

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia, sudah mempengaruhi semua aspek ke ekonomi, politik, budaya, maupun dalam pendidikan. Semua inovasi dibuat agar manfaat positif kehidupan masyarakat. Khususnya di bidang teknologi informasi, menawarkan banyak kemudahan dan cara-cara baru dalam melakukan aktivitas manusia telah sangat diuntungkan dari inovasi yang dibuat dalam satu dekade terakhir.

Salah satunya adalah keterampilan belajar yang berubah seiring waktu. Pengembangan keterampilan biasanya digunakan dalam pendidikan, seperti yang sering dilakukan guru dan instruktur dalam pembelajaran sehari-hari. Artinya, mengintegrasikan alat-alat teknis ke dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi pada kegiatan pembelajaran merupakan transformasi pembelajaran yang ditransmisikan melalui audio/video, televisi interaktif, CD (*compact disc*), dan semua media elektronik seperti audio/video, televisi interaktif, CD (Jamun,2018).

Komunikasi selaku media pembelajaran dilakukan dengan fasilitas komunikasi semacam telepon, pc, internet serta email. Interaksi guru- siswa terjalin tidak cuma lewat ikatan tatap muka, namun pula lewat pemakaian media tersebut. Guru bisa membagikan pembelajaran tanpa wajib berhubungan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa bisa memakai *pc* ataupun internet buat mendapatkan bermacam data dari bermacam media siber yang lain (Jamun, 2018)

Menurut Rosenberg dalam (Tafanao, 2018) mengatakan dengan meningkatnya penggunaan komputer, ada beberapa perubahan dalam proses pembelajaran yang berarti dapat dilakukan di manapun, kapan saja, dari catatan tulis ke "*online*" atau jaringan dikelas. Teknologi pendidikan sebagai suatu proses adalah sebuah abstraksi. Dalam hal ini, rekayasa instruksional ini dapat disesuaikan dengan proses terintegrasi yang terlibat dalam, ide, alat, yang dapat menerapkan, menilai, dan membuat solusi dari permasalahan, termasuk seluruh materi yang diajarkan, analisis masalah, dan pencarian solusi (Jamun, 2018).

Akibatnya, kini bermunculan teknologi pendidikan yang mencakup pemerataan kesempatan pendidikan, pencapaian kualitas, relevansi dan efisiensi.

Satu-satunya masalah adalah pendidikan dasar dan tinggi serius yang masih dirasakan pendidikan adalah masalah kualitas, yang dapat diselesaikan dengan pendekatan teknologi pendidikan.

Penggunaan teknologi dan informasi dalam pendidikan dapat dicapai melalui penerapan materi pembelajaran *audiovisual assistance (AVA)*, penggunaan sistem komputer dalam pembelajaran dan manajemen pendidikan umum di kelas Internet, dan penggunaan Internet untuk mendukungnya. Jadikan pendidikan dan pembelajaran lebih efektif (Kholi,2017)

Pada kenyataannya pemanfaatan tersebut mengalami perubahan yang berdampak positif bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, sehingga apabila dilaksanakan secara terus menerus, Indonesia dapat bersaing di kancah internasional dalam bidang pendidikan.

Di masa pandemi seperti ini teknologi pendidikan sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik ,terlebih lagi siswa diharuskan menetap di rumah alhasil sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring atau online. Pandemi *COVID-19* seketika telah membuat kalangan pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara online. Kondisi ini juga telah membuat pelaksanaan inovasi serta penyesuaian diri terpaut pemanfaatan teknologi yang ada untuk menunjang proses pendidikan secara online (Ahmed et al., 2020). Pada keadaan ini mengharuskan tenaga pendidik ataupun siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Dari pembelajaran secara online tersebut kemampuan kognitif siswa menurun dikarenakan pembelajaran yang monoton dan siswa masih harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran online. Kemampuan menangkap (menerima) aktivitas, kemandirian, dan kemampuan kognitif siswa sendiri dalam pembelajaran dapat diamati. Upaya peningkatan kemampuan kognitif siswa tidak mudah dilakukan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa mendapat nilai rendah dalam banyak mata pelajaran. Beberapa siswa mendapat nilai tinggi dalam banyak mata pelajaran, tetapi masih belum menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka dengan baik.

Jika pemaparan materi hanya lewat tata cara ceramah saja, maka siswa hanya berfungsi sebagai selaku penerima materi pelajaran. Sementara itu

sepatutnya siswa ikut meningkatkan keahlian proses yang dimilikinya sehingga sanggup tingkatan kemampuan konsep menimpa pokok bahasan yang sedang dipelajarinya lewat permasalahan. Masalah bisa membagikan tantangan kepada siswa untuk bisa berpikir lebih dalam. (Rahmawati, A., Yuyu, I., & Hizqiyah, N. 2017).

Kondisi pembelajaran di masa pandemi ini mengharuskan guru dan tenaga pendidik lain untuk membuat inovasi baru dalam hal model pembelajaran berbasis teknologi serta sarana prasarana penunjang agar proses kognitif siswa meningkat. Salah satu dari inovasi tersebut adalah mini studio.

Mini studio merupakan suatu ruangan yang dilengkapi dengan beberapa kamera, lightning dan audio speaker yang menunjang aktivitas guru selama mengajar. Mini studio digunakan untuk menggabungkan presentasi seperti *power point*, mengajar menggunakan *whiteboard* (papan tulis), dan juga dapat memperlihatkan demonstrasi langsung jika ada praktikum yang harus ditampilkan kepada siswa. Mini studio ini dapat digunakan secara live (langsung) via *zoom*, ataupun dibuat terlebih dahulu video ketika mengajar lalu disebar melalui *youtube*.

Selain sarana yang harus mendukung, pembelajaran daring pasti membuat para siswa jenuh dan bosan maka dari itu peneliti menggabungkan aplikasi permainan *kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* media evaluasi berbentuk *game online* yang sangat mendidik, *kahoot* menyediakan 2 halaman yang beda kepada para penggunanya. Guru melakukan penilaian bisa membuka akses website di *Kahoot.com* bagi siswa bias membuka akses website di *kahoot.it* (Irwan et al., 2019).

Kahoot memiliki durasi terbatas. Dengan waktu yang terbatas, siswa belajar berpikir cepat dan tepat guna memecahkan masalah. Keunggulan lain dari media *kahoot gaming* adalah jawaban soal ditampilkan dalam gambar dan warna, tampilan pada perangkat guru dan siswa secara otomatis akan berubah sesuai dengan jumlah pertanyaan yang diajukan.

Dari studi penelitian yang telah dilakukan oleh (Kusmawan, 2017) mengatakan bahwa sanya “ pengajaran *mikroteaching online* dapat memperkuat kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan pemikiran kritis dan

tindakan reflektif lebih luas sambil mempraktikkan pengajaran yang berkualitas”. Menurut (Setiawati, etc., 2019) berjudul Pengaruh *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar mengatakan efek belajar memakai aplikasi *online kahoot* mendapatkan pencapaian hasil yang bagus. ketika *pretest* awal, nilai mean kelas tersebut adalah 51,57. Sesudah dikasih tindakan dan dilakukan tes menggunakan *kahoot* poin mean meningkat menjadi 83,80.

Menurut latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti berupaya untuk memberikan gagasan mengenai “ **Studi Implementasi Aplikasi Kahoot pada Mini Studio untuk Meningkatkan Proses Kognitif Siswa**”

B. Identifikasi Masalah

1. Menurunnya kemampuan proses kognitif siswa disebabkan belajar yang dilakukan secara *daring/online*.
2. Kurangnya inovasi dari tenaga pendidik sehingga siswa jenuh dan monoton saat pembelajaran *daring*.
3. Pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan belum maksimal dikarenakan tenaga pendidik masih awam terhadap teknologi.

C. Rumusan Masalah

”Bagaimanakah Studi implementasi aplikasi *kahoot* pada mini studio *daring* untuk meningkatkan proses kognitif siswa.

D. Batasan Masalah

1. Materi pembelajaran yang diajarkan merupakan materi keanekaragaman hayati
2. Pembelajaran dilakukan menggunakan *zoom meeting* di ruangan *mini studio*
3. *Discovery learning* sebagai model ajar

E. Tujuan Penelitian

Untuk membuktikan bahwa studi implementasi aplikasi *kahoot* pada mini studio *daring* dapat meningkatkan proses kognitif siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian sangat berguna untuk mempelajari biologi. Selain itu juga bermanfaat dalam penelitian tentang peningkatan proses kognitif siswa dalam proses pembelajaran di semua jenjang tingkat sekolah.

2. Manfaat praktis
 - a. untuk tenaga pendidik bisa menambah wawasan tentang media pembelajaran dan sarana baru untuk menunjang pada saat mengajar.
 - b. untuk siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan media baru yaitu menggunakan aplikasi *kahoot* dan mini studio *daring* di materi keanekaragaman hayati sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran biologi.
 - c. untuk sekolah diharapkan media game kahoot dan sarana mini studio bisa dijadikan sebagai media ajar dalam materi biologi di keanekaragaman hayati.
3. Manfaat dari segi kebijakan
di masa pandemi saat ini. Penulis berharap kajian ini akan membahas kebijakan ini untuk memastikan bahwa pelatihan dilakukan dengan benar dan efektif sehingga dapat diterapkan dan direkomendasikan terkait dengan kebijakan pemerintah yang mengajar secara *online*.

G. Definisi Operasional

1. Aplikasi *kahoot*
Aplikasi *Kahoot* adalah jenis permainan yang diberikan kepada peserta didik sebagai tes yang berisi pertanyaan. Peserta didik yang berpartisipasi mengikuti game tersebut bias langsung memainkan yang dbisa diakses dimana saja seperti handphone, laptop, komputer dan lainnya. (Daryanes,2020).
2. Mini Studio
Mini studio merupakan suatu ruangan yang dilengkapi dengan beberapa kamera, *lightning* dan audio yang menunjang aktivitas guru selama mengajar.
3. Proses kognitif
Proses kognitif adalah proses pengolahan pikiran atau informasi seseorang dimana informasi tersebut diproses dalam memori menjadi pengetahuan. Proses kognitif memiliki tiga komponen utama yaitu : *Sensory Memory* (Memori Penginderaan), *Working Memory* (Memori kerja) dan *Long Term Memory* (Memori Jangka Panjang) , stenberg dalam (Panjaitan ,2013).

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi adalah susunan secara keseluruhan suatu skripsi. Sistematika dari penyusunan skripsi antara lain

1. Bab I : Pendahuluan
Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II : Kajian teori
Kajian teori, dengan fokus pada temuan penelitian
3. Bab III : Metode penelitian
Dalam pemaparan yang sistematis dan terperinci guna menjawab permasalahan riset untuk ditarik kesimpulan.
4. Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan
Pemaparan pembahasan meliputi hasil riset berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.
5. Bab V : Penutup
Dalam pemaparan penutup keseluruhan penelitian ditarik kesimpulan kemudian saran agar dijadikan rekomendasi untuk riset lainnya.

