BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang terdiri atas belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswa untuk mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal. Pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan perilaku yang baik, mengembangkan pengetahuan, serta keterampilan yang inovatif dan kreatif agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas.

Pelaksanaan pendidikan pada saat ini menggunakan kurikulum 2013, pada tingkat sekolah dasar sistem pembelajaran mengaitkan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema atau biasa disebut pembelajaran tematik. Pembelajaran diarahkan untuk berpusat pada siswa, sedangkan guru sebagai pendidik serta fasilitator. Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa agar turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran harus melibatkan berbagai pihak, dan diimbangi dengan perkembangan teknologi agar mempermudah untuk tercapainya suasana belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran.

Bagian dari proses pembelajaran yang pelaksanaanya tidak dapat dipisahkan yaitu evaluasi pembelajaran. Menurut Permatasari (2014:260) Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditentukan melalui suatu alat ukur keberhasilan yang disebut dengan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan

pendapat Nurdyansyah, dkk (2015:40) Kompetensi professional seorang guru salah satunya yaitu mengevaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimililki oleh seorang guru, guru harus memiliki 4 kompetensi dasar yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian.

Evaluasi pembelajaran pada dasarnya dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa, sehingga dalam evaluasi dilakukan suatu penilaian serta pengukuran yang membutuhkan alat atau instrumen sebagai tolak ukur dan pengumpulan data. Instrumen evaluasi pembelajaran dibagi dua, yaitu tes dan nontes. Kelompok tes, antara lain prestasi belajar, tes intelegensi, tes kemampuan akademis, dan tes bakat. Kelompok nontes yaitu skala penilaian, skala sikap, observasi, angket atau kuesioner, wawancara, dokumentasi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kab. Samosir, Prov. Sumatra Utara pada hari Senin, 6 Desember – Rabu, 8 Desember 2021, Pukul 08.00 – 11.00 WIB ditemukan bahwa kegiatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada saat ini dimasa pandemi era *new normal* dilakukan secara tatap muka terbatas dengan membagi siswa dalam satu kelas menjadi 2 kelompok belajar. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik walaupun kurang efektif seperti keterbatasan waktu untuk mengajarkan materi, terlebih dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Guru hanya fokus untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga evaluasi menjadi terkendala.

Berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan wali kelas V yaitu Ibu Juita Rosalina Sidabutar, S.Pd bahwa evaluasi yang digunakan bersifat konvensional.

Evaluasi pembelajaran selalu menggunakan kertas sebagai instrumennya dan tes objektif yang terdiri atas pilihan ganda, isian singkat, dan uraian. Jika waktu tidak mencukupi guru memberikan latihan soal-soal dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa. Kegiatan evaluasi tersebut kurang efektif dan akhirnya memiliki banyak masalah yang dihadapi oleh guru antara lain; siswa terkadang tidak bersemangat dalam mengerjakan soal tes, siswa tidak serius mengerjakan tugas rumah, siswa menyontek jawaban temannya, bahkan tugas siswa dikerjakan oleh orang tua atau saudaranya sehingga jawabannya selalu benar semua. Sehingga guru kurang mengetahui kemampuan dalam memahami materi pembelajaran, dan kesulitan memberikan penilaian.

SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kab. Samosir memiliki fasilitas yang cukup lengkap. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah yaitu Ibu Anna Gurning, S.Pd bahwa sekolah memiliki fasilitas IT yang cukup lengkap yaitu laptop *Chromebook*, Proyektor LCD, dan dilengkapi dengan *WiFi* walaupun fasilitas tersebut disimpan di ruang guru, karena prasarana ruangan kelas sudah terpakai semua. Laptop *Chromebook* tersebut hanya digunakan untuk kegiatan simulasi ANBK, pelaksanaan ANBK SD/MI, serta kegiatan pelatihan IT untuk KKG (Kelompok Kerja Guru). Kendala yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurangnya pemahaman di bidang IT.

Semakin berkembangnya teknologi, banyak berbagai *website* serta aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat atau instrument evaluasi pembelajaran. Media sebagai alat atau instrumen yang menarik mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah guru dalam

melaksanakan evaluasi. Media yang menurut peneliti cocok dikembangkan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran adalah *Kahoot.*

Kahoot merupakan aplikasi online dimana guru dapat mengembangkan kuis berupa soal-soal tes dan disajikan dalam format permainan dilengkapi dengan gambar maupun video yang memperjelas informasi soal, sehingga menarik minat siswa dalam membaca serta mengerjakan soal-soal. *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat tes secara gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi belajar siswa. Keistimewaan *Kahoot* adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa melalui pola permainan secara berkelompok maupun individu yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dan pengembangan instrumen evaluasi dengan menggunakan *Kahoot*. Peneltian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Iqbal Shahrullah, Saeful Mizan (2020:512-514), yang berjudul Pengembangan Aleva Berbakat (Alat Evaluasi Berbasis *Kahoot*) Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Kelas V di SDN Socorejo. Penelitian dan pengembangan ini mendapatkan presentase kelayakan sebesar 100% dari validasi ahli, dan 95% dari praktisi pendidikan dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis *Kahoot* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai alat evalausi dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 di Kelas V.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan

Instrumen Evaluasi Berbasis Kahoot Pada Tema 6. Panas dan Perpindahannya Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Guru kesulitan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
2. Evaluasi yang dilakukan guru selalu menggunakan tes tulis, serta mengerjakan tugas yang ada di buku siswa
3. Siswa kurang bersemangat dan tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tes tertulis, serta menyontek tugas temannya.
4. Belum dimanfaatkannya secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran khusunya kegiatan evaluasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka ruang lingkup masalah peneliti ini dibatasi pada Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* pada Tema 6. Panas dan Perpindannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1, Muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.3 dan IPA 3.6 pada aspek kognitif di Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta Kab. Samosir T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media *Kahoot* sebagai instrument evaluasi pembelajaran pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022?
2. Bagaimana kepraktisan media *Kahoot* sebagai instrumen evaluasi pembelajaranpada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan media *Kahoot* sebagai instrumen evaluasi pembelajaranpada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kelayakan media *Kahoot* sebagai instrumen evaluasi pembelajaranpada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022.
2. Praktikalitas media *Kahoot* Sebagai instrumen evaluasi pembelajaran pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022.

3. Efektivitas media *Kahoot* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 1 Suhu dan Kalor, Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta, Kabupaten Samosir T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

a. Sedikit banyaknya hasil penelitian dan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran ini memberikan kontribusi dalam melengkapi penelitian yang berhubungan dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis teknologi *Kahoot*
b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penelitian sejenis sehingga dapat mendukung penelitian-penelitian yang lebih mendalami.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi guru, dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaranberbasis *Kahoot* ini dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadi referensi.
b. Bagi siswa, dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaranberbasis *Kahoot* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.
c. Bagi sekolah, dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaranberbasis *Kahoot* ini semoga bermanfaat menjadi

referensi guru lain untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan evaluasi pembelajaranyang menarik.

d. Bagi peneliti, dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaranini dapat meningkatkan kreativitas peneliti tentang pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot*

e. Bagi peneliti lanjutan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar penelitian dan refrensi bagi pengembangan instrumen evaluasi untuk melanjutkan penelitian dalam mengembangkan instrument evaluasi berbasis teknologi.