

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran dari konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, hal ini bertujuan agar di dalam pendidikan terdapat inovasi dalam pembelajaran. Hal ini bisa kita lihat bahwa semakin canggihnya alat komunikasi dan informasi di mana kita memasuki era revolusi 4.0 yang menekan kepada digital ekonomi. Maka dari itu, untuk menghadapi tantangan akan kemajuan teknologi mendatang diharapkan untuk melakukan perubahan yang terkait dengan sumber daya IPTEK dikti, pembelajaran dan kemahasiswaan, serta riset dan pengembangan juga inovasi yang dilakukan, khususnya dalam ranah pendidikan saat ini.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan manusia menuju pada perubahan tingkah laku, intelektual, moral maupun sosial. Oleh karena itu pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkannya apa yang dihadapi siswa dimasa akan datang. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada, pendidikan menjadi indikator yang memiliki sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Satu komponen yang pertama dan utama dalam peningkatan mutu pendidikan ini adalah guru. Oleh karena itu, guru disini dituntut untuk lebih profesional, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.

Guru di era revolusi 4.0 ini ditekankan atau dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang beredar zaman sekarang ini. Dengan dapat menguasai perkembangan teknologi maka guru akan dapat mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu guna meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan survei atau penelitian yang dilakukan di SMA para siswa menilai belajar sejarah sebagai pelajaran yang tidak efektif dan kurang efisiensi. salah satu penyebab nya ialah tidak tersedianya alat atau produk yang digunakan di dalam pembelajaran, dan media tersebut belum dianggap menjadi satu hal yang penting. Penggunaan produk di dalam pembelajaran ini belum seutuhnya dengan kebutuhan dan situasi siswa. Selain itu menurut analisis penulis bahwa di dalam buku Teks Sejarah Indonesia Kelas XI memiliki keterbatasan materi, yaitu dalam konteks masuknya Jepang di Indonesia yang dimana di dalam buku teks dijelaskan atau diambil secara umum saja, tidak memasukkan unsur lokal di dalam buku teks tersebut.

Berkaitan dengan efektifitas waktu dalam pembelajaran juga mendorong perlu adanya produk pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengefektifkan waktu belajar. Disertai dengan kenyataan yang ada, bahwa banyak guru yang belum menguasai teknologi. Hal ini melatarbelakangi kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan produk pembelajaran sebagai alat atau wahana siswa untuk belajar.

Adapun solusi atas permasalahan yaitu dengan membuat produk menggunakan basic teknologi yaitu produk evaluasi e-learning berbasis Aplikasi *Kahoot* sebagai wadah membantu siswa dalam meningkatkan daya nalar atau pemahaman siswa dalam belajar. Adapun fungsi dari teknologi dengan bantuan aplikasi kahoot ini di dalamnya terdapat soal-soal pilihan berganda dengan 2 tipe yang berbeda yaitu quis dan tipe true or false di dalam aplikasi kahoot dan sebagai aplikasi kahoot ini bisa digunakan sebagai alat penilaian siswa secara cepat dan akurat.

Hal ini dioperasikan setelah materi pembelajaran selesai dilakukan, karena siswa akan menggunakan basic teknologi ini untuk merefleksikan pengetahuan yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan menggunakan Aplikasi Kahoot bisa dikategorikan sebagai pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran sejarah menjadi inovasi baru bagi siswa maupun guru, karena aplikasi kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Aplikasi *Kahoot* adalah contoh penilaian teknologi yang mencakup partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda dengan tipe soal yang berbeda di lingkungan yang lebih kompetitif.

Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> dan untuk pengajahr <https://kahoot.it/> untuk siswa. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kahoot mudah digunakan oleh siswa dan guru. Guru menggunakan Kahoot untuk membuat kuis, dan survei.

Kuis dan Survei yang telah dibuat kemudian dapat ditampilkan di layar kelas dengan LCD projector dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan kuis dan survei secara langsung (real time) melalui laptop, computer atau telepon pintar yang mereka bawa. Keterbatasan penggunaan Kahoot, khususnya masalah koneksi wifi dan fitur-fitur di dalamnya tidak semua bisa dilakukan kecuali Kuis dan Survei hal ini dikarenakan pembatasan dalam dana.

Dari pemaparan masalah-masalah diatas, penulis ingin mengangkat permasalahan ini dalam penulisan skripsi berjudul: “Pengembangan Evaluasi *E-Learning* Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI Di SMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah antara lain :

1. Pembelajaran sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang tidak efektif
2. Guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam pembelajaran sejarah
3. Tidak adanya inovasi guru dalam menggunakan ragam produk pembelajaran
4. Guru tidak paham cara menggabungkan jaringan teknologi di dalam pembelajaran sejarah sebagai daya tarik untuk belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini. yaitu : “Pengembangan Evaluasi *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Kahoot* Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI Di SMA”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana kelayakan dari Pengembangan Evaluasi E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI di SMA?
2. Bagaimana efektifitas dari Pengembangan Evaluasi E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI di SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan dari Pengembangan Evaluasi E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI di SMA.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari Pengembangan Evaluasi E-Learning Berbasis Kahoot Untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas XI di SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :
 - a. Untuk membangkitkan motivasi dalam mengembangkan produk pembelajaran alternatif yang mudah, menarik dan menyenangkan
 - b. Diharapkan dengan menggunakan produk pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pembelajaran lainnya.
2. Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :
 - a. Membantu siswa dalam memahami pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya menumbuhkan minat belajar siswa.
 - b. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
 - c. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang yang interaktif, menarik dan aktif