

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti tindakan atau proses untuk menentukan nilai sesuatu. Menurut Sudijono (2009) evaluasi adalah sebagai suatu penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan dan pembelajaran sehingga diketahui mutu dan hasil-hasilnya. Evaluasi tersebut perlu diadakan dengan tujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam menempuh proses pembelajaran. Untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan evaluasi diperlukan “alat” atau biasa disebut dengan istilah instrumen. Instrumen evaluasi tersebut diperlukan untuk menghasilkan informasi yang diperlukan dalam proses penilaian (Firman, 2013). Instrumen yang digunakan dalam proses evaluasi digolongkan menjadi dua, yaitu tes dan nontes (Sudijono, 2009).

Kegiatan evaluasi selama proses pembelajaran masih menggunakan soal yang berbasis kertas, hal ini memberikan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kekurangan menggunakan kertas pada proses evaluasi adalah lembar soal hanya dapat digunakan sekali pakai, membutuhkan banyak biaya untuk mencetak lembar soal dan jawaban, membutuhkan waktu yang lama pada saat pengoreksian dan mudah terjadi kecurangan. Oleh karena itu, dibutuhkan media evaluasi yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam proses evaluasi.

Seiring perkembangan ilmu dan teknologi, bermacam inovasi yang dilakukan oleh orang-orang ahli IT untuk mencoba memecahkan permasalahan

yang terjadi. Sehingga sampai saat ini telah ditemukan beberapa aplikasi teknologi informasi (*e-learning*) yang menggunakan platform. Banyak fitur yang disediakan oleh aplikasi yang berbasis platform, seperti mengunggah materi, *quiz online*, serta *virtual class* (Singh, 2016). Peran teknologi dalam pembelajaran selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar guru (Budiman, 2017). Oleh karena itu, diterapkannya suatu media yang berbeda pada pembuatan instrumen tes guna mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembuatan instrumen tes dalam penilaian hasil belajar siswa adalah media *Kahoot*.

Dewi (2018) mengemukakan bahwa alat evaluasi berbentuk *test online* menggunakan media *Kahoot* layak digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Evaluasi menggunakan media *Kahoot* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa di dalam kelas serta meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat mengurangi kegiatan di luar kelas yang mengganggu (Licorish, dkk. 2017). Desain dalam media *Kahoot* yang bersifat *multiplayer* dapat digunakan untuk menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif siswa (Rofiyarti, 2017).

Penerapan media *Kahoot* pada pembuatan instrumen tes mampu memberikan variasi instrumen tes, mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional, tidak perlu menggunakan kertas, mudah digunakan, siswa tidak merasa jenuh dan semangat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, serta dapat memaksimalkan fasilitas komputer dan wifi (*Wireless*

Fidelity) yang sudah disediakan sekolah. Media *Kahoot* ini juga memiliki kelebihan berupa fitur pengkoreksian otomatis (*auto correction*), pengaturan lama waktu pengerjaan soal dan pengacakan jawaban.

Salah satu materi kimia yang dipelajari pada siswa kelas XI SMA adalah materi hidrolisis garam. Perdana, dkk. (2016) menyatakan bahwa materi hidrolisis garam merupakan salah satu materi yang sulit dipahami. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan memahami atau mengerjakan soal hidrolisis garam. Sehingga diperlukan bagi guru untuk menggunakan media *Kahoot* sebagai media evaluasi yang interaktif. Penerapan media *Kahoot* menciptakan proses evaluasi menjadi tidak membosankan, dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan karena siswa akan antusias dalam mengerjakan soal (Ismail dan Jamilah, 2017).

Berdasarkan observasi di lapangan, didapatkan bahwa SMA Negeri 3 Langsa sudah memiliki fasilitas yang mendukung proses pembelajaran seperti komputer, laptop, *LCD*, dan proyektor. Selain fasilitas tersebut, ada fasilitas lain yang dapat digunakan oleh guru dan siswa yaitu *handphone* dan jaringan *wifi*, sehingga dalam proses pembelajaran guru memperbolehkan siswa menggunakan *handphone* untuk mencari materi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “*Penerapan Media Kahoot Pada Pembuatan Instrumen Tes Materi Hidrolisis Garam Untuk Siswa SMA*” yang bertempat di SMA Negeri 3 Langsa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kualitas instrumen tes menggunakan media *Kahoot* pada materi hidrolisis garam?
2. Apakah instrumen tes menggunakan media *Kahoot* pada materi hidrolisis garam layak digunakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana kualitas instrumen tes menggunakan media *Kahoot* pada materi hidrolisis garam.
2. Mengetahui kelayakan instrumen tes menggunakan media *Kahoot* pada materi hidrolisis garam.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Memperoleh informasi tentang pemanfaatan media evaluasi yang berbasis teknologi sehingga proses evaluasi menjadi mudah dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media *Kahoot* siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengerjakan instrumen tes.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang penerapan media *Kahoot* pada pembuatan instrumen tes materi hidrolisis garam.