

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk masa depan generasi muda dan kemajuan suatu negara. Dalam konteks ini, hubungan antara pendidik dan peserta didik perlu dibangun dalam situasi yang mendukung proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif, mengingat mereka adalah subjek utama pembelajaran. Di sisi lain, guru berperan sebagai fasilitator yang mempermudah jalannya proses pembelajaran (Sugara & Mutmainnah, 2020).

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat pesat. Teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, memegang peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, siswa perlu memiliki kemampuan belajar yang baik, salah satunya adalah kemampuan fokus atau konsentrasi. Perkembangan teknologi ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan relevan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa (Burhayani dkk., 2023).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang menitikberatkan pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi, pendidik diberikan keleluasaan untuk memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik siswa (Kemendikbudristek, 2024). Kurikulum ini juga mendorong personalisasi pembelajaran, pengembangan keterampilan abad ke-21, dan pemberdayaan guru. Adopsi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah penting untuk meningkatkan inte raktivitas, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa (Fitra, 2023).

Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu dalam memahami materi, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh regulasi seperti Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Kedua regulasi tersebut mengamanatkan bahwa guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran serta berkomunikasi secara efektif dengan siswa. Selain itu, Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung proses pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu selektif dan teliti dalam menentukan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Melati dkk., 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta membantu tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai juga mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini pada akhirnya akan membuat siswa lebih

fokus pada materi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi di SMA Negeri 1 Alasa menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh guru geografi masih belum maksimal, termasuk dalam penggunaan media audiovisual. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan gambar pada presentasi PowerPoint, tanpa menyertakan elemen interaktif yang dapat merangsang partisipasi siswa. Akibatnya, partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini diperparah dengan minimnya kreativitas dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran geografi, di mana metode yang digunakan belum mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif mengeksplorasi materi. Selain itu, media evaluasi pembelajaran juga belum diarahkan pada pendekatan digital dan interaktif. Salah satu aplikasi edukatif yang potensial, yaitu Kahoot, belum pernah dimanfaatkan oleh guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa secara menyenangkan dan kompetitif.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dan kontekstual hanya dapat terlaksana dengan baik jika didukung oleh media, metode, alat, dan bahan yang memadai. Sehingga peran guru dalam memilih media sangat dibutuhkan untuk membantu siswa khususnya pada materi penginderaan jauh. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot. Kahoot merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mengutamakan gaya belajar yang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik (Ramadhan dkk., 2023). Penggunaan Kahoot

dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, salah satu tantangan yang sering dihadapi guru adalah menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini cukup populer dan banyak digunakan adalah Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis daring (*online quiz*) yang memungkinkan guru untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan secara interaktif kepada siswa. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Dalam penggunaannya, Kahoot memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat digital seperti *smartphone*, *tablet*, atau laptop. Fitur-fitur seperti *leaderboard* dan musik latar yang menarik menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Alasan pemilihan Kahoot dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Kahoot mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Kedua, aplikasi ini mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketiga, Kahoot juga mendorong interaksi antar siswa, sehingga dapat memperkuat aspek sosial-emosional mereka, seperti kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri.

Selain Kahoot, terdapat pula beberapa aplikasi serupa yang dapat digunakan

dalam kegiatan pembelajaran, antara lain *Quizizz*, *Socrative*. *Quizizz* memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas waktu karena siswa dapat mengerjakan kuis secara individu tanpa harus bersamaan, sedangkan *Socrative* menyediakan fitur analisis hasil yang lebih mendalam. Meskipun masing-masing aplikasi memiliki keunggulan tersendiri, Kahoot dipilih dalam penelitian ini karena tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan dan fitur aplikasi Kahoot lebih baik, bisa menyertakan gambar dan video pada proses evaluasi.

Namun demikian, untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot secara lebih mendalam, khususnya dalam konteks pembelajaran geografi, diperlukan penelitian yang mengkaji kelayakan media ini dan bagaimana respon siswa terhadap penerapannya di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kontribusi aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dilakukannya penelitian tentang “Pengembangan Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Kahoot pada Materi Pengideraan Jauh di SMA Negeri 1 Alasa, Kabupaten Nias Utara Semester Ganjil T.A 2025/2026”. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran geografi di sekolah, tetapi juga memberikan rekomendasi mengenai pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan buku dan *powerpoint* sebagai media pembelajaran
2. Partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, masih rendah
3. Kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran geografi, karena masih menggunakan metode konvensional
4. Pemanfaatan dan pengembangan media evaluasi berbasis teknologi seperti aplikasi Kahoot belum diimplementasikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan cakupan penelitian yang jelas dan tepat sasaran, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi kepada “**Pengembangan Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Kahoot pada Materi Penginderaan Jauh kelas X SMAN 1 Alasa Kabupaten Nias Utara Semester Ganjil T.A 2025/2026**”

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot pada materi penginderaan jauh kelas X di SMAN 1 Alasa Kabupaten Nias Utara semester ganjil?

2. Bagaimana kelayakan media evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana respon siswa kelas X terhadap media evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot pada materi penginderaan jauh di SMAN 1 Alasa Kabupaten Nias Utara semester ganjil T.A 2025/2026”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Mengetahui pengembangan media evaluasi hasil belajar pada materi penginderaan jauh
2. Mengetahui kelayakan media evaluasi hasil belajar pada materi penginderaan jauh
3. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media evaluasi hasil belajar pada materi penginderaan jauh.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif dan pendekatan kreatif terhadap penciptaan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru

- 1) Memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan efektivitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media Kahoot.
- 2) Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai alternatif pengganti media pembelajaran dalam proses pembelajaran serupa.

b. Bagi siswa

- 1) Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembuatan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi.
- 2) Media pembelajaran yang interaktif, seperti Kahoot, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.