

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan dengan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional “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 tidak terlepas dari satuan pendidikan yang merupakan kelompok layanan untuk menyelenggarakan pendidikan pada jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal dalam setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang terdapat pada bagian ketiga pasal 18 pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang telah ditetapkan oleh undang-undang untuk meningkatkan kualitas hidup rakyat Indonesia. Pernyataan ini seperti terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 bagian bab 1 yang menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan.

SMK memiliki tujuan yang menjadi kompetensi dari kelulusan. Tujuan SMK diantaranya yaitu, (1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang terpilih, (2) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (3) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam kompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang terpilih.

Pendidikan memerlukan setidaknya tiga komponen pokok dalam pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut yakni (1) tujuan pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran, dan (3) evaluasi pembelajaran. Dari ketiga komponen pembelajaran tersebut tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran.

Untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas harus dilakukan

sistem evaluasi yang bermutu dan kredibel sebagaimana telah disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada bagian bab 16 tentang evaluasi, akreditasi dan sertifikasi pada pasal 57, butir 1 yang menjelaskan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pasal 58 butir 1 yang menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan terlebih di bidang pendidikan memberikan perubahan baik supaya tidak mengalami ketinggalan dari perkembangan IPTEK. Sebagai pemicu yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran di sekolah ialah penerapan media penunjang pembelajaran dan alat evaluasi yang tepat (Basyiruddin, 2002:7). Maka hal yang diperlukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni memiliki alat evaluasi yang valid dan praktis. Saat kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan di bidang pendidikan memberikan dampak positif dikarenakan pemanfaatan teknologi dapat menghasilkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas.

Pada kenyataannya yang ditemukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam khususnya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung (APLPIG) kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) belum memanfaatkan alat evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam diperoleh bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung masih menggunakan sistem evaluasi pembelajaran menggunakan lembar penilaian (*paper based tes*). Menurut Achadiyah B.N (2014) dalam jurnal pengembangan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* pada materi *koloid* menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode lembar penilaian (*paper based test*) membuat peserta didik pada saat melakukan evaluasi menjadi cenderung malas, cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, jenuh, takut, dan membuat peserta didik mencontek. Cara ini kurang praktis sebab pelaksanaannya memerlukan peralatan yang banyak serta guru masih memerlukan waktu guna melaksanakan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual dan masih banyak peserta didik yang mencontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga kurang bisa mengenali kemampuan asli peserta didik secara materi apa yang dirasa belum dipahami peserta didik.

Sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi penulis juga melakukan penyebaran angket yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik terkait dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung di kelas XI DPIB didapatkan data seperti pada **Tabel 1.1** sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Angket Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran APLPIG Di Kelas XI DPIB

| No | Pertanyaan | Jawaban | | | |
|---------------------|--|--------------|---------------|--------|---------------|
| | | Tidak Pernah | Kadang-Kadang | Pernah | Sering Sekali |
| 1. | Guru pernah menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi? | 2 | 4 | 22 | 2 |
| 2. | Anda pernah mengalami kesulitan memahami materi dari metode yang diterapkan guru? | 20 | 6 | 3 | 1 |
| 3. | Pernahkah ujian Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung diadakan secara <i>online</i> ? | 30 | 0 | 0 | 0 |
| 4. | Pernahkah diadakan kuis berbentuk <i>game</i> interaktif? | 30 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah siswa | | 30 | | | |

Sumber : Angket Peserta didik SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Berdasarkan **Tabel 1.1** hasil angket dengan beberapa pertanyaan terkait evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung di kelas XI DPIB dapat dilihat siswa yang menjawab pertanyaan, guru pernah menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi? siswa menjawab tidak pernah sebanyak 2 siswa, kadang-kadang sebanyak 4 siswa, pernah sebanyak 22 siswa dan hanya 2 siswa yang menjawab sering sekali. Pertanyaan kedua, anda pernah mengalami kesulitan memahami materi dari metode yang diterapkan guru? siswa menjawab tidak pernah sebanyak 20 siswa, kadang-kadang sebanyak 6 siswa, pernah sebanyak 3 orang dan sering sekali sebanyak 1 siswa. Pertanyaan ketiga, pernahkah ujian Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung diadakan secara *online*? Jawaban tidak pernah sebanyak 30 siswa. Pertanyaan keempat, pernahkah

diadakan kuis berbentuk *game* interaktif? jawaban tidak pernah sebanyak 30 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa sejauh ini sekolah belum pernah mengadakan kuis berbentuk *game* interaktif.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran adalah *kahoot*. Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi *game based learning* atau pembelajaran berbasis *game* di mana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. Pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* dapat merangsang minat peserta didik dan juga membuat suasana kegiatan evaluasi menjadi menyenangkan. Kelebihan penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih cepat, kegiatan evaluasi menjadi lebih menyenangkan, peserta didik dapat menggunakan aplikasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi, dan juga dapat dikerjakan bersamaan dengan peserta didik lainnya di kelas.

Aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi terkini sudah digunakan sebagai alat evaluasi dalam penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Bertita Alike Dewi (2021) dengan judul pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil statistik uji t diperoleh nilai signifikan lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu $0,017 < 0,05$ disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup

pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang. Penelitian lain tentang aplikasi *kahoot* yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Supriantini (2020) dengan judul pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII. Hasil uji coba aplikasi *kahoot* pada 11 peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang (kelompok kecil) menunjukkan tanggapan positif peserta didik. Peserta didik terlihat aktif saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *kahoot*.

Dari kasus fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung penulis berharap dengan diterapkannya pengembangan alat evaluasi tersebut akan dapat meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang diterapkan penulis pada penelitiannya berupa jenis kuis bentuk soal pilihan ganda yang dikembangkan menggunakan aplikasi *kahoot*, aplikasi bebas biaya/gratis pemakaian. Aplikasi *kahoot* berfungsi membuat kuis interaktif serta bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas ataupun di luar kelas. Media yang diperlukan untuk memainkan aplikasi *kahoot* yakni *android* atau komputer, aplikasi *kahoot* diaplikasikan membutuhkan data *internet*.

Dari uraian dan permasalahan tersebut maka penulis mengangkat judul penelitian yang dilaksanakan pada SMK Negeri 1 Lubuk Pakam berjudul:
“Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait dengan masalah pada latar belakang, maka dikemukakan identifikasi masalah adalah:

1. Alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung saat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran masih menerapkan lembar penilaian (*Paper Based Test*).
2. Terdapat banyak peserta didik merasa bosan, kurang aktif, serta tidak termotivasi dalam proses evaluasi pembelajaran.
3. Pemanfaatan teknologi seperti komputer dan LCD sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal dalam pembuatan kuis interaktif.
4. Media lembar penilaian (*Paper Based Test*) kurang praktis untuk dijadikan alat evaluasi pembelajaran karena memerlukan waktu melakukan perhitungan nilai yang diperoleh peserta didik secara manual.
5. Aplikasi *kahoot* merupakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk kuis, aplikasi tersebut belum pernah digunakan untuk meningkatkan pola pikir peserta didik supaya dapat berpikir kritis disertai dengan suasana menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Menyangkut keterbatasan beberapa hal penulis membatasi masalah

yang akan diteliti, yakni:

1. Produk yang dikembangkan adalah alat evaluasi dalam bentuk *game* interaktif dengan aplikasi *kahoot*.
2. Penelitian ini fokus terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran sehingga memerlukan validator seperti ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli evaluasi. Serta uji coba dilakukan pada peserta didik kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
3. Materi pelajaran dalam aplikasi yang akan dikembangkan adalah materi Aplikasi Perangkat Lunak & Interior Gedung. Semester ganjil dari KD 3.2 dan KD 3.3 Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung di kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditelusuri maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak &

Perancangan Interior Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Setelah penelitian selesai dilakukan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa wawasan keilmuan bagi sekolah dalam mengembangkan pola pikir menggunakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman yang bermanfaat, mengembangkan konsep-konsep pengetahuan, membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar.

b. Bagi Pendidik

Memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta membangun komunikasi yang lebih aktif dan menyenangkan pada kegiatan pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih pengetahuan khususnya dalam peningkatan cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan pola pikir dan pengetahuan tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*

serta dapat menjadi bekal menjadi guru Aplikasi Perangkat Lunak & Interior Gedung yang memiliki daya inovatif dan kreatif serta memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Interior Gedung.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini spesifikasi hasil produk pengembangan yang diharapkan yakni:

1. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung memfokuskan pada materi pembelajaran memahami kebutuhan pekerjaan desain interior dan memahami prinsip desain interior bangunan.
2. Produk yang dikembangkan berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* diakses menggunakan jaringan internet dengan menjelajahi link dari aplikasi tersebut. Perangkat untuk mengakses aplikasi *kahoot* dapat berupa *android* dan komputer.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada Pada Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” perlu dilakukan untuk mengetahui cara pembuatan dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot*

sehingga kedepannya guru dapat dengan mudah melakukan evaluasi hanya dengan menggunakan aplikasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran terdapat asumsi-asumsi pengembangan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Informasi Gedung yakni:

- a. Peserta didik terpacu untuk mengikuti tes dengan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* yang berbeda dari alat evaluasi pembelajaran sebelumnya secara manual.
- b. Alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* membantu guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara valid dan reliable, tidak memakan waktu yang lama untuk mengetahui hasil tes karena setelah tes selesai maka nilai/*score* langsung diperlihatkan.
- c. Menumbuhkan sikap berpikir cepat dan semangat belajar terhadap peserta didik, alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* ini berbentuk *games* dengan waktu sehingga dengan begitu siswa merasa tertantang dengan soal tes.
- d. Mengurangi kebiasaan menyontek, pada aplikasi ini tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja sama masing-masing peserta didik akan diperhadapkan dengan menjawab soal-soal dengan waktu yang terbatas. Hal ini membuat peserta didik akan lebih fokus pada soal masing-masing.

e. Memanfaatkan potensi sekolah yaitu perangkat komputer dan jaringan internet sebagai fasilitas sekolah yang harus dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk mendukung kemajuan teknologi di bidang pendidikan dalam lingkungan sekolah khususnya berfungsi sebagai alat evaluasi inovatif.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut :

- a. Materi yang digunakan dalam aplikasi masih terbatas dan tidak mencapaimateri pembelajaran sampai 2 semester.
- b. Soal-soal yang digunakan merupakan soal yang dikembangkan penulis berdasarkan RPP dan Silabus.
- c. Pilihan jawaban dalam soal evaluasi hanya 4.
- d. Pada penelitian uji validasi memerlukan bantuan dari ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi.
- e. Peserta didik SMK Negeri 1 Lubuk Pakam kelas XI DPIB sebagai pihak yang dibutuhkan dalam penelitian.
- f. Penelitian hanya dilaksanakan di sekolah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.