

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah membawa dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas pendidikan. Berbagai inovasi teknologi, seperti pembelajaran berbasis online, augmented reality, dan kecerdasan buatan, telah memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan interaksi antara guru dan murid. Era revolusi industri 4.0 ini merupakan periode mesin dan teknologi yang membawa perubahan signifikan pada cara hidup seseorang. Sebagian besar pendapat mengenai potensi manfaat industri 4.0 yaitu perbaikan kecepatan dan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan yang diakibatkan oleh pesatnya perkembangan pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang (Prasetyo & Sutopo, 2018).

Salah satu manfaat utama teknologi dalam pendidikan adalah meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi semua kalangan. Dengan adanya platform pembelajaran online, siswa kini dapat mengakses materi pelajaran dari mana saja dan kapan saja, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Ini membantu mengatasi kendala geografis dan membuka peluang bagi siswa dari daerah terpencil atau terpinggirkan untuk mendapatkan akses pendidikan yang setara dengan yang ada di kota-kota besar. Tidak hanya itu, teknologi juga telah memberikan peluang baru dalam metode pengajaran. Penggunaan augmented reality dalam pembelajaran, misalnya, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten yang lebih menarik dan mendalam. Materi pelajaran yang dulunya bersifat teoritis dan abstrak kini dapat dihadirkan dalam bentuk visual dan interaktif, yang secara efektif meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

Namun, perlu diingat bahwa meskipun teknologi memberikan berbagai keuntungan dalam dunia pendidikan, tetap dibutuhkan pengawasan dan pendekatan yang bijaksana dalam mengimplementasikannya. Aspek etika, privasi, dan keamanan data harus selalu diutamakan dalam setiap penerapan teknologi pendidikan. Selain itu, guru juga tetap memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, karena teknologi hanya menjadi alat bantu yang efektif jika didukung oleh pendekatan pedagogis yang tepat. Dengan menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan prinsip-prinsip pendidikan yang baik, dunia pendidikan akan terus mengalami perkembangan yang positif dan memberikan manfaat besar bagi generasi masa depan. Era revolusi industri 4.0 ini menjadi momentum penting bagi para pengambil kebijakan, pendidik, dan masyarakat untuk bersama-sama mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam rangka menciptakan sistem pendidikan yang inklusif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan harus ada manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Azzahra, 2022) pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Pemanfaatan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Salah satu bentuk dari teknologi digital adalah internet. Saat ini pembelajaran berbasis internet, seperti pembelajaran online dengan zoom meeting, web-learning, e-learning sudah banyak dilakukan.

Selanjutnya penjelasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menurut (Darmansyah, 2022) Semua aplikasi teknologi memerlukan landasan teoretis yang kuat berdasarkan penelitian sistematis yang bertujuan dan pedagogi yang baik untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi

Muhammad Farras Alghifari, 2024

PENGARUH KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA (KEAMANAN PANGAN) DI SMK BINA WISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemungkinan masalah sampingan. Ketika mengintegrasikan teknologi baru dalam pengajaran dan pembelajaran, pertama-tama kita harus mempertimbangkan penerapannya yang potensial, biaya dan manfaat yang diantisipasi, dan kemudian mengembangkan praktik pendidikan yang berhasil. Teknologi pembelajaran telah memberikan kontribusinya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mulai dari menjadi dasar pengembangan dalam metode, strategi teknik pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran. Para pendidik mendapatkan kemudahan yang luar biasa dalam melaksanakan tugas pembelajarannya.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan adalah aspek yang sangat krusial. Adanya pemanfaatan tersebut memberikan kemungkinan beragam metode dalam pendidikan, dan salah satu di antaranya adalah dengan mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajar-mengajar, membuka peluang akses lebih luas terhadap sumber informasi, serta menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, peran teknologi dalam dunia pendidikan merupakan komponen integral dalam mencapai tujuan peningkatan mutu Pendidikan. Teknologi pembelajaran telah memberikan kontribusinya yang signifikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini terlihat dalam berbagai aspek, mulai dari menjadi dasar pengembangan dalam metode, strategi, hingga teknik pembelajaran yang lebih modern dan relevan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya terbatas pada fasilitator belajar, melainkan juga sebagai alat penting dalam evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, pengintegrasian teknologi dalam proses pendidikan telah memperluas cakupan serta meningkatkan efektivitas pendidikan, sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa yang semakin beragam.

Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa akan didasarkan kepada penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak” dengan hasil

Muhammad Farras Alghifari, 2024

PENGARUH KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA (KEAMANAN PANGAN) DI SMK BINA WISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan Kahoot didalam evaluasi pembelajaran efektif mendorong minat belajar anak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan Kahoot terhadap minat belajar, dampak evaluasi pembelajaran model Kahoot lebih tinggi daripada siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan cara konvensional. Semakin tinggi preferensi minat diri individu, maka semakin tinggi pula kemampuannya untuk mengembangkan informasi tentang Kahoot yang didapatkannya. Sebaliknya, semakin rendah preferensi (selera) minat individu, semakin rendah literasi pengetahuannya (Ramlah dkk, 2021).

Kemudian pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar menurut (Mattawang & Syarif, 2023) Penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Melalui Kahoot, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kahoot memberikan platform yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antara sesama siswa. Elemen permainan yang dimasukkan ke dalam Kahoot, seperti skor, leaderboard, dan penghargaan, memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Kahoot menjadi sarana yang relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang hidup di era teknologi. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman materi, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi tidak hanya sekadar alat, melainkan juga menjadi katalisator yang mendorong motivasi siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran, serta membantu siswa

Muhammad Farras Alghifari, 2024

PENGARUH KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA (KEAMANAN PANGAN) DI SMK BINA WISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencapai pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan teknologi, proses pembelajaran dapat diarahkan menuju interaktivitas yang lebih tinggi, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas, dan memberikan pendekatan yang lebih personal dalam mengatasi kebutuhan individual siswa. Dengan demikian, peran teknologi dalam konteks pembelajaran adalah salah satu faktor kunci dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang harus terus dioptimalkan.

Perkembangan teknologi dan informasi yang dimanfaatkan bagi dunia pendidikan bahkan tidak sekedar sebagai sumber belajar bagi pembelajaran, bahkan digunakan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi (ujian). Berdasarkan penelitian terdahulu terkait alat evaluasi pembelajaran menurut (Purnamasari & Rochmawati, 2015) Alat evaluasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Wondershare Quiz Creator yang telah dikembangkan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli evaluasi layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran akuntansi keuangan pada materi sistem penilaian persediaan dan telah dikembangkan berdasarkan respon siswa sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran akuntansi keuangan pada materi sistem penilaian persediaan untuk kelas XI jurusan akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk.

Alat evaluasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti Wondershare Quiz Creator telah melalui proses pengembangan yang cermat, dengan validasi dari ahli materi dan ahli evaluasi. Oleh karena itu, alat ini adalah pilihan yang sangat layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran akuntansi keuangan pada materi sistem penilaian persediaan. Rekomendasi ini didasarkan pada respons positif yang diterima dari siswa yang telah menggunakannya, menunjukkan bahwa alat evaluasi ini telah berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka dengan baik dalam materi sistem penilaian persediaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan.

Muhammad Farras Alghifari, 2024

PENGARUH KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA (KEAMANAN PANGAN) DI SMK BINA WISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu media yang dikembangkan sebagai alat evaluasi adalah *aplikasi Kahoot*. Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui penggunaan metode gamification di kelas (Bicen & Kocakoyun, 2018). Data menunjukkan bahwa gamifikasi pembelajaran meningkatkan minat siswa pada pelajaran, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih ambisius untuk sukses. Secara bersamaan, inklusi gamification yang didekati berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Murid-murid yang merasa kolaborasi itu sangat penting selama gamification didukung dan saling membantu dalam belajar. Para siswa dapat bergabung dengan aplikasi ini menggunakan ponsel pintar menyatakan bahwa sistem penghargaan meningkatkan minat. Siswa dapat melihat status pencapaian mereka melalui gamifikasi, dan meningkatkan diri mereka dalam topik di mana mereka kurang. Selain itu, menggabungkan pendekatan gamification dengan metode pembelajaran campuran membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2018).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Kahoot adalah contoh alat penilaian teknologi yang mencakup partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda di lingkungan yang lebih kompetitif. Perspektif siswa tentang efektivitas penilaian Kahoot terhadap praktik umpan balik yang baik (Nisa Omar, 2017).

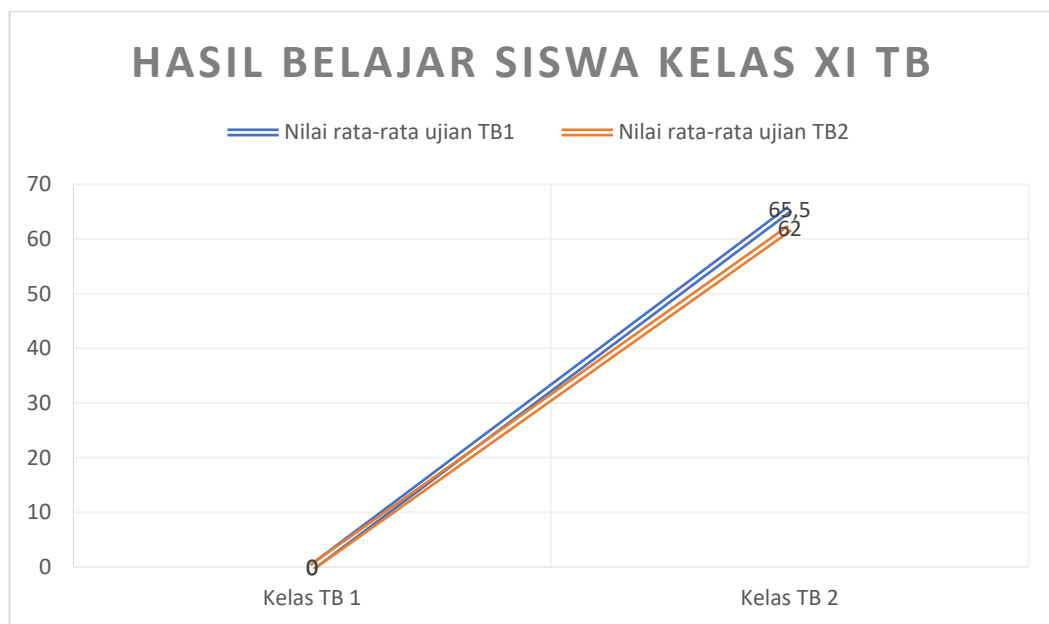
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa di SMK Bina Wisata Lembang, dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control. Berdasarkan hasil diskusi empiris pra-penelitian yang dilakukan bersama Guru Program Keahlian Tata Boga

Muhammad Farras Alghifari, 2024

PENGARUH KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA (KEAMANAN PANGAN) DI SMK BINA WISATA LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SMK Bina Wisata Lembang, ibu Nenden menjelaskan masih ditemukannya hambatan pada saat penilaian atau evaluasi pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan siswa belum optimal dalam pemahaman, minat, dan hasil khususnya pada mata pelajaran konsentrasi kejuruan dalam elemen keamanan pangan.



Gambar 1 1 Hasil Belajar Siswa Kelas XI TB SMK Bina Wisata Lembang

Menanggapi permasalahan yang diutarakan oleh guru program keahlian tersebut sera berdasarkan identifikasi masalah yang ditemui oleh peneliti yaitu, dengan berkembangnya teknologi menuntut guru atau tenaga pendidik untuk selalu memunculkan inovasi baru dan kreativitas dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, permasalahan dalam evaluasi pembelajaran dikarenakan instrument atau alat evaluasi yang digunakan cenderung monoton, dan pelaksanaan evaluasi secara konvensional kurang menarik bagi siswa. Maka dirasa perlu untuk diterapkannya media atau alat evaluasi pembelajaran lain yang dapat membuat kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan, bervariasi, dan juga mudah digunakan oleh peserta didik. Salah satu media atau alat evaluasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung hal tersebut adalah Aplikasi/Web Kahoot!.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang telah pada latar belakang penelitian, dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a) Bagaimana pengaruh kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan dan Keselamatan Kerja (Keamanan Pangan)?
- b) Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI pada mata Pelajaran Keamanan dan Keselamatan Kerja (Keamanan Pangan)?
- c) Bagaimana perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang diberikan *treatment* Kahoot! dan konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang telah pada latar belakang penelitian, dapat dihasilkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui pengaruh kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan dan Keselamatan Kerja (Keamanan Pangan) di SMK Bina Wisata Lembang
- b) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control.
- c) Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang telah pada latar belakang penelitian, dapat ditemukan manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pentingnya kahoot sebagai alat evaluasi terhadap hasil dan minat belajar siswa, serta juga diharapkan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas dari evaluasi pembelajaran.
- b) Secara Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menekankan betapa pentingnya kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran sehingga bukan hanya berpengaruh terhadap hasil belajar saja akan tetapi dapat berpengaruh terhadap minat belajar dari siswa.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dapat memberikan kontribusi bagi yang ingin melanjutkan penelitian yang serupa.
- c. Bagi guru, semoga penelitian ini dapat memberikan masukan dalam evaluasi pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian / Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah uraian terkait dengan langkah sistematis dengan menyerupai *outline* sehingga menjadi pedoman atas penggunaan sekaligus penjelasan adanya masing bab maupun bagian-bagian bab harus disusun secara naratif yang terdiri dari paragraf-paragraf bukan disusun seperti membuat kerangka *outline*. Sistematika penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian, maupun karya tulis. Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut:

a) BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

b) BAB II Kajian Pustaka

Dalam bab ini penulis membahas tentang Minat Belajar, Hasil Belajar, Alat Evaluasi, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berpikir

c) BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang Setting Penelitian, Desain Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Validitas Data

d) BAB IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang Hasil dan Pembahasan Penelitian

e) BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang Kesimpulan dan Saran Penelitian

f) Daftar Pustaka

Pada bagian ini penulis mencantumkan berbagai sitasi

g) Lampiran

Pada bagian ini penulis mencantumkan berbagai lampiran penelitian