

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut M. Siri “Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku manusia berdasarkan pengalaman dan latihan, dari belum tahu menjadi tahu, dari pengalaman yang sedikit menjadi kemudian bertambah”. Transformasi perilaku dan kemampuan manusia tidak berlangsung secara otomatis, melainkan melalui suatu proses yang disebut pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar yakni seperti proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan suasana belajar yang berkualitas. Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi dengan kualitas pembelajarannya.

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting, karena kemampuan pendidikan dalam menyediakan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Pengetahuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan kontribusi terhadap perubahan dan perkembangan yang lebih kompleks dalam perubahan dan perkembangan masyarakat. Karena masalah sosial dan tantangan pembelajaran baru yang timbul darinya, pendidikan terus - menerus dihadapkan pada kesulitan karena harapan dan hasil yang muncul dari proses pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 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.

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicitacitakan dan berlangsung terus menerus (Ahmadi dan Uhbiyati 2007: 70). Abdurrahman Saleh Abdullah (2007: 15) menjelaskan pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi John Dewey (2003: 69) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia”. Dilain pihak Oemar Hamalik (2001: 79) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”.

Pembelajaran merupakan proses yang berisi sekumpulan perilaku guru maupun peserta didik menurut hubungan timbal balik yang berlaku pada suasana pendidikan agar memperoleh tujuan dan mendapat hubungan timbal balik antara guru dengan siswa (Zaifullah et al., 2021). Di dalam pembelajaran, memuat komponen-komponen yang bersangkutan dengan pembelajaran. Komponen tersebut meliputi kurikulum, pendidik (guru), peserta didik (siswa), metode dalam pembelajaran, materi dalam pembelajaran, media atau alat pembelajaran juga evaluasi

pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan pengembangan kurikulum dan diakhiri dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran tersebut menjadi patokan proses pembelajaran apakah dapat diteruskan dalam tahapan yang lebih tinggi, bisa juga dikatakan sepadan dengan kompetensi yang dipersyaratkan dalam kurikulum atau dilakukan pembaruan atau perbaikan menurut Umami (2021).

Proses pembelajaran merupakan hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang digunakan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran ditunjang dengan beberapa aspek. Menurut Lev Vygotsky dalam teorinya yaitu konstruktivisme menyatakan bahwa pada proses pembelajaran di kelas peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah pada dunia nyata dan melakukan eksperimen untuk menciptakan lebih banyak pengetahuan sehingga pemahaman terhadap suatu hal dapat berubah seiring dengan konsep yang mereka pelajari. Hal yang menunjang pada proses pembelajaran yaitu interaksi peserta didik dengan pengajar, sumber belajar yang memadai, fasilitas di sekolah yang mendukung dalam pembelajaran, sumber belajar yang efektif, serta media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik termotivasi dan terinovasi untuk membuat sesuatu yang baru.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa yang memberikan informasi dan membimbing siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran antara guru dengan siswa yang memberikan informasi dan membimbing siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Media mempunyai peranan penting dalam menyoroti keberhasilan proses pembelajaran yang tidak diakui. Media berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami materi yang sulit dipahami. Hal ini juga dapat membantu

guru menjelaskan dan menerangkan materi yang sulit dipahami kepada siswa dengan berbagai cara. seperti permainan dan kegiatan lainnya. Berbagai media yang dipakai dalam pembelajaran antara lain media audio, visual, audio visual, lingkungan yang dijadikan media oleh pendidik, dan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam teknologi terbaru yaitu media augmented reality.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Kahoot untuk melengkapi alat evaluasi pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik dengan judul **“Pengembangan Alat Evaluasi Sumatif Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Materi Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X MAN 5 Kediri”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri?

2. Untuk mengetahui kepraktisan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan alat evaluasi sumatif pada pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi di kelas X MAN 5 Kediri yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Wujud fisik Produk yang dihasilkan berupa alat evaluasi sumatif dengan 25 soal tipe pilihan ganda menggunakan aplikasi kahoot. Mata pelajaran yang di evaluasi yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri.
2. Fitur dalam kahoot meliputi; 1) menggunakan platform kahoot sebagai basis pengembangan, 2) dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, 3) memiliki antarmuka yang *user friendly* bagi guru dan siswa.

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

1. Pentingnya pengembangan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot yaitu dapat menjadi salah satu referensi untuk guru dalam pembelajaran.
2. Aplikasi kahoot ini dapat menjadi daya tarik sendiri untuk siswa semakin semangat dalam mengerjakan soal.

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

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian maka dapat diasumsikan permasalahan sebagai berikut yaitu pentingnya pengembangan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian. Peneliti membatasi masalah pada penelitian dan pengembangan ini

sebagai berikut:

1. Pengembangan alat evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi kelas X MAN 5 Kediri
2. Kepraktisan aplikasi kahoot untuk alat evaluasi sumatif pada materi memahami Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X MAN 5 Kediri

#### **G. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Hartono dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas Viii SMP Negeri 3 Silo” perbedaan dengan penelitian dan pengembangan penulis ialah terletak pada jenis materi dan jenjang sekolah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Arjuna dengan judul “Pengembangan Instrument Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Kelipatan Dan Faktor Di Kelas V SD” perbedaan dengan penelitian dan pengembangan penulis ialah terletak pada materi dan jenjang sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Elvia Nur Azizah dengan judul “Pengembangan Asesmen Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar” perbedaan dengan penelitian dan pengembangan penulis terletak pada materi dan jenjang sekolah.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfaria dengan judul “Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas Vii SMP Muhammadiyah 7 Tajinan” perbedaan dengan penelitian dan pengembangan penulis terletak pada jenjang sekolah.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Rahayu dengan judul “Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto” perbedaan dengan penelitian dan pengembangan penulis terletak pada materi dan jenjang sekolah.

## **H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional**

Untuk meminimalisir terjadinya kesalah pemaknaan istilah dalam penulisan penelitian ini. Maka, peneliti akan memaparkan dan menjelaskan mengenai beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini.

### **1. Alat evaluasi**

Alat evaluasi merupakan sarana yang dapat membantu seseorang dalam menjalankan tugas atau mencapai tujuan dengan lebih efektif dan efisien.

### **2. Evaluasi sumatif**

Evaluasi sumatif adalah penilaian komprehensif terhadap efektivitas suatu program atau proyek yang dilakukan setelah program tersebut selesai dilaksanakan. Evaluasi ini berfokus pada data dan hasil kuantitatif, seperti hasil perkembangan, perilaku, atau kognitif.

### **3. Aplikasi kahoot**

Kahoot merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang mengandalkan unsur visual. Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran visual dengan fitur perhatian. Fungsi perhatian dengan memusatkan perhatian pada media visual untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi pelajaran dikaitkan dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks dalam bahan pelajaran. Kahoot berfungsi sebagai alat pendidikan dan platform pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi muda yang melek teknologi.

#### **4. Teks laporan hasil observasi**

Teks laporan hasil observasi adalah salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang membahas tentang laporan hasil observasi siswa. Meliputi pengertian, struktur, ciri kebahasaan, tujuan dan menganalisis isi dari teks laporan hasil observasi tersebut.