

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia saat ini sudah memasuki revolusi industri generasi ke empat (Revolusi Industri 4.0) yang mulai muncul dengan ditandai adanya perkembangan sistem teknologi digital. Kehidupan manusia semakin fokus terhadap teknologi digital yaitu teknologi informasi dan komunikasi membuat dampak dari berbagai sektor kehidupan, salah satunya berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan yang sangat cepat ini tidak mungkin lagi dapat dihandari oleh siapapun, sehingga dalam menghadapi situasi ini sumber daya manusia (SDM) harus bisa dituntut memadai dan menyesuaikan perkembangan teknologi informasi yang telah berkembang pesat di Indonesia. Hal tersebut bertujuan agar Indonesia dapat bersaing dalam skala yang lebih luas (global).

Pendidikan merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang bisa dimulai dari pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai kunci untuk mengikuti perkembangan. Kemajuan teknologi saat ini tentu bisa membantu dan mensejahterakan manusia dalam menjalankan kegiatannya sehari-hari dan memberi kenyamanan dalam melakukan aktivitas manusia. Pendidikan dan teknologi merupakan dua hal yang saling berkaitan, sehingga pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat memberikan keuntungan, diantaranya adalah memudahkan dalam mencari informasi, meningkatkan minat belajar siswa dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi juga merupakan rahmat dari Allah SWT, hal tersebut berkaitan dengan firmanNya dalam Q.S. Al- Jatsyiah ayat 13, yang artinya: *“Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir”.* (QS. Al-Jatsyiah:13)

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah SWT yang istimewa sebab akal nya. kemampuan akal manusia harus dikembangkan dan dilatih melalui berbagai cara, salah satu cara yang sangat mampu mengembangkan akal dan pikiran manusia adalah melalui pendidikan. Hal tersebut juga telah

dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban serta cara Allah SWT memuliakan hambanya, seperti yang tercantum dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11, yang artinya: *"Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".* (Q.S Al-Mujadilah: 11)

Salah satu ilmu pendidikan yang sangat berpengaruh dalam pendidikan karakter terutama dalam cinta tanah air, mata pelajaran sejarah sangat mempunyai peran yang penting untuk membentuk karakter siswa. Maka dari itu mata pelajaran sejarah sangatlah penting karena pada setiap jenjang pendidikan selalu ada mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah yang diajarkan disetiap jenjang mempunyai sifat yang khas masing-masing sesuai dengan kemampuan penalaran kognitif siswa yang berbeda setiap jenjang, dengan adanya mata pelajaran sejarah, siswa tidak hanya mampu menguasai akademik saja, siswa bisa mengetahui sejarah nasional indonesia yang diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air yang sangat penting dalam pendidikan karakter dalam kurikulum 2013, dan dalam dikehdiupan sehari-hari siswa bisa mempelajari kesalahan yang telah dilakukan oleh orang-orang terdahulu agar tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Umumnya banyak orang yang menilai bahwa sejarah itu harus menghafal materi. Bagi orang-orang yang suka dengan sejarah terkhusus untuk orang yang mau membaca sejarah adalah berbicara atau bercerita secara berurutan "kronologis". Sejarah terlihat dari materi yang bermuatan cerita sejarah tentang sesuatu yang telah terjadi secara rentan waktu yang berurutan sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menangkap materi yang sangat runtut dari sejarah dan dalam menjawab soal-soal sejarah yang diberikan baik ulangan harian maupun ujian semester.

Sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan saat ini. Seseorang yang mampu menguasai teknologi, akan menjadi pemimpin dalam dunianya. Teknologi informasi banyak berperan dalam berbagai bidang, termasuk kedalam bidang pendidikan. Saat ini dunia

pendidikan yang memperhatikan revolusi industri 4.0, telah memunculkan berbagai macam inovasi pembelajaran terkhusus untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan didalam kelas secara online dan tidak perlu dilakukan dengan menggunakan *paper test* atau kertas ujian melainkan dengan menggunakan alat evaluasi secara online yang sangat mudah dan tidak memerlukan banyak biaya dalam persiapannya. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik hal tersebut dapat dilakukan dengan pemberian rangsangan agar siswa dapat semakin giat belajar yaitu dengan memberikan evaluasi yang berbeda yang bisa membuat pola berfikir siswa menjadi luas dan menjadikan pelajaran sejarah menjadi menarik.

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 01 Kotagajah yang dilaksanakan pada 14 februari 2020 diperoleh data dan informasi bahwa diakhir pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk materi yang telah di sampaikan didalam kelas tetapi proses evaluasi memiliki waktu yang masih sangat terbatas, karena sebagian waktu digunakan guru untuk menyampaikan materi didalam kelas guru merasa penggunaan kertas dalam evaluasi (*paper test*) dirasa kurang efektif karena membutuhkan biaya dan tidak ramah lingkungan. Penggunaan *paper test* dianggap masih memiliki kekurangan yaitu memudahkan siswa untuk bersikap tidak jujur. Guru juga membutuhkan waktu yang sangat lama dalam proses pengoreksian hasil evaluasi siswa yang seringkali bersifat analisis.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket siswa pada *pra survey* sebelumnya dapat di tarik kesimpulan bahwa guru belum menerapkan sebuah aplikasi ke dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas dan evaluasi masih menggunakan cara biasa menggunakan kertas ujian/evaluasi *paper test* dari kesimpulan diatas, diketahui bahwa kebanyakan dari siswa belum pernah sama sekali menggunakan kuis interaktif berbasis game dalam evaluasi pembelajaran. Metode baru yang diterapkan menciptakan pembelajaran sejarah menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Namun kenyataannya dalam evaluasi kebanyakan masih menggunakan *paper test* sehingga kurang praktis dalam penggunaannya. Dengan melihat potensi yang ada di sekolah sudah disediakan *wi-fi* gratis bagi masyarakat sekolah dan tersedianya komputer. Oleh karena itu diterapkannya sesuatu yang berbeda dalam cara evaluasi pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi

penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan pada mata pelajaran sejarah, salah satu alat evaluasi berbasis teknologi yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah yaitu aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan aplikasi online dimana soal-soal evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan dalam format *game*. Aplikasi *kahoot* dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi diakhir pembelajaran, dengan revolusi industri 4.0 tidak bisa dihindarkan dengan adanya kemajuan teknologi disetiap bidang terutama pendidikan serta diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi pembelajaran sejarah karena dengan bermain siswa cenderung akan lebih paham dan efektif sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar sejarah didalam kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Dengan Pola Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah”**.

B. FokusMasalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah perlu dikembangkannya alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* yang merupakan *platform* aplikasi *online* gratis yang berupa kuis yang akan dikembangkan kedalam format permainan. Fokus penelitian tersebut dijabarkan menjadi dua sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil validasi oleh ahli evaluasi tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS ?
2. Bagaimana indeks kesukaran dan daya beda serta respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran sejarah kelas XI PS ?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil validasi oleh ahli evaluasi tentang kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* pada materi sejarah dikelas XI IPS berdasarkan hasil validasi ahli evaluasi.
2. Untuk mengetahui indeks kesukaran dan daya beda dari masing-masing butir soal serta respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan dalam pengembangan alat evaluasi ini dianggap penting, sebab alat evaluasi yang dikembangkan diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan serta dapat mengembangkan pola pikir dalam mengembangkan aplikasi *kahoot*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, pengembangan alat evaluasi ini dapat menambah wawasan guru dalam melakukan kegiatan evaluasi diakhir pembelajaran didalam kelas.
- b. Bagi siswa, pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat menambah pengalaman dalam menggunakan aplikasi untuk melakukan evaluasi.
- c. Bagi peneliti, pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* ini dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan produk yang lainnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot*, pengembangan alat evaluasi ini menggunakan aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam bentuk soal berjenis *Quiz*, *Jumble*, *Survey* dan *Discussion* kedalam format "permainan". Poin diberikan untuk

jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.

F. Urgensi Pengembangan

Urgensi dalam pengembangan ini dilakukan karena dunia saat ini telah memasuki revolusi industri 4.0 yang mengharuskan manusia memanfaatkan teknologi yang sangat memudahkan segala sesuatu termasuk dalam bidang pendidikan, dimana alat evaluasi sudah bisa meninggalkan yang sebelumnya menggunakan kertas ujian atau *paper test* dengan berkembangnya teknologi bisa memanfaatkan alat evaluasi berupa *Kahoot* yang berupa kuis-kuis interaktif dalam format permainan.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan alat evaluasi ini adalah keterbatasan waktu sehingga pengembangan alat evaluasi ini hanya pada satu materi tertentu. Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* berupa media digital (media *online*) yang mengharuskan peserta didik mempunyai *smartphone android* atau dengan laptop yang sudah mendukung akses internet dan menuntut harus mempunyai jaringan internet atau *wifi* yang baik kualitasnya. Pengembangan ini hanya sampai 5 tahap dari 10 tahapan model pengembangan *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiono.

