

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permendikbud No 23 Tahun 2016 pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa “Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.”

Penilaian merupakan sesuatu yang bermakna sama dengan evaluasi. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, evaluasi erat kaitannya dengan ujian dan tes bahkan sering dianggap sama oleh sebagian besar orang. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu tahapan yang sistematis dan berkesinambungan guna menentukan kualitas dari pembelajaran dengan mengacu pada kriteria dan pertimbangan tertentu sehingga dapat dilakukan pengambilan keputusan (Seftiani, 2019: 285).

Evaluasi pembelajaran pada era *pandemi Covid-19* saat ini tentunya akan berbeda dari pembelajaran pada umumnya yang berlangsung secara tatap muka. Pandemi menuntut seluruh kalangan masyarakat untuk melakukan pembatasan jarak dengan manusia lain.

Teknologi menjadi satu-satunya jalan keluar guna mencegah semakin melemahnya pendidikan di Indonesia. Pembelajaran secara daring hadir sebagai wajah baru pendidikan saat ini. Pembelajaran secara daring ialah suatu proses pembelajaran yang dipisahkan oleh jarak dan dalam pelaksanaannya dilakukan dengan bantuan koneksi internet melalui media berupa ponsel pintar atau komputer (Uswatun, 2020: 863).

Pembelajaran secara daring tidak semudah pembelajaran tatap muka pada umumnya, karena anak dituntut untuk lebih mandiri dalam menerima, mencerna dan memahami informasi yang diberikan guru. Puncak dari pemahaman peserta didik tersebut akan diuji melalui proses penilaian atau evaluasi.

Piaget (2016:199) menyatakan bahwa anak usia SD umumnya berada pada tahapan operasional konkret dengan rentang usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk pemikiran yang lebih abstrak anak masih belum mampu. Maka dari itu, guru perlu berupaya maksimal untuk mampu menuangkan pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih mudah diterima dan berkesan bagi peserta didik. Salah satu upaya yang dapat guru lakukan agar menimbulkan kesan yang baik ialah dengan menambah pengalaman peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Pada masa pandemi guru perlu melakukan perombakan evaluasi pembelajaran karena pembelajar tentunya akan merasa jenuh apabila guru terus menerus melaksanakan evaluasi dengan gaya daring klasik. Gaya tersebut merupakan gaya evaluasi guru dengan mengirimkan foto soal kepada peserta didik melalui *whatsapp group* kemudian peserta didik akan mengirimkan jawaban soal tersebut melalui *whatsapp group* kembali ataupun jalur pribadi kepada guru. Hal itu tentu tidak baik jika terus dilaksanakan sehingga guru perlu mengadakan variasi evaluasi pembelajaran dengan mencoba gaya baru.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada oktober 2020, evaluasi pembelajaran secara daring berlangsung melalui aplikasi *Whatsapp*. Observasi pra penelitian yang dilakukan bertepatan saat peserta didik di kelas IIIA

SDN 111/I Muara Bulian sedang mengikuti Ujian Tengah Semester. Proses evaluasi diawali dengan guru mengirimkan foto soal Ujian Tengah Semester kemudian guru memberikan arahan agar peserta didik menyelesaikan ujian dan segera mengirimkan foto jawaban masing-masing melalui *Whatsapp* jalur pribadi kepada guru. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas IIIA, proses evaluasi tersebut memiliki beberapa kelemahan antara lain guru harus meluangkan waktu untuk mengoreksi hasil ujian peserta didik, tingginya resiko peserta didik saling bertukar jawaban karena longgarnya waktu penyelesaian, dan peserta didik menjadi lebih bosan dengan model evaluasi yang monoton.

Kahoot merupakan website yang menghadirkan kuis menarik dengan berbagai fitur seperti audio dan gambar sehingga dapat lebih komunikatif dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap butir soal yang diberikan. Selain itu dapat memudahkan proses monitoring hasil evaluasi. Kahoots dapat menjadi sebuah solusi yang mampu memudahkan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut maka peneliti menguji coba kahoot sebagai penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan judul **“Keefektifan Web Tool Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran secara Daring di SDN 111/I Muara Bulian”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kahoot dapat menjadi alat evaluasi yang mampu menuangkan pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih mudah diterima dan berkesan bagi peserta didik di masa pandemi karena dilengkapi berbagai fitur seperti audio dan gambar

sehingga lebih komunikatif dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap butir soal yang diberikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan mampu mencapai sasaran penelitian yang diharapkan, maka peneliti membatasi garis masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Evaluasi pembelajaran dengan *web tool kahoot* dilakukan pada pembelajaran secara daring di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat keefektifan *web tool kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran secara daring di kelas III SDN 111/I Muara Bulian?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan *web tool Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran secara daring di kelas III SDN 111/I Muara Bulian.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta pengetahuan, juga sebagai data dan pertimbangan baru yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran .

1.6.2 Manfaat praktis

Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih alat evaluasi pembelajaran tematik secara daring. Bagi siswa, penelitian ini dapat menambah pengalaman dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi evaluasi pembelajaran daring. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat

dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah tentang alternatif aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan alat evaluasi pembelajaran dalam rangka perbaikan mutu pendidikan.

1.7 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian yaitu “Keefektifan *Web Tool Kahoot* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran secara Daring di kelas III SDN 111/I Muara Bulian” maka definisi operasional yang perlu dijabarkan ialah:

1. Web Tool Kahoot

Kahoot ialah platform teknologi pembelajaran mampu mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran melalui game interaktif yang dilengkapi sistem monitoring aktivitas peserta didik. Inovasi *platform kahoot* ini mampu mengubah aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, komunikatif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar

2. Alat Evaluasi Pembelajaran

Alat evaluasi pembelajaran ialah alat ukur untuk mengevaluasi dan menilai sejauh mana proses pembelajaran dapat dicerna oleh peserta didik. Alat evaluasi dimanfaatkan untuk memudahkan dalam melaksanakan tugas serta mencapai tujuan secara efektif dan efisien.