

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Faktor terpenting untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan seseorang salah satunya adalah melalui pendidikan. Pendidikan berperan dalam mengembangkan potensi seseorang lewat berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu melalui kegiatan pembelajaran, manusia diharapkan memiliki sikap atau perilaku yang kreatif, inovatif dan mampu mengubah pengetahuan, perilaku serta keterampilannya untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas (Dewi & Kurnia, 2018).

Evaluasi dalam pendidikan termasuk sebuah bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Proses dalam evaluasi terdiri dari pengumpulan informasi serta analisis dan penafsiran informasi untuk dapat menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran (Magdalena, Fauzi, & Putri, 2020). Sistem evaluasi harus dapat memberi gambaran kualitas sebuah pembelajaran untuk membantu guru merumuskan strategi pembelajaran serta memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuannya (Magdalena, Fauzi, & Putri, 2020).

Alat evaluasi membuat proses evaluasi menjadi lebih mudah. Alat digunakan untuk mempermudah dalam melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan (Amirono & Daryanto, 2016). Alat evaluasi yang baik memiliki karakteristik dan harus memenuhi sejumlah persyaratan diantaranya: validitas, reliabilitas, objektivitas, kepraktisan dan ekonomis (Rosidin, 2017).

##### **1. Validitas**

Validitas merupakan kepastian dan ketepatan sebuah tes saat melakukan pengukuran. Tes yang valid mampu mengukur sesuatu yang akan diukurnya (Elviana, 2020). Validitas tes terdiri dari validitas empiris yaitu validitas konkruen dan validitas prediksi, validitas logis yaitu validitas konstruk dan validitas isi (Arikunto, 2013).

Tes yang valid harus mempunyai minimal koefisien 0,5 jika semakin tinggi koefisien maka tes tersebut semakin cermat (Elviana, 2020). Sebuah tes memiliki validitas tinggi jika memberikan hasil pengukuran sesuai tujuan dilakukannya tes tersebut (Elviana, 2020).

## 2. Reliabilitas

Konsistensi tes dalam kemampuan mengukur sesuatu yang seharusnya diukur sehingga hasilnya menunjukkan data yang dapat dipercaya disebut reliabilitas tes (Elviana, 2020). Jika hasil pengukuran kesatu dan kedua menampilkan hasil yang nyaris sama, maka tes tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi, tetapi jika pengukuran kesatu dan kedua berbeda jauh maka tes itu memiliki reliabilitas yang rendah (Elviana, 2020).

## 3. Objektivitas

Suatu alat evaluasi dikatakan objektif apabila tidak terdapat faktor individu yang mempengaruhi dan lawan kata dari objektif adalah subjektif. Jika dalam melaksanakan sebuah tes tidak terpengaruh oleh faktor subjektif, maka tes tersebut dikatakan objektif (Widyoko, 2009). Objektivitas berkaitan dengan reliabilitas yang menekankan penentuan sistem penilaian, sedangkan reliabilitas menekankan pada penentuan nilai tes (Widyoko, 2009).

## 4. Kepraktisan

Tes yang tidak sulit digunakan adalah tes yang praktibilitasnya tinggi (Widyoko, 2009). Sebuah tes dikatakan praktis apabila tidak sulit ketika diterapkan, tidak memerlukan banyak peralatan, membebaskan siswa terlebih dahulu mengerjakan bagian yang dianggap mudah, gampang untuk diperiksa, memiliki kunci jawaban serta pedoman skor dan memiliki petunjuk pengisian yang ditulis dengan jelas (Widyoko, 2009).

## 5. Ekonomis

Alat evaluasi yang baik seharusnya tidak memerlukan banyak biaya dan waktu yang lama, dengan kata lain alat evaluasi harus bersifat ekonomis. Ekonomis berarti tes tidak memerlukan banyak biaya, tidak terlalu banyak menguras tenaga dan waktu yang lama (Arikunto, 2013).

Jenis alat evaluasi pembelajaran terdiri dari jenis tes (tes objektif dan tes uraian) dan jenis non tes (observasi, wawancara, angket, analisis dokumen, dan sosiometri) (Primaniarta, 2020). Istilah tes adalah metode untuk melakukan pengukuran yang memiliki berbagai pertanyaan maupun pernyataan. Tes tersebut dapat dikerjakan oleh siswa untuk menilai bagaimana perilaku siswa (Primaniarta, 2020).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat berbagai kemajuan pula pada aspek pendidikan, contohnya dengan adanya aplikasi dan *website* seperti Google Form dan Kahoot, guru dapat menggunakannya sebagai alat evaluasi. Google form ialah fitur pada Google dokumen yang berfungsi dalam membuat kuis online, survey online atau mengisi formulir online. Namun fitur pada Google dokumen ini hanya dapat dibaca saja. (Ngafifah, 2020). Kahoot ialah sebuah aplikasi kuis online dengan pertanyaan yang ditampilkan sebagai permainan (Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020). Kahoot dapat dipakai untuk melaksanakan latihan soal, remedial, pretest, posttest dan sebagainya (Dewi & Masniladevi, 2021). Aplikasi Kahoot menggabungkan evaluasi pembelajaran dengan permainan interaktif serta dilengkapi sistem untuk memantau aktivitas siswa. Kahoot mampu menjadikan kegiatan evaluasi pembelajaran lebih interaktif, menarik, nyaman dan lebih gampang untuk melihat hasil belajar siswa (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020)

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di MI Ibrahim Ulul Azmi, Cileunyi, berupa wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas 5A diperoleh data bahwa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi, madrasah biasanya menggunakan tes tertulis dan selama pelaksanaan sekolah daring biasanya untuk evaluasi hanya mengerjakan soal pada buku LKS atau guru mengirimkan soal berbentuk *soft file* lalu siswa mengumpulkannya ke Madrasah. Selain itu untuk memberikan tugas pada siswa terkadang guru juga menggunakan aplikasi *wordwall* maupun *quiziz*. Akan tetapi pada saat melaksanakan evaluasi pembelajaran ditemukan berbagai kendala atau permasalahan diantaranya terkadang ada siswa yang ketika waktunya mengumpulkan tugas siswa tersebut tidak mengumpulkannya dengan tepat

waktu, tidak serius dalam mengerjakan soal evaluasi yang akibatnya mendapatkan nilai rendah. Selain itu di MI Ibrahim Ulul Azmi belum pernah menerapkan proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Guru Bahasa Inggris MI Ibrahim Ulul Azmi mendukung jika dilaksanakan inovasi dalam alat evaluasi yang memanfaatkan teknologi agar kegiatan evaluasi bisa berjalan dengan lebih baik. MI Ibrahim Ulul Azmi merupakan sekolah yang sudah mempunyai fasilitas teknologi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Terdapat satu ruang komputer yang terdiri dari dua puluh komputer dilengkapi jaringan wifi yang memadai yang memungkinkan untuk melakukan berbagai inovasi baru di dalam proses pembelajaran, salah satunya pengembangan alat evaluasi.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan alat evaluasi yang tidak membosankan dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini mengambil judul **“Pengembangan Alat Evaluasi Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Kahoot di MI”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI?
2. Bagaimana tingkat validitas dan reliabilitas alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI?
3. Bagaimana keterpakaian alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI

2. Mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI
3. Mengetahui keterpakaian alat evaluasi berbantu aplikasi Kahoot dalam materi *Clothes and Weather* (pakaian dan cuaca) pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Secara Teoretis
  - a. Diharapkan hasil pengembangan alat evaluasi mampu berkontribusi dalam memajukan proses evaluasi pembelajaran di Indonesia
  - b. Diharapkan hasil pengembangan alat evaluasi mampu menjadi pedoman dalam meningkatkan penggunaan alat evaluasi berlandaskan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)
  - c. Diharapkan hasil dari pengembangan alat evaluasi mampu menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Madrasah, harapannya pengembangan alat evaluasi ini mampu memotivasi untuk menyediakan sarana prasarana yang mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran
  - b. Bagi guru, diharapkan pengembangan alat evaluasi ini mampu menjadi salah satu pilihan saat melaksanakan evaluasi pembelajaran di dalam kelas, agar proses evaluasi yang tidak membosankan serta menumbuhkan motivasi belajar pada siswa
  - c. Bagi siswa, diharapkan pengembangan alat evaluasi ini bisa menjadi sarana dalam mengukur pemahaman siswa terhadap suatu materi
  - d. Bagi orangtua, diharapkan pengembangan alat evaluasi ini bisa memberi informasi mengenai perkembangan serta pemahaman belajar anaknya selama di sekolah

## **E. Kerangka Berpikir**

Hasil studi pendahuluan menunjukkan rendahnya minat siswa untuk mengerjakan suatu latihan atau tugas dari guru ketika proses evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu pengembangan alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan agar motivasi belajar siswa semakin meningkat.

Evaluasi pembelajaran ialah proses pengumpulan, analisis dan interpretasi data dalam mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa (Magdalena, Fauzi, & Puteri, 2020). Salah satu cara guru membuat evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan bagi siswa yaitu guru bisa memanfaatkan alat evaluasi berbasis online seperti aplikasi Kahoot. Alat evaluasi yang baik memiliki karakteristik dan harus memenuhi sejumlah persyaratan diantaranya: validitas, reliabilitas, objektivitas, kepraktisan dan ekonomis (Rosidin, 2017). Dalam penelitian ini, alat evaluasi hanya akan dinilai kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas.

Kahoot ialah kuis online dengan pertanyaan atau tes yang dikemas dalam bentuk permainan (Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020). Selain kuis yang ditampilkan dalam bentuk permainan, keunggulan dari alat evaluasi ini yaitu siswa tidak bisa melihat jawaban orang lain (menyontek) sebab soal maupun pilihan jawaban akan dibuat secara acak oleh guru. Selain itu peringkat siswa akan otomatis muncul pada layar monitor siswa ketika mengerjakan evaluasi, dengan tujuan agar motivasi belajar mereka semakin meningkat.

Alat evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan memanfaatkan aplikasi Kahoot, berisi materi mengenai *Clothes and Weather* (Pakaian dan Cuaca), dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kompetensi
3.1 Mendeskripsikan pakaian yang tepat untuk cuaca tertentu	3.1.1 Menyebutkan nama-nama pakaian dan cuaca dengan ucapan dan lafal yang benar 3.1.2 Mengidentifikasi pakaian yang tepat dengan cuaca	C1 (Pengetahuan)

Dalam pembelajaran mengenai materi *Clothes and Weather* (Pakaian dan Cuaca) tersebut digunakan model pembelajaran *Cooperative learning* serta media pembelajaran berupa *English Vocabulary Cards*. *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang memprioritaskan prinsip kerjasama antar siswa yang kemampuannya berbeda-beda dalam suatu kelompok. Model pembelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, melatih siswa dalam menerima keberagaman dari temannya, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam bersosialisasi. Pelaksanaan proses pembelajaran melalui model ini tidak harus berasal dari guru tetapi siswa juga dapat bertukar pikiran dan saling mengajukan pendapat dengan siswa lainnya. Dalam model pembelajaran ini siswa dipandang sebagai inti (subjek) dari proses pembelajaran yang perlu berpartisipasi secara aktif. Sedangkan, guru berperan sebagai fasilitator untuk memfasilitasi, membimbing serta mengkoordinasikan berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Prasetyawati, 2021).

Media *English Vocabulary Cards* atau media kartu ialah suatu media pembelajaran dalam bentuk kertas berisi gambar-gambar yang mampu melatih serta memperbanyak kosakata siswa. Media kartu ini dapat dipakai dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena sangat mudah untuk dibuat, efektif dan tidak terlalu membutuhkan biaya tinggi. Alasan utama penggunaan media media kartu yaitu karena media ini mampu menarik perhatian siswa, memperjelas suatu konsep yang abstrak menjadi konsep yang konkrit dan

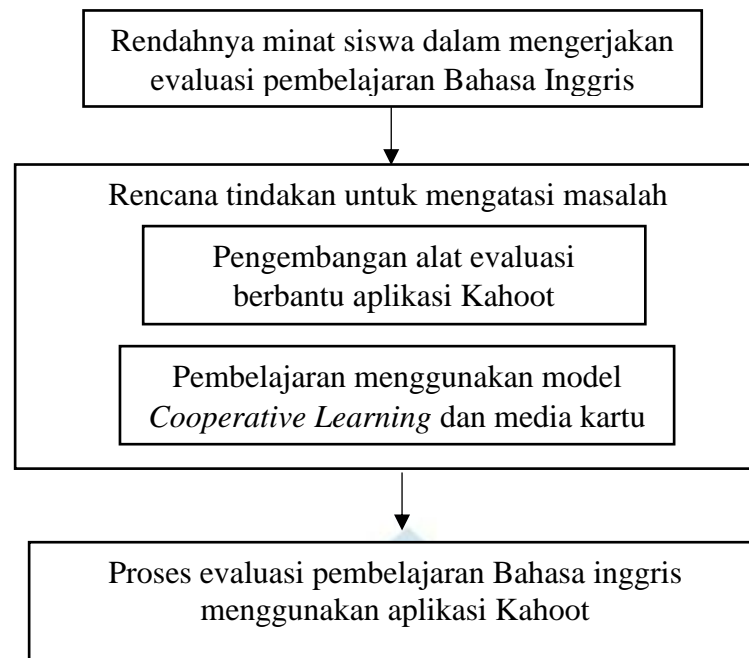
merangsang siswa menemukan arti suatu kata supaya mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran ini kegiatan intinya yaitu guru mengucapkan nama-nama pakaian dan cuaca menggunakan kartu bergambar, kemudian siswa mendengarkan dan mengulang ucapan guru. Dalam kegiatan ini guru menjelaskan arti nama dan gambar dalam kartu tersebut. Kemudian Guru meminta siswa membaca dan menulis teks mengenai pakaian dan cuaca.

Setelah membaca dan menulis teks mengenai pakaian dan cuaca, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Kegiatan di dalam kelompok yaitu mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) berisi kegiatan mencocokkan gambar pakaian dan cuaca. Kegiatan selanjutnya guru menilai hasil pekerjaan siswa kemudian guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi *Clothes and weather* (Pakaian dan Cuaca) tersebut sambil guru menanyakan pada siswa mengenai paham atau tidaknya terhadap materi yang sudah dijelaskan serta ada kesulitan atau tidak. Setelah itu guru menguji kemampuan siswa melalui tes berupa pilihan ganda menggunakan aplikasi Kahoot yang sebelumnya sudah di uji validitasnya oleh ahli materi serta ahli media. Jika siswa sudah selesai melakukan tes tersebut, siswa kemudian diminta mengisi angket yang berisi tanggapan siswa tentang kegiatan evaluasi pembelajaran tersebut. Angket juga digunakan untuk mengetahui keterpakaian alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot.

Uraian tersebut dijelaskan dalam kerangka berpikir berikut ini:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

#### F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian berjudul: “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas VII” yang telah diselesaikan oleh Refson, Supriatini dan Mustofa tahun 2020 di Jurnal Bindo Sastra. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk secara spesifik mengembangkan alat evaluasi berbasis TIK dengan aplikasi Kahoot. Metode atau teknik penelitiannya yaitu metode pengembangan model Borg and Gall. Instrumen penelitiannya adalah alat evaluasi berbentuk aplikasi Kahoot. Hasil analisis menunjukkan, aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dalam uji coba terhadap siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang dengan banyaknya siswa yaitu 11 siswa, diperoleh data bahwa siswa terlihat aktif saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.
2. Penelitian berjudul: “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi dalam Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang telah dilakukan oleh Bertita Alike Dewi dan Masniladevi tahun 2021 dalam

*Journal Of Basic Education Studies*. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui dampak penerapan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang. Metode penelitiannya yaitu metode kuasi eksperimen. Instrumen penelitiannya yaitu tes dan lembar observasi. Teknik analisis data adalah teknik statistik deskriptif inferensial. Hasil dari penelitian tersebut yaitu nilai siswa kelas eksperimen rata-rata adalah 70 sementara nilai siswa kelas kontrol rata-rata adalah 54 dan itu berarti hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dilihat dari hasil uji t diperoleh nilai 0,017. Nilai tersebut lebih rendah dari taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa pemanfaatan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dalam pelajaran matematika berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

3. Penelitian berjudul: “Efektivitas Penerapan Kuis Interaktif Kahoot dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” yang telah dilakukan oleh Marwah Mariam Mohammad dan Prima Mutia Sari tahun 2021 dalam Jurnal *Educatio*. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui efektifitas penerapan aplikasi Kahoot pada pelajaran IPA di SDN Susukan 08 Pagi dan SDN Ciracas 15 Pagi untuk siswa kelas 5. Metode penelitiannya yaitu metode deskriptif kuantitatif. Sampel penelitiannya yaitu 63 orang siswa kelas 5 di SDN Ciracas 15 Pagi dan 64 siswa kelas 5 di SDN Susukan 08 Pagi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuisioner angket. Untuk menguji validitasnya memakai rumus *Product Moment* yang hasilnya dari 30 pernyataan diperoleh 5 pernyataan yang tidak valid dan 25 pernyataan yang valid. Untuk menguji reliabilitasnya yaitu dengan rumus *Alpha Cornbarch*. Untuk menemukan persentase efektivitas aplikasi Kahoot memakai rumus *Index %*. Hasil analisis angket, 127 siswa mendapat skor 124 yang merupakan skor tertinggi sedangkan skor yang paling rendah yaitu 100.

Hasil dari penelitian ini yaitu tes menggunakan aplikasi Kahoot pada proses pembelajaran IPA sudah efektif serta siswa merespon dengan sangat baik.



Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

Keterangan Penelitian	(Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020)	(Dewi & Masniladevi, 2021)	(Mohammad & Sari, 2021)	Penelitian yang akan dilakukan
Judul	Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas VII	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD	Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Pengembangan Alat Evaluasi Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Kahoot di MI
Alat Evaluasi yang Digunakan	Aplikasi Kahoot	Aplikasi Kahoot	Aplikasi Kahoot	Aplikasi Kahoot
Metode Penelitian	Metode penelitian pengembangan model Borg and Gall	Metode kuasi eksperimen	Metode penelitian deskriptif kuantitatif	Metode Penelitian Pengembangan model ADDIE
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia	Matematika	IPA	Bahasa Inggris
Tempat Penelitian	Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Palembang untuk siswa kelas VII	Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang untuk siswa kelas IV	Penelitian dilakukan di SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi, Jakarta Timur untuk siswa kelas V	Penelitian dilakukan di MI Ibrahim Ulul Azmi, Cileunyi untuk kelas V