

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena dapat menunjang proses pembelajaran untuk menjadi efektif dan efisien (Lase, 2019). Hal ini dijelaskan Kharunnisa (2019), teknologi sudah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti menambah informasi, meningkatkan kemampuan belajar, memudahkan akses belajar, materi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar. Sejalan dengan Azar (2013), juga mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam soal, karena pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa gambar dan video serta beragam warna yang menambah kesan nyata. Dengan demikian pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan sekarang ini.

Belajar di era sekarang sangat diperlukan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang hendaknya efektif dan efisien salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *online*. Menurut Putrantil (2013), media pembelajaran *online* adalah salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet sehingga mereka dapat saling berkomunikasi secara *online*. Senada dengan Munit (2006), juga menyatakan bahwa media pembelajaran *online* dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet,

intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dengan demikian media pembelajaran *online* merupakan alternatif yang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran *online* yang efektif dan efisien yaitu menggunakan aplikasi pembelajaran *kahoot*. Menurut Iwamoto (2017), *kahoot* adalah sebuah aplikasi *online* yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format “*game show*” yang berisi teks, gambar, video yang menarik perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat Graham (2015), juga mengatakan *kahoot* merupakan media pembelajaran *online* yang berisi pertanyaan gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian *kahoot* merupakan aplikasi yang berisi soal-soal dalam tampilan *game show* yang menarik perhatian siswa dan tidak menimbulkan kebosanan dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Baetina (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game kahoot* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* memiliki dampak sangat signifikan terhadap suasana lebih menyenangkan, tidak menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game kahoot*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran biologi di SMAN 6 Kupang diperoleh informasi bahwa penggunaan media

pembelajaran masih terbatas pada penggunaan *power point* dan buku sumber serta guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh angket yang disebarakan kepada siswa kelas XI SMAN 6 Kupang menunjukkan bahwa 80% para guru tidak menggunakan media lain selain media gambar, buku cetak ataupun LCD yang sering mereka gunakan dalam proses pembelajaran. Media *power point* juga sangat membantu dalam proses pembelajaran namun *power point* yang digunakan tidak menarik dan interaktif serta keseluruhan isi *power point* masih menggunakan teks saja ini membuat tingkat kebosanan siswa meningkat dan dapat berdampak pada prestasi siswa. Selain itu dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa menunjukkan 100% siswa sudah memiliki *smartphone* namun, dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan *smartphone* dengan baik sebagai media pembelajaran *online*. Sehingga dari hasil analisis kebutuhan menunjukkan 85,1% perlu ada pengembangan media pembelajaran *online* yang menarik dan tidak membosankan serta meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Materi sistem Pencernaan Pada Manusia ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah apakah *game kahoot* layak digunakan sebagai media pembelajarn *online* pada materi sistem pencernaan?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan *game kahoot* (teks kuis, gambar, video, dan animasi) yang layak digunakan media pembelajaran dalam penyampaian pesan pada mata pelajaran biologi terkhususnya materi sistem pencernaan di SMA Negeri 6 Kupang dalam meningkatkan pemahaman siswa.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran online dalam *game kahoot* untuk menjelaskan sistem pencernaan di SMA Negeri 6 Kupang. Media pembelajaran *online* ini merupakan alat bantu pembelajaran yang membantu siswa dalam mengamati, mencermati, menganalisis serta memahami dan melihat secara langsung tentang sistem pencernaan. Media ini sebagai sumber belajar dan media pembelajaran online.

#### 1. Teknis

##### a. Identitas media *kahoot*

Bagian identitas ini terdiri dari :

- 1) Cover berisi judul atau nama media *kahoot*, terdapat halaman login untuk peserda didik dan link untuk masuk kedalam menu utama
- 2) Menu utama yang terdapat ikon “*create*” untuk membuat kuis *game kahoot*
- 3) Ikon pustaka berisi *file* materi dan skor hasil pekerjaan peserta didik

##### b. Materi

Bagian ini menjelaskan materi sistem pencernaan manusia, fungsi sistem pencernaan komponen saluran pencernaan dan kelainan sistem pencernaan.

### c. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan hasil belajar siswa terhadap pemahaman tentang materi sistem pencernaan pada manusia yang termuat dalam kuis. Media *kahoot* terdiri dari :

#### 1) Modul ajar

Modul ajar ini membahas tentang tujuan pembelajaran dan topik-topik yang akan dibahas serta materi-materi sistem pencernaan pada manusia.

#### 2) PPT

PPT ini memuat tentang ringkasan materi sistem pencernaan pada manusia yang dibuat marik dengan menggunakan kombinasi warna yang cerah dan karakter animasi sehingga membuat siswa membaca tidak membosankan

#### 3) Video

Video dibuat dengan kreatif dan marik dan membuat siswa bisa melihat secara langsung bagaimana proses sistem pencernaan pada manusia

#### 4) Kuis

Kuis ini juga dibuat dengan menarik mungkin dengan berbagai macam kuis seperti pilihan ganda, benar salah, serta uraian dan terdapat video dan gambar yang membuat siswa lebih semangat dalam mengerjakan soal.

## 2. Subtansi

- a. Pengembangan media pembelajaran *online game kahoot* dapat digunakan dalam materi sistem pencernaan pada manusia kelas XI SMAN 6 Kupang.
- b. Media pembelajaran *online game kahoot* didalamnya memuat tentang materi pelajaran sistem pencernaan, fungsi sistem pencernaan, komponen saluran

pencernaan, dan kelaian sistem pencernaan pada manusia.

### **E. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai suplemen atau sumber belajar tambahan dan media pembelajaran *online* dalam membantu proses pembelajaran dan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Dapat menjadi sumber tambahan dalam pembelajaran biologi yang tersusun dan berorientasi pada peningkatkan pemahaman siswa

b. Secara praktis

Pengembangan *game kahoot* diharapkan bermanfaat dan memberikan kontribusi antara lain:

a. Bagi guru

- 1) Media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* dapat mempermudah pembelajaran dalam pengemabangan pokok bahasan system pencernaan pada manusia
- 2) *Game kahoot* dapat digunakan sebagai sumber belajar
- 3) Media pembelajaran *online* dapat menjadi alternatif untuk dalam kemandirian belajar siswa dan mampu memaksimalkan sarana yang tersedia

b. Bagi siswa

- 1) Media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahman dalam memahami materi karena pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan.

- 2) Media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri
- c. Bagi peneliti
- 1) Dapat memotivasi penulis sebagai pengembangan untuk meningkatkan media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* untuk pokok bahasan lain
  - 2) Memberikan pengembangan dalam menghasilkan media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* sebagai sara media pengembangan dalam meningkatkan pemahaman siswa
  - 3) Bagi peneliti lainnya sebagai bahan referensi atau rujukan dalam meningkatkan penelitian lebih lanjut agar produk yang dihasilkan bisa lebih baik dari yang sudah dikembangkan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

### 1. Asumsi pengembangan

- a. Siswa-siswi telah memiliki pengetahuan dasar dalam mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran *online game kahoot* peserta didik dapat mempelajari materi ajar berupa teks kuis, gambar animasi dan video pada materi sistem pencernaan
- c. Kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi lewat *smartphone* sangat aktif dan pandai dalam bermain *game*

### 2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *online game kahoot* yang dilakukan ini terbatas hanya pada mata pelajaran biologi.

- b. Uji coba media hanya dilakukan untuk siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 6 Kupang yang mengambil mata pelajaran biologi
- c. Cakupan materi  
Materi ini membahas sistem pencernaan pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kupang

### **G. Definisi Operasional**

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian agar menjadi lebih terarah maka istilah-istilah dalam judul diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

#### 1. Media pembelajaran *game kahoot*

*Kahoot* adalah sebuah *platform* pembelajaran *online* yang dirancang untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Kahoot*, pendidik dapat membuat kuis, *polling*, atau diskusi interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan tersebut melalui perangkat mereka sendiri, seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer.

#### 2. Sistem pencernaan

Sistem pencernaan manusia atau sistem gastrointestinal, terdiri dari organ dalam saluran pencernaan dan organ pencernaan pelengkap. Saluran pencernaan adalah saluran yang memanjang dari mulut hingga ke anus. Saluran yang disebut saluran gastrointestinal ini berfungsi memecah dan menyerap zat gizi makanan untuk dikirimkan melalui peredaran darah

### 3. Model 4D

Model pengembangan 4D adalah model pengembangan desain media untuk menjawab kebutuhan siswa yang diketahui melalui proses kebutuhan analisis. model ini terdiri atas empat fase atau tahapan, yaitu : *Define* (pendefenisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran)