

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 semakin pesat dan berpengaruh terhadap beberapa bidang kehidupan salah satunya adalah bidang pendidikan. Hal ini akan menjadi tuntutan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan sehingga mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang diketahui sebagai kemampuan pada abad ke-21. Kemampuan abad 21 antara lain yaitu kemampuan dalam berpikir kritis, kemampuan dalam menyelesaikan masalah, kemampuan dalam mengambil keputusan, bekerja sama, berkomunikasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT), serta tanggung jawab pribadi dan sosial.¹ Gambaran dunia yang terus berkembang tersebut, perlu diketahui oleh peserta didik, pendidik, dan orang tua karena keberhasilan pembangunan abad 21 akan sangat bergantung dengan kemampuan generasi penerus bangsa untuk menguasai keterampilan yang dituntut oleh dunia akan semakin kompleks, tidak menentu, dan berkembang pesat. Salah satu cara untuk menghadapi perkembangan tersebut adalah dengan ditingkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan disebut sebagai salah satu kunci utama dalam suatu negara untuk unggul dalam persaingan global. Hal ini mengakibatkan pendidikan selalu menjadi masalah utama dalam sebuah negara, salah satunya Indonesia. Faktanya,

¹ Dewi, F., Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Metodik Didaktik*, 9 (2), 1-15

konflik pendidikan yang terjadi menunjukkan banyak sekali hambatan untuk tercapainya tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selama ini, kualitas pendidikan di Indonesia masih belum mengalami peningkatan, bahkan mengalami penurunan dari tahun sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei internasional, seperti PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan bahwa peringkat peserta didik Indonesia secara keseluruhan dalam bidang sains sangat rendah.² Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang digunakan.

Proses pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.³ Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang efektif dimana mampu tercapainya tujuan pembelajaran. Pencapaian pembelajaran yang baik perlu adanya keterlibatan peserta didik dan tidak berpusat pada guru saja. Hal tersebut mampu menjadikan suasana belajar yang monoton dan membosankan sehingga mampu menurunkan minat peserta didik dalam belajar.

Minat belajar memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mampu berhasil apabila terdapat pemusatan perhatian terhadap pelajaran dan salah satu faktor penyebabnya adalah minat. Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau

² Bayu Prawira, *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode E-Learning* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), h. 8

³ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2011), h. 21

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁴ Hal tersebut, juga disampaikan oleh Nugroho, dkk menyatakan bahwa minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan peserta didik. Jika materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.⁵ Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat menambah kegiatan belajar karena peserta didik aktif dalam pembelajaran asalkan materi pelajaran dan metode yang digunakan bisa menarik minat peserta didik dalam belajar. Faktanya, masih banyak peserta didik yang kurang memiliki minat belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, model dan media pembelajaran kurang bervariasi, dan suasana kelas yang kurang menarik.

Hal ini sesuai dengan kondisi di MTsN 5 Kediri dimana minat belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan selama proses pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, akan tetapi mereka suka mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya, tidur di kelas saat pelajaran, bermain sendiri, dan tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dan media belajar berupa *power point*, kemudian ceramah, selanjutnya peserta didik mengerjakan buku LKS (Lembar

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) h. 150

⁵ Nugroho, Afandi, dan Abdullah, Penerapan Pembelajaran Pemecahan Masalah Pada Spek Minat Belajar Matematika Siswa SMP, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2014), Vol. 3 No. 2, h. 62

Kerja Siswa). Hal ini mampu membuat peserta didik mudah bosan dan tidak berminat dalam belajar. Selain itu, fasilitas di sekolah sudah memadai dengan adanya jaringan *wifi* dan peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* asalkan dengan izin guru mata pelajaran terkait. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia salah satunya menggunakan *game* Kahoot.

Kahoot merupakan platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. Kahoot menggunakan bahasa yang sederhana dengan berbasis permainan *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*.⁶ Peserta didik mampu terlibat secara langsung dan aktif sehingga menciptakan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak membosankan dengan menggunakan *game* Kahoot. Kahoot juga memiliki beberapa fitur seperti *multiple choice*, *puzzle*, survei, diskusi dimana semuanya memiliki cara yang beragam dalam memainkannya.

Penelitian yang hampir serupa dilakukan oleh Prasetyo Fitriadi pada tahun 2019 dengan metode *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan produk instrumen penilaian dan peningkatan motivasi belajar fisika materi gelombang bunyi kelas XI melalui pembelajaran kooperatif berbasis *Webquiz* tipe *team games tournament* tersebut memperoleh hasil bahwa instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbasis

⁶ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*, (Sukabumi : CV Jejak, anggota IKAPI, 2019), h. 5

Webquiz Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan dengan nilai *n-gain* sebesar 0,532 kategori sedang.⁷

Penelitian lain yang hampir sama juga dilakukan oleh Zuraida pada tahun 2022 dengan metode *one group design* memperoleh hasil bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran kimia di SMAN 1 Kembang Tanjong dengan perolehan persentase sebesar 84,16% sehingga termasuk dalam kategori “sangat bagus”.⁸

Penggunaan media *game Kahoot* digunakan peneliti untuk menganalisis pengaruh *game Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya bab sistem ekskresi manusia. Sistem ekskresi merupakan proses pembuangan zat-zat sisa metabolisme yang tidak dibutuhkan oleh tubuh.⁹ Sistem ekskresi manusia perlu dipelajari karena untuk memahami organ apa saja yang terlibat dalam pengeluaran zat sisa metabolisme, proses pengeluaran zat sisa metabolisme, hasil dari zat sisa metabolisme, sehingga mampu untuk menjaga kesehatan tubuh yang berkaitan dengan zat sisa metabolisme. Materi sistem ekskresi manusia salah satu materi yang tergolong sulit untuk dipelajari. Hal ini lah juga menjadi salah satu faktor penyebab berkurangnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, materi sistem ekskresi manusia diperkirakan dapat

⁷ Prasetyo Hadi, “Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Games Tournament* Berbasis *Webquiz Kahoot* untu Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik”, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019

⁸ Zuraida, “*Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia Di SMAN 1 Kembang Tanjong*” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022).

⁹ Tim Guru Inspiratif, *Super Complete SMP/MTs 7,8,9*, (Depok: Redaksi Sahabat Pelajar Cerdas, 2019), h. 313

disampaikan dengan menggunakan media *game* Kahoot untuk meningkatkan minat belajar IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTsN 5 Kediri Materi Sistem Ekskresi Manusia.”

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang kompleks dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Kurangnya persiapan guru selama proses pembelajaran yang dituntut untuk lebih kreatif.
- b. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi yang disediakan sekolah.
- c. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA masih rendah.

2. Batasan Masalah

Minat dan hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh banyak faktor. Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, sehingga peneliti membatasi masalah supaya lebih terarah dan tidak menyimpang pada sasaran pokok penelitian. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Masalah yang diteliti terbatas yaitu hanya pada mata pelajaran IPA kelas VIII di MTsN 5 Kediri.

- b. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri.
- c. Pengaruh game Kahoot hanya untuk minat belajar IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia?
2. Berapa besar pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh game Kahoot terhadap minat belajar kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia.
2. Menganalisis berapa besar pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis.

1. Kegunaan teoritis

Mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran IPA materi sistem ekskresi manusia dengan menggunakan media pendukung pembelajaran kepada peserta didik.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi peserta didik

Menggunakan media Kahoot diharapkan dapat menambah motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam proses pembelajaran baik metode, strategi, maupun media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan yang baik demi meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman mengajar yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media *game* Kahoot agar peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami materi yang disampaikan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia.

H_a : Terdapat pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah sangat diperlukan pada penelitian ini agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini. Penegasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. *Game* Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik.¹⁰
- b. Minat belajar adalah suatu perasaan suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh.¹¹
- c. Sistem Ekskresi Manusia adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan struktur, fungsi dan kelainan pada proses pengeluaran zat sisa metabolisme dari dalam tubuh manusia.¹²

2. Penegasan Operasional

- a. *Game* Kahoot adalah suatu platform pembelajaran yang digunakan untuk mengevaluasi belajar siswa dengan berbasis *game* interaktif.

¹⁰ Natalia Christiani, dkk., *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*, (Sukabumi: CV Jejak, 2019), h. 5

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hlm. 150

¹² Deswaty Furqonita, *Seri IPA Biologi 3 SMP Kelas IX*, (Penerbit Yudhistira, 2008) hlm.

- b. Minat belajar adalah suatu keinginan untuk belajar pelajaran IPA materi Sistem Ekskresi Manusia. Indikator minat dalam penelitian ini adalah perhatian peserta didik , ketertarikan peserta didik , perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik.
- c. Materi Sistem Ekskresi Manusia merupakan salah satu materi IPA kelas 8 yang berisi tentang organ penyusun sistem ekskresi, kelainan dan penyakit pada sistem ekskresi, dan memelihara kesehatan organ ekskresi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Bagian awal
 - Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
- 2. Bagian inti
 - a. Bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II landasan teori berisi tentang game Kahoot, minat belajar dan hasil belajar.
 - c. Bab III metode penelitian berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling

penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

- d. Bab IV paparan data dan hasil penelitian berisi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.
- e. Bab V pembahasan hasil penelitian berisi tentang pembahasan penelitian yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya.
- f. Bab VI penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir pada penulisan skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.