

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan di era global. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, “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.” Secara umum, undang-undang tersebut memiliki arti bahwa untuk membentuk warga negara yang kompeten dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan ampu berkarya (Sujana, 2019, hlm. 31). Oleh karena itu, untuk menjamin pendidikan yang bermutu dan meningkatkan mutu sumber daya manusia, maka perlu diselenggarakan pendidikan semaksimal mungkin (Nurrita T, 2018, hlm. 172). Proses pendidikan saat ini telah memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran saat ini sudah mulai memanfaatkan teknologi digital yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan saat ini sudah mulai menggunakan teknologi digital sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran maupun alat informasi.

Proses pembelajaran saat ini telah memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. (Wina Sanjaya, 2016, hlm. 13). Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, salah satunya menggunakan model *problem based learning*. Pembelajaran berbasis masalah ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya dan mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri, dan pembelajaran berbasis masalah ini bisa diadukan dengan media lain sehingga prestasi belajar diharapkan dapat ditingkatkan.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di dalam kelas, disinilah guru berperan untuk mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menghasilkan prestasi atau hasil belajar peserta didik yang tinggi. (Nasution, 2017, hlm. 9). Untuk memenuhi hal tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan berusaha untuk mengurangi metode ceramah, karena dalam penerapannya masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Pada proses pembelajaran, tahapan yang tidak dapat diabaikan adalah proses penilaian. Pentingnya proses penilaian dalam pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapat perhatian yang serius, karena penilaian adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran. Hasil penilaian tersebut nantinya akan dianalisis untuk menentukan tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya. (Ma'ruf, 2016, hlm. 7).

Hasil belajar adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku peserta didik setelah kegiatan belajar akibat dari

sebuah pengalaman. (Ilmiyah dan Sumbawati, 2019, hlm. 47). Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas dan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas juga seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka aktivitas fisik dan mental harus terkoordinasi dengan baik. Semakin baik aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik maka peserta didik akan semakin memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Tetapi jika peserta didik kurang dalam melakukan aktivitas belajarnya maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan kurang maksimal. Dengan begitu, aktivitas belajar yang kurang merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. (Haikal, 2013, hlm. 2). Selain itu juga Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan karena berbagai persoalan yang muncul pada saat proses evaluasi pembelajaran yang dimana ketika guru tidak kreatif dalam mengolah soal dan penilaian, peserta didik dapat merespon dan menguasai materi tetapi gagal dalam memahami struktur soal yang diberikan (N Nasikah, 2020, hlm. 2). Peserta didik yang paling sering ditemui dalam proses pembelajaran cenderung pasif dan malas karena cara guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah. Dengan begitu peserta didik merasa bosan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Akibatnya masih terdapat hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai yang diharapkan oleh guru (Ilmyah & Sumbawati, 2019, hlm. 96). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2022) yang menyatakan bahwa terdapat kesulitan pada saat menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan masih ada peserta didik yang tidak merespon dengan baik seperti bermain dan mengobrol satu sama lain ketika materi disampaikan.

Hasil belajar peserta didik dapat diketahui melalui evaluasi yang diberikan oleh guru. Evaluasi merupakan bagian terpenting dari sistem

pendidikan dan pengajaran dalam berbagai bentuk dan waktu pengajarannya. Evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menimbang serta menentukan nilai dan arti akan sesuatu yang dapat berupa orang, benda, kegiatan, keadaan, maupun suatu kesatuan tertentu berdasarkan seperangkat kriteria yang telah disepakati dan dapat dipertanggungjawabkan. (Putu Suardipa, 2020, hlm. 90). Hasil belajar peserta didik merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan berhasil jika hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat meningkat atau mengalami perubahan menjadi lebih baik.

Menurut Bloom dalam (Magdalena, dkk, 2020, hlm. 133) bahwa ada tiga ranah hasil belajar yaitu :

- 1) Ranah Kognitif, mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, dan konsep-konsep yang memungkinkan kemampuan dan skill intelektual.
- 2) Ranah Afektif, yaitu ranah yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi.
- 3) Ranah Psikomotor, yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan motorik.

Oleh karena itu, hasil belajar merupakan hasil yang akan diperoleh peserta didik setelah ia menerima suatu ilmu pengetahuan dalam bentuk nilai. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai teknik penilaian yang berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Instrumen penilaian hasil belajar yang digunakan oleh guru harus memenuhi persyaratan diantaranya :

- 1) Substansi, adalah merepresentasikan kompetensi yang dinilai
- 2) Kontruksi, yaitu memiliki persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan.

- 3) Bahasa, yaitu menggunakan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik. (Misaffin, 2013, hlm. 3).

Saat ini teknik evaluasi pembelajaran masih menggunakan teknik evaluasi konvensional yaitu sistem penilaian yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan cara konvensional yaitu berbasis kertas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran. Padahal, secara psikologis penggunaan cara konvensional tersebut dapat menimbulkan perasaan cemas bagi peserta didik, karena kondisi pengawas yang ada disekitar peserta didik menciptakan suasana yang tegang. (Saaman, 2022, hlm. 4). Dan pada kenyataanya teknik evaluasi yang biasa dilakukan oleh guru selama ini hanya mampu menggambarkan aspek penguasaan konsep peserta didik, akibatnya tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara menyeluruh. (Misaffin, dkk, 2013, hlm. 7). Teknik evaluasi konvensional hanya mengandalkan tes objektif, mempunyai makna yang saempit dari perspektif pendidikan dan cenderung merugikan peserta didik karena keputusan yang diberikan oleh guru dalam evaluasi dianggap hasil akhir. Hal tersebut tentunya menuai banyak kritik dari berbagai kalangan. Menurut Sax (1984) (dalam Komarudin, 2012, hlm. 9). mengklasifikasikan kelemahan evaluasi konvensional menjadi beberapa bagian yaitu tes menginvasi hak pribadi peserta didik, menimbulkan rasa cemas dan mengganggu proses belajar, mengkategorikan peserta didik secara permanen, tes dapat menghukum peserta didik yang cerdas dan kreatif, menimbulkan diskriminasi, dan evaluasi konvensional hanya mengukur hasil belajar yang sangat terbatas.. Dengan demikian, teknik evaluasi konvensional perlu dikaji kembali untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu, diperlukan model evaluasi yang menarik agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan seperti evaluasi belajar menggunakan *game*, salah satunya menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi dalam bentuk kuis online

yang berisi soal atau tes yang ditampilkan dalam bentuk permainan. (Supriatini, 2020, hlm. 49). Penggunaan aplikasi Kahoot ini berpengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian (Ebru, 2017) menyebutkan bahwa sejumlah 75% peserta didik mengatakan bahwa kahoot menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Supriadi et al., 2020) menyebutkan bawa dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar diperoleh bahwa sebanyak 79,3% peserta didik mengatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran sangat menarik. (Damayanti, 2021, hlm. 2). Dari hasil penelitian tersebut maka memperkuat adanya pengaruh penggunaan Kahoot sebagai model evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Melalui pengembangan aplikasi Kahoot, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam bentuk quiz yang meminta respon peserta didik untuk menjawab dan diberikan skor. Kemudian hasil skor tersebut ditampilkan di depan kelas (Ilmiyah & Sumbawati, 2019, hlm. 46). Pengoperasian aplikasi Kahoot ini sangat mudah dilakukan, Kahoot dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Penggunaan aplikasi Kahoot ini tentunya membutuhkan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta harus tersedianya *Overhead Projector* dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran akan menjadi tidak efektif. Penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran bagi peserta didik memiliki manfaat yang besar. Manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta didik antara lain peserta didik dituntut untuk mampu berpikir jernih dan fokus akan pertanyaan, peserta didik menganggap bahwa evaluasi dengan menggunakan Kahoot ini mampu mengurangi rasa pusing peserta didik dalam mendalami dan memahami pertanyaan dari soal-soal evaluasi. Selain itu, manfaat lainnya adalah dapat menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal karena peserta

didik dituntut untuk menjawab dengan cepat (Santoso & Widiyanti, 2022, hlm. 178).

Teknik evaluasi menggunakan Kahoot ini juga memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar peserta didik, karena dalam aplikasi ini poin yang diperoleh peserta didik dapat langsung ditampilkan setelah peserta didik menjawab soal. Lain halnya dengan teknik evaluasi konvensional yang membutuhkan waktu yang lama dalam mengetahui perolehan hasil belajar peserta didik, karena dalam teknik evaluasi konvensional guru harus memeriksa hasil kerja peserta didik terlebih dahulu. (Damayanti, 2021, hlm. 3). Selain itu, Kahoot juga lebih mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang sudah dipelajari. Melalui kompetisi atau persaingan dapat mendorong peserta didik untuk memenangkan kompetisi. Persaingan dalam hal ini yaitu memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan temannya. Hal tersebut akan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Teknik evaluasi berbasis aplikasi ini bisa menjadi solusi untuk menginternalisasi nilai-nilai perkembangan zaman yang dapat dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. (Elis & Rusdiana, 2015, hlm. 29). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peranan dalam menciptakan sikap dan perilaku individu sehingga mampu menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik. (Zuhri, 2023, hlm. 20).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”** untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi Kahoot sebagai model evaluasi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan evaluasi masih menggunakan teknik konvensional sehingga menciptakan suasana yang tegang dan kurang menarik.
2. Guru yang kurang paham dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dan tidak kreatif dalam mengolah soal.
3. Peserta didik tidak paham apa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan diatas, maka adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?
2. Apakah penggunaan media evaluasi Kahoot berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?
3. Seberapa besar pengaruh Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang berdasarkan rumusan masalah diatas, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media evaluasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Untuk mengetahui seberapa pengaruh media evaluasi Kahoot pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

3. Untuk mengetahui seberapa pengaruh aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diberikan, adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi peserta didik

Melalui penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dikelas, peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

- b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat menilai sejauh mana penggunaan Kahoot mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi, dan dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

- c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pengembangan teknologi melalui metode pengajaran di sekolah, dan dapat membantu membuat kebijakan keputusan pendidikan yang lebih baik.

- d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan mengembangkan berbagai keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah terkait pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang bertujuan untuk memudahkan penelitian yang disusun oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Evaluasi

Menurut Muryadi (2017, hlm. 3) evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh hasil yang terdapat pada individu atau objek yang bersangkutan.

2. Kahoot

Menurut Mustikawati (2019, hlm. 101-102) Kahoot adalah sebuah *website* di internet yang dapat mengahdirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan kedalam kelas. Kahoot merupakan game sederhana yang didesain untuk permainan secara berkelompok yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sebagai media evaluasi.

3. Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018, hlm. 174) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini merupakan hasil yang diberikan guru kepada peserta didik berupa penilaian yang mencakup nilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Sutiyono (2017, hlm. 59) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki tanggung

jawab untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemikiran kritis terhadap fenomena yang dihadapi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan mengacu pada pola pikir analitis.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika yang dimaksud merupakan acuan untuk mempermudah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab ini berisi penjelasan tentang teori para ahli yang digunakan pada penelitian ini untuk menganalisis masalah yang akan diteliti, dan terdapat kerangka berpikir yang dapat membantu berjalannya penelitian ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, subjek, objek, teknik pengumpulan data yang digunakan, serta terdapat jadwal penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi hasil penelitian, pengolahan data dan pembahasan solusi terkait rumusan masalah yang diteliti.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dalam melakukan penelitian untuk peneliti selanjutnya.