

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan dalam penelitian ini dijabarkan inti-inti bahasan yang meliputi: (1) latar belakang, (2) masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) definisi istilah, (5) manfaat penelitian dan (6) ruang lingkup penelitian. Berikut ini adalah paparan dari pendahuluan:

1.1 Latar Belakang

Pada era 4.0 saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin terasa adanya, terutama pada bidang pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan tersebut dapat dilihat dengan adanya perubahan dalam hal metode pembelajaran yang didalamnya mengalami banyak perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Salah satunya ialah media pembelajaran *digital game based learning*. *Digital based game learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Dengan adanya game edukasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena game edukasi ini dapat menimbulkan semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh.

Digital game based learning menjadi salah satu terobosan untuk

meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung adalah untuk mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka miliki kemudian membangun pemahaman atas persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran (Hermawan, 2007: 83). Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *kahoot!*, *Kahoot!* adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. *Kahoot!* dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Kahoot sangat memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara *online* dan dapat diakses di www.kahoot.com dengan tersambung oleh jaringan internet. Dengan bermain *Kahoot!* ini, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti (Mustikawati, 2019).

Penggunaan aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, salah satunya Irwan dkk, dengan judul penelitian “*Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan perbedaan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ($M=13.33$, $SD=3.30$) dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan Kahoot). Uji Levene dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti, salah satu persamaanya terletak pada sama- sama meneliti tentang

efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada objek dan mata pelajaran yang digunakan. Dengan demikian, kedudukan peneliti ini yaitu sebagai modifikasi dari penelitian sebelumnya.

Penelitian serupa dilakukan oleh Lutfi Syauki Faznurdkk, dengan judul penelitian "*Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi.*" Penelitian tersebut menggunakan metode campuran antara kuantitatif dengan kualitatif. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa kahoot mendapat respon positif dari peserta hasil angket awal yaitu pentingnya pelatihan penggunaan media aplikasi *kahoot!* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Persamaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti salah satunya terletak pada mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia. Namun, perbedaan berada pada objek yang diteliti. Pada penelitian terdahulu juga hanya berfokus pada pelatihan, seberapa pentingnya aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pengumpulan data juga hanya memakai angket atau kuesioner yang diisi oleh guru dalam pelatihan penggunaan kahoot dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Beta Centauri dengan judul yakni "*Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal*". Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang dimana metode kuantitatif ini data yang dikumpulkan disebarkan melalui kuesioner setelah percobaan menggunakan *Kahoot!* pada guru dan siswa. Metode kualitatif pada penelitian ini melakukan wawancara kepada objek penelitian. Hasil dari

penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dinilai lebih interaktif dan sangat efektif. Terdapat kesamaan dalam peneliti sebelumnya yakni dalam meneliti tentang keefektifitas aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian sebelumnya yakni pada objek penelitian, disini peneliti berfokus pada objek penelitian hanya kepada siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian terdahulu tentang keefektifitas kahoot ini bisa menjadi pondasi atau dasar penelitian yang akan peneliti kembangkan.

Media evaluasi pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi *Kahoot!* dipilih untuk dieksperimenkan di SMAN 1 Rogojampi karena aplikasi ini belum diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan penerapan aplikasi *Kahoot!* belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini disebabkan tidak adanya kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *Kahoot!*. Disamping itu, alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut ialah kemajuan dari sarana dan prasarana yang disediakan. Kemudian alasan lain dari peneliti menggunakan aplikasi ini ialah bahwa aplikasi *Kahoot!* merupakan aplikasi yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi serta peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya sudah dirancang oleh peneliti, maka perlu diterapkan media pembelajaran khususnya pada tahap evaluasi agar memanfaatkan teknologi sebaik mungkin serta dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti

berencana memanfaatkan aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN 1 Rogojampi. Dengan tujuan mengetahui bagaimanakah hasil pembelajaran siswa yang menggunakan aplikasi *Kahoot!* dan yang tidak menggunakan aplikasi kahot pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Rogojampi serta mengetahui bagaimanakah efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Rogojampi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

1.2 Masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah penelitian yaitu Bagaimanakah penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMAN 1 Rogojampi.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:
Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMAN 1 Rogojampi.

1.4 Definisi Istilah

Definisi istilah mengenai penelitian tentang Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Rogojampi sebagai berikut :

a. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala dalam bentuk ujian, praktikum, tugas dan atau pengamatan oleh pengajar.

b. Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Rogojampi diharapkan agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan perihal pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

b. Manfaat praktis :

- 1) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan aplikasi *kahoot!* sebagai media evaluasi pembelajaran serta diharapkan dapat memberikan wawasan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran khususnya menggunakan aplikasi *kahoot!* dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.
- 3) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran secara daring, serta memberi wawasan peserta didik dalam menggunakan dan melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup penelitian

Ruang lingkup merupakan batasan dari sebuah variabel yang digunakan penelitian.

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Konteks Bahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot disini memiliki batasan konteks yaitu penggunaan media evaluasi pembelajaran aplikasi kahoot dengan melihat pada peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah penerapan media tersebut.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa dari kelas X SMAN 1 Rogojampi

c. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Rogojampi .

d. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

e. Menimbang Pemahaman Konsep

Menimbang pemahaman konsep ini peneliti menggunakan test hasil belajar berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media aplikasi kahoot, kemudian memberikan instrumen (angket) untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap aplikasi kahoot ini.

