

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang, peran dari pendidikan yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang inovatif dan kreatif dan dapat merubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Ada berbagai bidang dalam pendidikan salah satu diantaranya yaitu di bidang biologi. Dalam bidang biologi pemanfaatannya selain sains murni, terdapat cabang biologi terapan yaitu seperti pemanfaatan pertanian, peternakan, farmakologi, dan kedokteran (Tim Dosen Biologi Umum, 2012:4). Namun, pada guru yang berprofesional adalah guru yang menguasai ilmu atau ahli dalam

bidangnya, menguasai ilmu strategi pembelajaran dan wawasan kependidikan dan keguruan, memiliki skill dalam pembelajaran, selalu mengembangkan potensi diri (belajar sepanjang hayat) dan menjadi suri teladan bagi peserta didik. Untuk menjadi guru profesional sangat ditentukan oleh kualitas guru itu sendiri. Sementara, kualitas seorang guru ditentukan oleh banyak faktor, di antaranya keimanan dan ketaqwaan guru, pengetahuan guru, kepribadian guru, kecakapan guru, hubungan sosial guru, motivasi guru, kemampuan mengembangkan diri, kepedulian guru, tanggung jawab guru dan sebagainya. Dengan kata lain antara profesionalisme dengan kualitas guru sangat berhubungan erat (Lufri, 2010:3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru biologi kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi pada tanggal 23 September s/d 19 Oktober 2019 selama proses pelaksanaan magang 3 di SMA Negeri 1 Bukittinggi, dan peneliti memperoleh informasi bahwa SMA Negeri 1 Bukittinggi memiliki fasilitas yang memadai. Setiap kelas memiliki proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, dan para siswa memiliki *handphone* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Bukittinggi yang menyediakan jaringan internet berupa *Wireless Fidelity* (Wi-Fi). Namun, penggunaan teknologi dan fasilitas sekolah belum digunakan secara maksimal pada proses belajar mengajar. Hal ini didapatkan hasil belajar biologi dari siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi yang masih rendah, dikarenakan pada bidang kognitif tidak mencapai target Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dengan nilai 83 untuk mata pelajaran

biologi. Sedangkan dengan nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar biologi siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi yaitu 79,75.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar biologi siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi yang masih rendah, pembelajaran di kelas masih belum melibatkan siswa secara aktif (pasif) dan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah. Tetapi, guru telah melakukan metode belajar seperti *Discovery Learning*.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), melalui penerapan model ini guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa dan tidak mendominasi dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada penelitian ini juga memiliki dasar teori yang diungkapkan (Rusman, 2011:213) bahwa tipe ini merupakan tipe yang paling sederhana dan paling baik digunakan untuk guru yang baru pemula menggunakan pendekatan kooperatif.

Peneliti berupaya menggunakan game kuis interaktif yaitu aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran agar siswa langsung mendapatkan hasil evaluasi (*feedback*) dalam penggunaan teknologi yang sudah ada. Dikarenakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mulai diterapkan pada sekolah menengah atas, salah satunya yaitu SMA Negeri 1 Bukittinggi. Penerapan teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung bagi

siswa dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Adapun aplikasi Kahoot adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada didalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survey dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan aplikasi game ini. Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok.

Mengutip dari Official Website Kahoot (2017) dalam Ningrum (2018:24), *“Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the question on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a ‘camfire moment’ encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own kahoots, you can search among millions of existing games.”*

Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.

Penelitian yang sudah dilakukan berjudul “Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pangentan Kabupaten Banjarnegara”, hasil penelitian ini menunjukkan seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pangentan Kabupaten Banjarnegara. sebesar tabel di atas menjelaskan nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pangentan Kabupaten Banjarnegara.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Memanfaatkan Evaluasi Aplikasi Kahoot Pada Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kecendrungan siswa menggunakan *smartphone* belum mendukung pembelajaran.
2. Belum diterapkannya oleh semua guru biologi sebagai alat evaluasi berupa kuis menggunakan Aplikasi Kahoot untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar peserta didik dapat berpikir luas dan merasa menyenangkan.

3. Peserta didik masih beranggapan mata pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit, banyak hafalan, membosankan dan menakutkan, sehingga kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran biologi.
4. Belum dimanfaatkan sepenuhnya secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan metode pembelajaran konvensional.
2. Penelitian dilaksanakan di kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.
3. Pemanfaatan evaluasi berupa aplikasi *kahoot*.
4. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan memanfaatkan evaluasi aplikasi *kahoot* pada hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.

2. Untuk melihat manfaat aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah :

1. Bagi Peserta Didik

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

2. Bagi Pendidik

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

3. Bagi Peneliti

Untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan alat evaluasi 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.

1.7 Definisi Operasional

- 1) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2).

- 2) Pembelajaran merupakan mengembangkan potensi peserta didik (kognitif, afektif, psikomotor atau dalam paradigma baru dikenal istilah kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan skill) secara optimal (Lufri, 2010:2).
- 3) Pembelajaran kooperatif bercirikan struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu bekerjasama, saling berbagi pengetahuan dan pengalaman untuk mencapai suatu tujuan.
- 4) Model pembelajaran tipe STAD adalah salah satu rangkaian teknik pengajaran yang dikembangkan dan diteliti di Universitas John Hopkins yang secara umum dikenal sebagai kelompok belajar siswa.
- 5) Model konvensional adalah sering juga disebut sebagai metode ceramah.
- 6) Evaluasi adalah sarana untuk mendapatkan informasi yang diperoleh dari proses pengumpulan dan pengolahan data.
- 7) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
- 8) Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan dengan metode simulasi.
- 9) Kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan, dan menggunakan metode demonstrasi.