

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk mengubah sikap dan kebiasaan, serta mengembangkan keterampilan pada diri seseorang. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, perilaku, dan keterampilan peserta didik. Sejalan dengan itu, pembelajaran dipandang sebagai proses nyata dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu proses yang terencana dan sistematis, yaitu melalui kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan interaksi sistematis antara guru, peserta didik, dan sumber belajar untuk menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Darsono (2000:24) belajar adalah suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Hal ini berarti pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar perilaku peserta didik berkembang secara positif. Dengan kata lain, jika pendidikan merupakan landasan, maka pembelajaran adalah sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi memang berperan penting untuk mengukur keberhasilan. Evaluasi pembelajaran, menurut Elis Ratna (2014:28) adalah “proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian.” Tanpa adanya evaluasi, guru akan kesulitan mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi dan apakah pembelajaran yang dilakukan sudah efektif. Dengan evaluasi guru dapat memperbaiki strategi pembelajaran sehingga lebih tepat sasaran. Oleh karena itu, evaluasi bukan sekedar kegiatan akhir, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan evaluasi adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup keterampilan motorik, kebugaran fisik, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan sosial). Menurut Samsudin (2008:2) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Oleh karena itu, evaluasi dalam mata pelajaran PJOK harus mampu menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu yaitu Bapak Edi Septono, S.Pd., Gr. diperoleh informasi bahwa proses evaluasi masih menggunakan metode

konvensional berupa tes tertulis, tes lisan, dan praktik sederhana. Metode ini dinilai kurang menarik perhatian peserta didik karena bentuk soal yang monoton dan terbatas pada hafalan. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan saat mengikuti evaluasi. Evaluasi yang bersifat konvensional dinilai kaku dan kurang interaktif sehingga berkurangnya motivasi belajar peserta didik. Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan inovasi evaluasi berbasis teknologi yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan aplikasi kuis interaktif yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena memadukan elemen permainan dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumarso (2019:9) yang menyatakan bahwa “*Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan.” Guru dapat menambahkan soal dalam bentuk teks, gambar, bahkan suaranya, sehingga proses evaluasi menjadi lebih variatif. Selain itu, *Kahoot* juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar karena mereka dituntut untuk aktif menjawab dalam waktu yang ditentukan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Menurut Seels & Richey dalam jurnal Teknologi Pendidikan (2013:81) menyatakan bahwa kawasan pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan ini mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Contohnya adalah alat

evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal evaluasi pembelajaran yang seharusnya interaktif, memotivasi, dan berbasis teknologi dengan kondisi nyata di SD Negeri 3 Lubai Ulu yang masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Belajar Hasil Siswa dengan Aplikasi *Kahoot* pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Alat Evaluasi Hasil Belajar Siswa dengan Aplikasi *Kahoot* pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk Mengembangkan Alat Evaluasi Hasil Belajar Siswa dengan Aplikasi *Kahoot* pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan keberlangsungan kegiatan evaluasi belajar siswa dengan Aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran PJOK kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, Sebagai upaya penerapan kegiatan pembelajaran berbasis IPTEK.
- b. Bagi Pendidik, memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.
- c. Bagi Peserta Didik, dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dan dapat mengembangkan konsep-konsep pengetahuan serta dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* serta sebagai persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan di program studi Teknologi Pendidikan.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan media evaluasi belajar yang menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media evaluasi berbasis *online* ini adalah aplikasi *Kahoot* dan *Google Sites*.
2. Media evaluasi yang dikembangkan adalah media evaluasi berbasis *online* yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan soal-soal pada mata pelajaran yang diajarkan.
3. Mata pelajaran yang menjadi uji coba adalah mata pelajaran PJOK di kelas V SD Negeri 3 Lubai Ulu.
4. Bentuk produk yang dikembangkan berupa gabungan dari gambar, teks dan animasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media evaluasi pembelajaran *Kahoot* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik karena menerapkan evaluasi pembelajaran yang berbasis *online* menggunakan aplikasi yang memiliki kemasan grafis yang menarik.
- b. Guru akan lebih mudah memberi penilaian dengan melihat antusiasme dan kemampuan siswa untuk menjawab dalam durasi waktu yang telah

ditentukan.

- c. Media evaluasi pembelajaran *Kahoot* dapat memberikan motivasi kepada siswa.
- d. Media evaluasi pembelajaran *Kahoot* dapat diakses oleh siswa melalui *website* yang dapat dicari pada *browser*. Sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran jika tidak memiliki aplikasi *Kahoot*.
- e. Media evaluasi pembelajaran ini merupakan alternatif pemecahan masalah dalam evaluasi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah beberapa keterbatasan pengembangan pada alat evaluasi *Kahoot*:

- a. Media evaluasi pembelajaran ini berbasis *online*, hanya dapat di implementasikan dengan adanya koneksi internet.
- b. Media evaluasi pembelajaran berbasis *online* ini hanya menggunakan tiga tipe soal, yaitu *multiple choice*, *true or false*, dan *puzzle*.
- c. Media evaluasi pembelajaran berbasis manual dan terapkan dengan menggunakan proyektor di dalam kelas V berisi soal-soal evaluasi ada materi dan pembahasannya.
- d. Materi yang digunakan dalam media evaluasi ini adalah materi satu semester pada mata pelajaran PJOK semester genap di kelas V.