

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digitalisasi, teknologi menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Era ini menjadikan segala aspek kehidupan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan (Daryanes & Ririen, 2020). Sejalan dengan tuntutan global, dunia pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada agar mutu pendidikan meningkat. Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan penggunaan *smartphone* dalam mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang ada pada *smartphone*.

Pembelajaran pada abad 21 diharapkan berbasis teknologi agar dapat menyeimbangkan era milenial yang erat kaitannya dengan era revolusi industri 4.0 (Rosnaeni, 2021). Dalam upaya memenuhi tuntutan abad ke-21 tak terlepas dari kurikulum yang ada. Kurikulum dikembangkan secara berkala untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan zaman (Julaeha et al., 2021). Saat ini di Indonesia telah diinisiasi kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, tenang, menyenangkan, tidak merasa tertekan dan memperhatikan bakat dan minat (Oktaviani et al., 2019). Menurut Nadiem Makarim sebagai Mendikbud, kurikulum merdeka hadir sebagai faktor tambahan dalam menciptakan lingkungan Pendidikan yang lebih baik dan menarik (Inayati, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, sangat dibutuhkan inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran.

Salah satu tahap dalam kegiatan pembelajaran adalah tahap pengerjaan soal yang dianggap langkah akhir mengevaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan proses dalam pembelajaran guna mengukur dan menentukan hasil belajar serta sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Mardiana et al., (2021) memaparkan bahwa evaluasi dapat menunjukkan kemajuan siswa terkait penguasaan dan kemampuan yang diperoleh setelah belajar. Maka, dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Evaluasi dalam pembelajaran matematika dianggap salah satu hal yang penting untuk dilakukan. Karena mayoritas siswa membayangkan matematika sebagai angka-angka rumit dan sulit untuk dipecahkan, rumus-rumus yang sulit dihapal dan dimengerti. Berbagai jenis evaluasi yang dapat digunakan guru dengan mengikuti perkembangan zaman adalah evaluasi berbasis digital. Sistem evaluasi berbasis digital merujuk pada penggunaan teknologi sehingga memudahkan guru memeriksa hasil belajar siswa dan meminimalisir kecurangan saat proses evaluasi. Dengan demikian, guru dapat menambahkan hal yang inovatif ke dalam proses evaluasi agar siswa terlibat dan termotivasi memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran matematika diperoleh informasi bahwa pada umumnya siswa kurang menunjukkan motivasi yang baik ketika mengerjakan soal, sehingga guru yang bersangkutan sering

melakukan kegiatan *ice breaking* disela pembelajaran untuk memberikan efek semangat belajarnya kembali. Hal ini disebabkan penyajian instrumen tes kurang beragam, hanya berupa lembar soal tes tertulis. Kondisi ini membuat siswa merasa jenuh karena tidak adanya pembaharuan dalam proses evaluasi. Dari wawancara siswa juga diketahui bahwa setiap tes yang dikerjakan selalu dikerjakan melalui kertas berisi butir-butir soal yang dianggap proses evaluasi kurang menyenangkan. Permasalahan tersebut tentu menjadi tantangan untuk menciptakan suasana evaluasi belajar yang menyenangkan serta menarik siswa dalam pengerjaannya. Solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan media evaluasi berbasis permainan. Dampak penggunaan permainan dalam evaluasi yaitu menyenangkan dan menghibur. Maka, peneliti memilih *kahoot* sebagai media evaluasi.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis *game* yang melibatkan siswa mengerjakan soal dengan sistem kompetisi (Fajriyyah & Nugrahalia, 2020). Sistem evaluasi yang ada dalam *kahoot* memungkinkan guru dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa karena poin yang diperoleh siswa langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal (Romadhoni et al., 2019). Penggunaan *kahoot* sebagai pengganti evaluasi konvensional yang dapat mempermudah guru dalam mengoreksi jawaban siswa. Proses evaluasi melalui permainan dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa, karena melalui bermain dan kompetisi dalam menjawab pertanyaan, siswa cenderung memperdalam materi yang telah diajarkan. *Kahoot* sudah diterapkan peneliti terdahulu oleh Fahnur (2020) sebagai media evaluasi yang dapat memicu semangat siswa dalam

pengerjaan soal. Selain itu, pemanfaatan media *kahoot* digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa (Indriani, 2022). Penggunaan *kahoot* dapat digunakan pada pembelajaran lain bukan hanya pada pembelajaran matematika saja.

Pada penelitian kali ini, materi yang diambil adalah bangun datar karena berdasarkan penelitian oleh Milkhaturohman et al (2022) bahwa pembelajaran materi bangun datar di sekolah seringkali belum bisa membedakan macam-macam bangun datar serta unsur-unsurnya. Bangun datar merupakan cakupan dari geometri yang ada di setiap jenjang pendidikan. Geometri dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, peneliti hendak menggunakan sebuah media penunjang pemahaman materi bangun datar, dengan begitu siswa dapat melihat macam-macam bangun datar secara nyata.

Melalui permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melihat keefektifan *kahoot* sebagai media evaluasi belajar yang berjudul “Efektivitas *Kahoot* sebagai Media Evaluasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII”.

B. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk kelas VII SMP Negeri 4 Tanjungpinang.
2. Materi yang diambil dalam melakukan penelitian menggunakan media *Kahoot* yaitu materi Bangun Datar.
3. Pengukuran efektivitas menggunakan hasil belajar dan hasil angket motivasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *kahoot* efektif sebagai media evaluasi terhadap motivasi siswa kelas VII?
2. Apakah *kahoot* efektif sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui efektivitas *kahoot* sebagai media evaluasi terhadap motivasi siswa kelas VII.
2. Untuk mengetahui efektivitas *kahoot* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII.

E. Manfaat Penelitian

Dari uraian tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pendidikan dalam menyediakan fasilitas belajar dengan memanfaatkan teknologi.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran kelas VII SMP Negeri 4 Tanjungpinang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam mengerjakan soal sehingga motivasi belajar siswa semakin bertambah dan menjadikan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mengoperasikan *kahoot*.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan sebagai alat evaluasi belajar yang efektif dan efisien dengan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan terhadap proses evaluasi belajar ke depan yang akan dihadapi saat dunia kerja dan menjadi bekal ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari dibangku perkuliahan serta lingkungan masyarakat.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas adalah ukuran untuk mencapai suatu tujuan berdasarkan kompetensi yang telah ditentukan. Efektivitas dalam penelitian ini adalah efektivitas *kahoot* sebagai media evaluasi belajar.

2. Media Evaluasi Pembelajaran

Media evaluasi pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana yang digunakan untuk menilai hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri pribadi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Seseorang akan melakukan suatu usaha karena adanya motivasi dalam diri. Timbulnya motivasi yang baik maka akan menunjukkan hasil yang lebih baik pula.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu bentuk tolak ukur untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah proses pembelajaran melalui evaluasi yang dilakukan oleh pendidik.