

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini terus mengalami perkembangan, dan perkembangan ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut ialah teknologi. Teknologi adalah salah satu faktor yang tidak dapat dihindari, khususnya di bidang pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi termasuk berbagai bentuk animasi, penjelasan grafik, dan variasi warna yang menambah kesan nyata, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan latihan soal (Arsyad Azhar, 2013:11).

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran dengan menggunakan latihan fisik yang direncanakan secara sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan kognitif, organik, perseptual, neuromuskuler, dan emosional individu. Ini dilakukan dalam sistem pendidikan nasional. Menurut Rosdiani (2014:32), pendidikan jasmani adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan perhatian secara proporsional dan memadai pada materi utama yang diajarkan. Karena PJOK adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, itu sangat penting untuk pertumbuhan siswa yang sehat dan aktif. Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah, terutama di SMP, adalah pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membantu siswa menjadi lebih sehat dan sehat dengan mengajarkan mereka sikap positif dan berbagai aktivitas fisik.

Tujuan pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan adalah untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, kemampuan untuk menilai stabilitas emosional, tindakan moral, dan elemen pola hidup sehat

dan lingkungan yang bersih. Pendidikan jasmani (PJOK) juga merupakan pendidikan yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk meningkatkan kualitas individu secara keseluruhan baik dalam fisik maupun mental melalui pengembangan pendidikan jasmani.

Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu Kahoot. Menurut Iwamoto dkk (2017:45) Kahoot adalah sebuah kuis berbasis online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format.

Kahoot berisikan soal-soal dan digunakan secara gratis. Kahoot ini dapat dilengkapi dengan gambar atau video untuk memperjelas soal. Kahoot sendiri sangat mudah digunakan, dan dapat diakses melalui situs web. Karena Kahoot dapat menampilkan gambar atau video mempermudah siswa didalam menjawab soal, sistem ini memungkinkan guru untuk melihat hasil belajar siswa secara instan dan cepat.

Hampir seluruh siswa memiliki handphone sendiri mulai dari kelas VII hingga kelas IX dengan berbagai macam merek hp yang berbeda. Hal ini menunjukan bahwa teknologi sudah berkembang sangat pesat bukan hanya dikalangan orang dewasa melainkan juga anak-anak. Dengan demikian, teknologi juga dapat digunakan pada dunia pendidikan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Sepengalaman penulis ketika mengikuti program MBKM yaitu PPL Kependidikan di SMP Negeri 11 Kota Jambi sistem atau proses evaluasi didalam pengambilan nilai pada pelajaran permainan bola besar dilakukan dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku saja. Tetapi terkadang soal yang ada, jawabannya tidak ada di dalam materi yang terdapat didalam buku, hal itu juga membuat siswa siswa tidak mendapat hasil yang maksimal dalam proses

evaluasi. Sehingga diperlukannya pengembangan didalam proses evaluasi hasil belajar siswa yang mana soal-soal yang ada sesuai dengan materi yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran permainan bola besar.

Berdasarkan dengan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang maka penulis mengambil judul Pengembangan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Penjas Siswa Kelas IX di SMP Negeri 11 Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,terdapat beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Kahoot didalam proses evaluasi pembelajaran penjas?
2. Bagaimana kelayakan menurut ahli materi dan ahli media dalam penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas ?
3. Bagaimana persepsi guru didalam penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas?
4. Bagaimana persepsi siswa mengenai kahoot didalam proses evaluasi pembelajaran penjas?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan kahoot didalam proses kahoot didalam proses evaluasi pembelajaran penjas.
2. Mengetahui kelayakan menurut ahli materi dan ahli media dalam penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

3. Mengetahui persepsi guru dalam menggunakan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.
4. Mengetahui persepsi siswa mengenai kahoot didalam proses evaluasi pembelajaran.

1.4 Spesifikasi Penelitian

1. Produk pengembangan ini berisi gambar dan pertanyaan permainan bola besar.
2. Produk pengembangan ini memiliki komponen yang membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan mengikuti proses evaluasi.
3. Produk pengembangan ini menggunakan laptop, handphone, dan infokus.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Dengan kemajuan teknologi, diharapkan produk ini menjadi inovasi didalam proses evaluasi pembelajaran dan membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk kuis kahoot ini untuk siswa kelas 9 mengikuti alur penelitian dan pengembangan.
2. Produk akhir penelitian ini akan menunjukkan jumlah jawaban benar dan salah siswa dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam produk ini. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :
 - a. Para siswa yang mengikuti penelitian ini adalah siswa kelas 9F, dan 9I
 - b. Materi yang digunakan hanya mengenai materi permainan bola besar yang mencakup sepak bola, bola basket, dan bola voli
 - c. Pengembangan ini dilakukan menyesuaikan dengan situasi serta kondisi waktu yang ada.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, terdapat istilah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Jenis penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji produk, tapi untuk menghasilkan produk atau mengembangkan suatu produk.
2. Kahoot ialah sebuah pembelajaran berbasis kuis, digunakan sebagai teknologi di sekolah.