

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan belajar mengajar yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan siswa. Kedudukan guru dalam kegiatan belajar mengajar berperan sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Untuk mendukung peran tersebut, maka guru perlu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar ditunjang oleh kreativitas guru menggunakan ketiga komponen tersebut dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran karena bermanfaat untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Sadiman (dalam Fadhli, 2015:24) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media yang tepat dengan materi pembelajaran yang disampaikan dapat merangsang siswa untuk mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, merangsang kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap informasi yang disimak. Oleh sebab itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 menitikberatkan pada pembelajaran yang serba menggunakan media teknologi. Menurut Budiman (dalam Handayani, 2019:319), 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. Oleh karena itu, penggunaan media teknologi sangat berguna dalam pembelajaran. Selain dapat memudahkan dalam menyampaikan materi ajar, media teknologi dapat digunakan pula sebagai instrumen atau alat untuk melakukan penilaian pembelajaran, termasuk penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia.

Di dalam Kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Teks. Pembelajaran Berbasis Teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks, yang mendasarkan diri pada pemodelan teks dan analisis terhadap fitur-fiturnya secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Perancangan pembelajarannya mengarahkan siswa agar mampu memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks. Pembelajaran Berbasis Teks melibatkan proses di mana guru membantu siswa dalam memproduksi teks dan secara bertahap mengurangi bantuan tersebut sampai siswa mampu memproduksi teks sendiri. Untuk mengetahui kemampuan siswa memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks diperlukan alat evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan alat evaluasi dengan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan akan memberi dampak yang positif, dan siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu alat evaluasi yang dikembangkan adalah Aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi yang berbasis *browser web* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau teknologi pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. *Kahoot* merupakan aplikasi yang dapat dioperasikan melalui bentuk kuis yang dimainkan secara daring. Hal tersebut selaras dengan pandangan Caroly dan Julia (dalam Izzati dan Kuswanto, 2019:70) bahwa *Kahoot* merupakan kuis online yang melibatkan antara pemikiran aktif siswa dengan kandungan pembelajaran yang menekankan pada perhatian dan tujuan pembelajaran. *Kahoot* adalah aplikasi online berisi kuis berupa soal-soal tes yang dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan siswa yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi.

Menurut Irwan, dkk (2019:96), *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif, karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Kahoot* memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yang berunsur kompetitif. Hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar, termasuk dalam penilaian. Kelebihan menggunakan media *Kahoot* sangat menarik, karena tidak hanya dioperasikan melalui komputer, tapi boleh juga

dengan *smartphone* atau gawai/telepon genggam. Hal itu penting, karena setiap sekolah saat ini sudah mulai menginternalisasikan pemanfaatan semua media berbasis IT atau teknologi dalam pembelajaran termasuk dalam proses penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa selama ini penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara-cara yang manual, yaitu masih menggunakan soal tes yang berbasis kertas. Kekurangan menggunakan kertas pada proses penilaian antara lain lembar soal hanya dapat digunakan sekali pakai, membutuhkan banyak biaya untuk mencetak lembaran soal dan jawaban, membutuhkan waktu yang lama pada saat pengoreksian dan mudah menjadi kecurangan. Cara ini membosankan siswa dan mengakibatkan sebagian besar siswa saling menyontek. Lain halnya dengan media *Kahoot*, yang memiliki kelebihan yaitu dapat mengefektifkan waktu, karena hasilnya akan cepat diketahui dan tidak memerlukan biaya penggandaan/pengkopian. Setiap siswa kemungkinan akan merasa tertarik, tertantang, dan berusaha konsentrasi pada gawai/komputer/leptop masing-masing, sehingga tidak saling bertanya saat ujian berlangsung.

Bertolak dari paparan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Kahoot dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa*.

1.2 Fokus Penelitian

Setelah memahami uraian konteks penelitian di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot?
- c. Apa saja faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot.
- b. Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot.
- c. Mendeskripsikan faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut.

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi peneliti selanjutnya terkait dengan penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat mengetahui kemampuan mereka, dan memberikan pengalaman baru dalam mengikuti ulangan atau ujian, serta dapat menumbuhkan motivasi kreatif siswa dalam menjawab soal-soal melalui media *Kahoot*.

c. Manfaat bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Kahoot* khususnya dalam proses penilaian, dapat dijadikan rancangan baru dalam pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah karena dapat mempermudah guru dalam penilaian.

d. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung era revolusi 4.0 dan program pendidikan abad 21 yang diprogramkan di sekolah serta menciptakan situasi kelas yang kondusif menarik bagi para siswa, sehingga dapat mengikuti tes dengan baik, efektif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka dirumuskan definisi operasionalnya sebagai berikut ini:

- a. Penilaian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penilaian yang dirancang oleh guru dengan menggunakan media *Kahoot* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa dalam pembelajaran menggunakan struktur dan kebahasaan teks anekdot.
- b. *Kahoot* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media penilaian yang berbasis browser web atau aplikasi untuk menguji siswa dalam perolehan hasil belajarnya dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot.
- c. Teks anekdot yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu teks yang memiliki struktur dan kebahasaan.
- d. Hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari proses penggunaan media *Kahoot* yang digunakan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran, yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.