelitian yang di lakukan agar dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya.