

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah utama untuk mengembangkan potensi dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan agar mampu mengembangkan diri baik secara kognitif, afektif ataupun psikomotorik untuk persiapan kehidupannya di masa mendatang. Dalam sebuah negara, pendidikan merupakan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi. Dengan hadirnya pendidikan akan memberikan perubahan dalam bidang sikap, intelektual, kepribadian, keterampilan dan kreatifitas. Perubahan inilah yang nantinya akan membentuk generasi bangsa yang berbudi pekerti, cerdas, terampil dan kreatif. Untuk itu dalam bidang pendidikan proses belajar mengajar harus terlaksana dengan baik.

Belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa yang saling memperoleh informasi agar terjadi perolehan ilmu pengetahuan. Siswa dan guru memiliki peranan penting dalam belajar mengajar. Setiap siswa diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sedangkan seorang guru harus mampu menghantarkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Seorang guru tidak bisa hanya berorientasi dalam pemberian materi saja namun bertanggung jawab dalam ketercapaian kompetensi siswa. Untuk itu penting bagi guru melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar bisa siswa bisa mencapai tujuann yang harus dicapainya. Pembelajaran yang inovatif akan

mendorong minat belajar siswa. Guru sebaiknya dapat merancang, mengkreasi dan menciptakan pengalaman baru bagi siswa agar dapat menghidupkan suasana dan respon baik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi merupakan cara yang tepat untuk menarik minat belajar siswa.

Kehadiran teknologi informasi yang berlangsung di masa ini sangat berpengaruh dalam segi kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi dalam pendidikan menghadirkan variasi media yang dapat dimanfaatkan guru dalam memberikan pengetahuan pada siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebagai fasilitator pendidikan guru sebaiknya menyajikan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam mengerti dan memahami pelajaran sehingga tujuan yang sudah dirancang dapat diraih.

Pembelajaran terdiri dari 5 tahap yang harus dilaksanakan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Pada tahap perencanaan guru membuat pedoman pelaksanaan pembelajaran yang menyesuaikan dengan tujuan akhir yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari proses pembelajaran yang sudah dirancang. Dalam tahap ini guru melakukan pendekatan, metode dan model pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang aktif.. Sedangkan pada tahap evaluasi guru melakukan penialain terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Pada kegiatan penilaian ini guru mengukur pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran.

Kegiatan evaluasi memiliki peranan penting dalam sistem pembelajaran karena pada kegiatan evaluasi dapat menunjukkan seberapa jauh penyerapan siswa pada kegiatan implementasi atau belajar mengajar. Setelah mengetahui hasil dari evaluasi belajar guru dapat menganalisis siswa dalam berbagai aspek, yakni kemajuan belajar, potensi, serta kelebihan kekurangan siswa. Dengan begitu guru harus merancang instrumen tes evaluasi yang kreatif dan menyenangkan yang dapat mendorong minat belajar siswa dalam mengerjakan tes yang ditempuhnya untuk memperoleh nilai yang terbaik bagi dirinya.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan dengan penyebaran angket terhadap respon siswa Kelas XI IPS dan salah satu guru sejarah kelas XI IPS di yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pematangsiantar pada tanggal 22 September 2022 diperoleh informasi bahwa guru masih kurang maksimal dalam memanfaatkan teknologi pada kegiatan evaluasi karena keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran. Pada kegiatan evaluasi guru sejarah masih menggunakan alat penilaian yang konvensional yang penggunaannya masih menggunakan kertas. Alhasil siswa mudah bosan dan tidak memiliki motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan rasa malas untuk mengerjakannya yang dapat mengakibatkan siswa menyontek. Selain itu evaluasi dengan menggunakan kertas juga dapat menyebabkan adanya unsur subjektivitas pada saat pemeriksaan hasil tes dan dianggap kurang efisien karena membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengoreksi dan menginformasikan hasil tes bagi siswa. Oleh karena itu, untuk dapat mengatasi masalah tersebut diperlukan alat evaluasi yang menarik, objektif serta efisien untuk membantu membangun motivasi siswa dan mempermudah guru dalam merekapitulasi hasil tes belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat kehadiran media pembelajaran juga semakin beragam. Salah satu aplikasi yang dimanfaatkan guru dalam mengembangkan instrumen evaluasi yang menarik adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Fitur-fitur yang disajikan dalam Aplikasi *Kahoot* sangat lengkap, guru dapat membuat soal-soal dengan template yang menarik, dan dapat menambahkan gambar sebagai tambahan informasi. Dengan pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat menggantikan penggunaan aplikasi konvensional yang mempunyai kelemahan dalam menarik minat dan antusiasme siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka diperlukan penelitian yang dapat memberikan solusi bagi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang menjadi solusi dalam masalah di atas adalah dengan mengembangkan instrumen tes evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot*. Dengan demikian peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pematangsiantar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dibutuhkan instrumen tes evaluasi yang valid dan objektif.

2. Guru sejarah masih dominan menggunakan alat tes evaluasi kertas yang membuat siswa merasa bosan.
3. Evaluasi menggunakan kertas membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengoreksi dan menginformasikan hasil tes pada siswa.
4. Diperlukan alat evaluasi berbasis *Kahoot* agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Pengembangan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pematangsiantar”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar?
2. Bagaimana uji kelayakan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar?
3. Bagaimana validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar
2. Untuk mengetahui kelayakan Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar
3. Untuk mengetahui hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Kahoot* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pematangsiantar

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, dapat diketahui manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi Guru
 - a. Memberikan pengetahuan baru bagi guru untuk mengembangkan intrumen tes evaluasi yang inovatif dan menyenangkan
 - b. Membantu guru untuk mengetahui proses pembuatan instrumen tes evaluasi yang menarik dengan memanfaatkan media berbasis teknologi
 - c. Memberikan kemudahan bagi guru untuk merekapitulasi hasil tes informasi siswa secara cepat
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada pelajaran sejarah
 - b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengerjakan tes evaluasi sejarah

3. Manfaat bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman dan wawasan peneliti yang secara langsung terjun dalam dunia pendidikan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran tes evaluasi pembelajaran sejarah yang interaktif dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.



THE
Character Building
UNIVERSITY