

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah berfokus pada pembelajaran, yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku yang mencakup perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan partisipasi siswa, komunikasi interaktif, dan belajar aktif. Aktivitas belajar harus dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dewimarni dkk, 2022). Tujuan pembelajaran adalah target atau sasaran yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran, siswa, guru, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar, dan evaluasi adalah semua elemen yang terlibat dalam setiap pembelajaran (Hidayatullah, 2016). Dalam pembelajaran, salah satu komponen yang di butuhkan adalah media.

Media dapat membuat proses pembelajaran menarik dan membuat siswa semakin tertarik untuk berpartisipasi. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang merupakan bagian dari metodologi dan berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran dan membuat proses belajar lebih interaktif (Sudjana & Rivai, 2015). *Game Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran *online* yang terdiri dari kuis dan permainan serta dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. *Game Kahoot* juga memiliki empat *fitur* yang menarik seperti: permainan, kuis, diskusi, dan survei. *Game* ini dapat diinstal secara gratis pada *playstore* yang terdapat di ponsel

(Ikaningrum dkk, 2022). *Game* ini dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

kahoot adalah sebuah *platrom game kahoot online* yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. Desain media pembelajaran *online* berbasis *game kahoot* untuk materi sistem pencernaan pada manusia dikemas dalam bentuk *online* yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop serta *smartphone* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Tolaik, 2024).

Hasil penelitian Betina (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 kebosan dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game kahoot*. Iwamoto (2017) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah sebuah aplikasi *online* yang memiliki kemampuan untuk membuat dan menampilkan soal-soal dalam bentuk "acara permainan" yang menggabungkan teks, foto, dan video untuk menarik perhatian siswa.

Minat merupakan perasaan tertarik atau kecenderungan hati seseorang terhadap suatu hal. Minat sebagai salah satu komponen psikologis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Lima faktor yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar seseorang: (1) Rajin dalam belajar, (2) Tekun dalam belajar, (3) Rajin mengerjakan tugas, (4) Memiliki jadwal belajar, dan (5) Disiplin dalam belajar (Achru P, 2019). Dalam proses

pembelajaran, minat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar, yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki minat dalam dirinya sendiri, maka dia akan mencapai keinginan atau cita-citanya, tetapi jika seorang siswa tidak memiliki minat dalam belajar, dia tidak akan bisa mencapainya. Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa sangat penting agar siswa tertarik dengan apa yang diajarkan (Fauziah dkk, 2017).

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh melalui hasil observasi dengan guru mata pelajaran IPA SMP Negeri 13 Kupang kelas VIII pada tanggal 13 November 2024, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran seperti LCD, laptop, dan gambar terkadang guru juga menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *youtube* sebagai media pembelajaran, namun guru tidak merancang atau membuat fitur yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran masih terlihat monoton dan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Terdapat beberapa kekurangan siswa dalam jawaban yang telah diisi dalam lembar angket adalah siswa masih kurang dalam memahami istilah-istilah ilmiah dalam mata pelajaran IPA dan untuk minat belajar siswa dalam materi sistem pencernaan manusia masih sangat minim karena guru lebih banyak ceramah pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih banyak mendengar dan mencatat hal ini dapat membuat suasana belajar kurang menyenangkan bagi siswa sehingga timbulnya rasa bosan dan jenuh pada saat pelajaran berlangsung, ada juga siswa yang belajarnya masih

tergantung pada buku cetak. Selain itu di era sekarang ini rata-rata siswa sudah memiliki *smarphone* namun dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan *smarphone* dengan baik sebagai media pembelajaran *online*, dalam pembelajaran juga guru belum pernah menggunakan *game kahoot* sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Kupang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut maka ada beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game kahoot* untuk materi sistem pencernaan pada manusia belum pernah diterapkan oleh guru di kelas.
3. Penggunaan media gambar dan *power point* dalam pembelajaran membuat siswa cepat bosan dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Apakah media pembelajaran berbasis *game kahoot* dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII di sekolah SMP Negeri 13 Kupang ?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VIII di sekolah SMP Negeri 13 Kupang.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah ini pada implementasi media pembelajaran berbasis *game kahoot* untuk mengukur minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia kelas VIII di SMP Negeri 13 Kupang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai minat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

1. Media pembelajaran *online berbasis game kahoot* dapat mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

b. Bagi siswa

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

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Media pembelajaran *online* berbasis game *kahoot* dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti terkait dengan implementasi media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Kupang untuk materi sistem pencernaan manusia.