

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada seseorang dalam kehidupannya secara kompleks. Interaksi seseorang dengan lingkungannya-lah yang mengakibatkan adanya proses belajar. Belajar dapat dilakukan di setiap tempat dan di setiap waktu. Terjadinya perubahan tingkah laku merupakan tanda bahwa seseorang itu telah belajar yang meliputi perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jika proses belajar dilaksanakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini bertujuan untuk melakukan perubahan secara terencana pada seorang siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Interaksi selama adanya proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, seperti guru, siswa, staff sekolah, kepala sekolah, dan bahan materi pelajaran dari berbagai sumber lainnya.<sup>1</sup>

Banyak sekali keuntungan dari belajar, terutama bagi individu dan bagi masyarakat. Bagi individu, kualitas hidupnya akan mengalami perkembangan jika memiliki kemampuan untuk belajar secara terus menerus. Sementara bagi masyarakat, belajar memiliki pengaruh dalam mengenalkan budaya dan pengetahuan untuk generasi selanjutnya melalui proses belajar. Belajar merupakan salah satu karakteristik yang menjadi

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers, hal. 1

pembeda antara manusia dengan makhluk lain, dan termasuk kegiatan yang dilakukan sepanjang hidup. Sehingga, belajar tidak hanya dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pelajar saja, baik mereka yang sedang belajar di tingkat SD (sekolah dasar), SMP (sekolah menengah pertama), SMA (sekolah menengah atas), perguruan tinggi, maupun mereka yang sedang mengikuti kursus, pelatihan, dan kegiatan pendidikan lainnya.<sup>2</sup>

Belajar menurut Trianto ialah proses dengan ditandainya perubahan pada diri seseorang. Kemudian, hasil dari proses belajar tersebut terdapat perubahan yang mampu ditujukan pada berbagai aspek, seperti perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, kecakapan, dan perubahan pada aspek tertentu seseorang yang melakukan proses belajar.<sup>3</sup> Belajar memiliki beberapa maksud yang harus dipahami oleh seorang siswa, Sardiman menyatakan beberapa maksud tersebut, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui suatu kepandaian, kecakapan, atau konsep yang belum pernah diketahui sebelumnya
- 2) Mampu mengerjakan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya, meliputi sikap dan keterampilan,
- 3) Untuk dapat menyatukan beberapa pengetahuan pada suatu definisi baru, meliputi pengetahuan, keterampilan, konsep, dan sikap

---

<sup>2</sup> Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 22-23

<sup>3</sup> Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 9

- 4) Untuk dapat memahami dan melakukan penerapan dari pengetahuan yang sudah didapatkan.<sup>4</sup>

Dapat disimpulkan pengertian belajar di atas, yaitu suatu proses untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang berlangsung terus menerus yang dapat terjadi pada semua orang.

Berbicara tentang kegiatan belajar, sebenarnya berkaitan juga dengan hasil pembelajaran. Hasil belajar yang didapat akan tergantung dari kegiatan belajar itu sendiri. Purwanto mengungkapkan bahwa hasil belajar ialah perwujudan tercapainya tujuan pendidikan, dengan demikian pengukuran hasil belajar akan tergantung dengan tujuannya.<sup>5</sup> Menurut Djamarah, hasil belajar ialah prestasi dari suatu aktivitas individu maupun tim yang telah dikerjakan dan diciptakan. Secara umum, hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yang akan menjadi objek penilaian, pertama, ranah kognitif yang menjadi perhatian lebih besar terhadap seorang pendidik atau guru, karena kemampuan siswa akan terlihat pada ranah kognitif dalam menguasai atau tidaknya bahan pelajaran (materi), kedua, yaitu ranah afektif, dan ketiga, yaitu ranah psikomotorik.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo, hal. 3

<sup>5</sup> Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 23

<sup>6</sup> Maisaroh dan Rostrieningsih. 2010. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8(2), hal. 161-162

Definisi dari hasil belajar di atas, dapat disimpulkan, yaitu hasil interaksi tindak belajar dan umumnya memiliki tujuan pada nilai tes yang telah guru berikan. Setelah dilakukan proses belajar akan diperoleh suatu hasil belajar yang meliputi perubahan tingkah laku dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut penganalisisan tersebut, hasil belajar sejarah ialah kemampuan siswa setelah melewati proses belajar sejarah. Siswa yang mempunyai hasil belajar yang baik, tentu tidak terlepas dari penggunaan evaluasi pembelajaran. Salah satu faktor siswa berhasil dalam belajar karena evaluasi pembelajarannya yang berkualitas. Jika seorang guru melakukan pengembangan pada alat evaluasi pembelajaran dengan tepat pada saat evaluasi, maka prosedur evaluasi pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Terdapat pernyataan yang dinyatakan oleh Wina Sanjaya, yaitu ketika guru melakukan pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan, guru harus memiliki peran sebagai ujung tombak, jika tujuan pendidikan ingin dicapai, yaitu batasan kemampuan yang harus dimiliki siswa.<sup>7</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, bahwa evaluasi termasuk teknik yang tidak boleh terlewatkan dan guru harus menerapkannya. Jika pembelajaran berfungsi sebagai pendukung dalam pengembangan potensi siswa, maka evaluasi berfungsi sebagai penyedia informasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang berjalan.

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 6

Tanpa kehadiran evaluasi, sulit untuk menemukan informasi mengenai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.<sup>8</sup>

Djiwandono menjelaskan pada hakikatnya, kedudukan evaluasi dalam pembelajaran adalah sebagai bagian akhir dari rangkaian tiga komponen pokok penyelenggaraan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, evaluasi pembelajaran harus berdasarkan prinsip-prinsip umum yang menekankan pentingnya hal-hal berikut: 1) identifikasi tujuan evaluasi, 2) memilih teknik evaluasi dalam hubungan dengan tujuan tersebut, 3) memakai berbagai teknik evaluasi, 4) sadar akan keterbatasan teknik evaluasi yang dipakai, 5) menganggap evaluasi sebagai sebuah proses pemerolehan informasi untuk digunakan sebagai dasar bagi keputusan pendidikan.<sup>9</sup> Evaluasi pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang berkaitan dengan faktor penunjang pendidikan, supaya evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengetahui efektif atau tidaknya pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar) yang sudah dilakukan oleh guru di dalam rencana proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran perlu diterapkan oleh guru dalam setiap pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran sejarah.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Cet. 3. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 5

<sup>9</sup> Supriyadi. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press, hal. 3

<sup>10</sup> Erman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, hal. 1



Berbicara tentang sejarah, dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari sejarah. Setiap orang pastinya akan mengukir sejarah sepanjang hidupnya. Setiap siswa diharapkan dapat bisa memahami segala proses yang terjadi dan juga dapat mengasah kemampuan intelektualnya dalam proses perjalanan sejarah. Maka dari itu, sejarah menjadi pedoman bagi kehidupan selanjutnya. Tantangan akan dihadapi dalam kehidupan selanjutnya atau di masa depan. Dalam mengantisipasi tantangan dan perkembangan dunia tersebut, proses pembelajaran sejarah di kelas harus disesuaikan dengan baik, dengan demikian siswa dapat terbantu dalam menghadapi kehidupan mereka dengan keadaan perkembangan dunia saat ini dan masa depan.

Hasan mengemukakan jika belajar sejarah merupakan pembelajaran dari pengalaman orang lain yang terjadi di masa lampau, agar dijadikan bahan pembelajaran dan pemikiran untuk masa kini dan masa yang datang.<sup>11</sup> Wineburg mengatakan bahwa belajar sejarah bermanfaat bagi siswa untuk menjadikan manusia yang berperikemanusiaan, tidak dapat dilakukan oleh semua mata pelajaran yang lain.<sup>12</sup> Selaras dengan pernyataan Sjamsuddin yang mengungkapkan bahwa mempelajari sejarah termasuk upaya mengapresiasi yang terjadi di masa lalu dan kita ikut merasakan apa yang menjadi tujuan-tujuan, prestasi-prestasi, dan penderitaan-penderitaan orang di masa lalu. Dengan adanya rasa emosional dan sentimetal itulah yang

---

<sup>11</sup> Hasan. 2007. *Model-Model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro, hal. 146

<sup>12</sup> Kurniawati. 2018. "Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Terintegrasi dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Kota Bekasi". *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 7(1), hal. 3

dapat mempengaruhi tingkah laku di masa yang akan datang.<sup>13</sup> Selaras dengan itu, Wiriaatmadja mengungkapkan bahwa dengan pengajaran sejarah di kalangan siswa dapat membangkitkan kesadaran empati (*emphatic awareness*), yaitu sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kreativitas dan imajinasi.<sup>14</sup>

Fakta yang ada di sekolah-sekolah memperlihatkan bahwa pelajaran sejarah dapat dikatakan masih belum memuaskan, karena guru sejarah hanya menjelaskan fakta-fakta kering, berupa urutan tahun dan peristiwa belaka. Pelajaran sejarah yang siswa rasakan hanya mengulangi hal-hal yang sama dari pelajaran tingkat SD, hingga SMA. Selain itu juga, guru dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah terkesan masih monoton, sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam pelajaran sejarah.<sup>15</sup> Evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah dirasa masih kurang, sebab ketika pembelajaran sedang berlangsung, guru kesulitan menghadapi siswa yang rendah pada kemampuan berpikir evaluasi ranah kognitif. Permasalahan lainnya, yaitu evaluasi hanya dilaksanakan pada waktu tertentu. Sehingga mengakibatkan sedikitnya informasi mengenai para siswa, dan membuat perlakuan prediksi guru banyak menjadi bias ketika melakukan penentuan posisi mereka dalam kegiatan kelasnya.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Sjamsuddin. 2001. *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Kuala Lumpur: Utusan Publication, hal. 15

<sup>14</sup> Wiriaatmadja. 2002. *Pengantar Belajar Sejarah sebagai Ilmu dan Wahana Pendidikan*. Bandung: Historia Utama Press, hal. 156

<sup>15</sup> Louis Gottschalk. 2006. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press, hal. 138

<sup>16</sup> Sukardi, *op.cit*, hal. 8

Faktor lainnya ialah teknik evaluasi yang sering dilaksanakan guru ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran hanya menggunakan teknik tes tertulis. Dengan demikian, nilai yang diberikan untuk hasil evaluasi pembelajaran siswa hanya berdasarkan dari penilaian siswa pada aspek kognitifnya saja, sedangkan tiap pembelajaran mempunyai perbedaan karakteristik. Ada siswa yang dapat menekankan dirinya pada aspek pengetahuan saja, hanya keterampilan, atau bahkan hanya pada sikap. Sementara ruang lingkup penilaian hasil belajar siswa mencakup dari keseluruhan aspek yang berimbang, sehingga mampu digunakan untuk melakukan penentuan posisi relatif masing-masing siswa terhadap standar yang sudah ditetapkan.<sup>17</sup> Hal tersebut terjadi karena pada umumnya mayoritas guru melakukan proses evaluasi menggunakan teknik tes. Sementara penilaian evaluasi pembelajaran tidak hanya diperoleh dari tes saja, melainkan non tesnya juga. Dengan demikian, guru dapat memiliki harapan dengan melalui pelaksanaan evaluasi pembelajaran, guru mampu memenuhi kebutuhannya dengan baik dan diharapkan berjalan dengan baik pula.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 51 Jakarta, diketahui bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan, guru mengalami kesulitan saat menghadapi kemampuan berpikir siswa yang rendah pada evaluasi ranah kognitif. Selain itu, guru merasa kesulitan dalam

---

<sup>17</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, hal. 3



melaksanakan analisis hasil ujian siswa, dan terbatasnya pengetahuan dalam menganalisis hasil evaluasi terhadap siswa. Faktor lainnya, yaitu guru di SMA Negeri 51 Jakarta, khususnya guru sejarah belum paham tentang media evaluasi pembelajaran, seperti Quizizz dan Kahoot. Dalam artian, guru sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta, pengetahuan tentang media evaluasi pembelajarannya masih sangat terbatas. Selain itu, alat evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah saat pelaksanaan penilaian harian masih menggunakan kertas yang bersifat konvensional dengan bentuk soal pilihan ganda, sehingga dinilai kurang interaktif, dan soal evaluasi belum berbasis *high order thinking skill* (HOTS). Dalam pemanfaatan sarana dan prasarana pada saat proses pembelajaran dan evaluasi di kelas, guru masih kurang memanfaatkannya. Oleh sebab itu, pada saat dilakukan evaluasi, siswa merasa kurang tertarik, ramai sendiri, dan kurang termotivasi. Dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan kertas dirasa kurang praktis, sebab dibutuhkan banyak peralatan, dan saat dilaksanakan perhitungan perolehan nilai siswa guru juga masih menghitung secara manual, di mana perhitungan manual tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama. Selanjutnya, guru masih sulit untuk mengetahui kemampuan asli siswa dan sulit untuk mengetahui sejauh mana materi yang masih dirasa belum dipahami oleh siswa, karena masih terdapat banyak siswa yang menyontek saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Menurut Hamalik, kondisi yang seperti itu tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar. Untuk mengatasinya dapat dilakukan beberapa cara oleh guru, yaitu dengan digunakannya media evaluasi yang membuat siswa tertarik.<sup>18</sup> Media evaluasi tersebut harus menjadi acuan agar guru dapat mendesain pembelajaran tersebut lebih menarik dan dapat disukai oleh siswa serta lebih efisien daripada harus menggunakan lembaran kertas evaluasi. Guna untuk menyalurkan pesan serta siswa dapat memiliki dorongan kemauan untuk belajar, digunakanlah media evaluasi, sehingga mampu menjadi pendorong proses pembelajaran yang telah direncanakan, memiliki tujuan, dan terkendali dalam proses evaluasi pembelajaran.<sup>19</sup>

Menurut Hamalik dalam proses KBM (kegiatan belajar mengajar), penggunaan media mampu menjadi pendorong motivasi, mengeksplor keinginan dan minat yang baru, bahkan dapat mempengaruhi psikologis siswa. Pemakaian media dalam evaluasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses evaluasi.<sup>20</sup> Pada proses pembelajaran dan evaluasi, media mampu membuat suatu hal baru yang menjadi variasi untuk siswa dalam pengalaman pembelajarannya, hasil belajar menjadi lebih memiliki makna terhadap kemampuan siswa, melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif untuk mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran, sehingga membuat hasil belajar siswa

---

<sup>18</sup> Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, hal. 65-66

<sup>19</sup> Miarso Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 457

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *op.cit*, hal. 19-20

meningkat memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari, dan menjadi pendukung melalui proses evaluasi pembelajaran supaya siswa semangat dalam belajarnya, serta meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga proses evaluasi dalam pembelajarannya pun menjadi lebih baik.<sup>21</sup>

Berdasarkan beberapa penemuan pada penelitian bahwa adanya hubungan antara penggunaan media evaluasi dan karakteristik belajar siswa ketika melakukan penentuan hasil belajar. Sehingga, terdapat keuntungan yang substansial bagi siswa jika belajar dengan bantuan media yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik tipe belajarnya. Tipe belajar siswa yang visual akan lebih mendapatkan manfaat lebih apabila digunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, dan film dalam pembelajarannya. Sedangkan tipe belajar siswa yang auditorial, siswa lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih baik, jika siswa tersebut bisa menggunakan media audio-visual, karena akan mendapatkan keuntungan lebih dari siswa tersebut dalam memahami proses pembelajaran. Untuk pemilihan media, seharusnya lebih baik tidak atas kehendak guru, namun harus melalui pertimbangan antara karakteristik pebelajar, materi pelajaran, dan media itu sendiri.<sup>22</sup> Media dapat dievaluasi dengan dua jenis, pertama, evaluasi formatif, yaitu suatu proses yang digunakan untuk pengumpulan dan perolehan data mengenai efektivitas dan

---

<sup>21</sup> *Ibid*, hal. 27

<sup>22</sup> Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, hal. 16

efisiensi penggunaan media yang akan dipakai. Data yang dikumpulkan dimaksudkan agar media bisa diperbaiki dan disempurnakan, supaya lebih menjadi efektif dan efisien. Kedua, evaluasi sumatif, yaitu kelanjutan dari evaluasi formatif, media yang sudah diperbaiki dan disempurnakan kemudian akan diteliti kelayakannya, apakah media tersebut layak atau tidak untuk digunakan pada kondisi tertentu. Melalui kedua evaluasi ini diharapkan penggunaan media tidak hanya dianalisis secara teoretis, tapi benar-benar harus dibuktikan di lapangan.<sup>23</sup> Media tersebut juga harus bersifat interaktif, kreatif, dan inovatif agar siswa mendapatkan pengalaman dan dalam kegiatan evaluasi menjadi pendukung, sehingga dapat dicari jalan keluar yang tepat dan terbaik untuk siswanya oleh guru, agar dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran. Media juga harus mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar siswa, dengan demikian pembelajaran lebih bervariasi dan menarik. Dalam melakukan evaluasi, guru bisa menempatkannya secara satu kesatuan yang saling berhubungan, di mana guru tersebut mengimplementasikannya pada satuan materi pembelajaran.

Pada proses evaluasi yang dilakukan oleh guru, bagian terpentingnya adalah guru harus melibatkan siswa dalam pelaksanaan evaluasi, karena secara sadar dapat dikenali perkembangan serta pencapaian

---

<sup>23</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cet. 1. Jakarta: Kencana, hal. 187

hasil belajar siswa tersebut. Kemudian guru pun perlu memakai media evaluasi yang membuat siswa tertarik, semangat, dan tidak mudah jenuh ketika diadakan evaluasi pembelajaran dan hasil belajarnya pun menjadi memuaskan. Berbagai jenis media evaluasi dapat dikembangkan guru untuk memudahkan ketika proses belajar mengajar dan proses evaluasi lebih menarik kemauan siswa untuk mengikuti KBM (kegiatan belajar mengajar) dan evaluasi. Media evaluasi pembelajaran yang dapat melibatkan hal tersebut, yaitu melalui *games*, yang mempunyai karakteristik dalam menghasilkan motivasi belajar, yakni *challenge* (tantangan), *fantasy* (khayalan), dan *curiosity* (keingintahuan).<sup>24</sup> Dari pernyataan tersebut, peneliti memilih game edukasi Kahoot untuk dijadikan evaluasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik, bervariasi, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, alasan lainnya peneliti memilih game edukasi Kahoot ini diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang mengalami peningkatan, khususnya di pelajaran sejarah, karena karakteristik dari game edukasi Kahoot ini adalah media evaluasi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan memanfaatkan visual. Tampilan yang menarik dari media Kahoot dapat menampilkan materi pembelajaran lewat gambar dan pertanyaan, lalu selanjutnya ditampilkannya jawaban yang berhubungan dengan materi belajar tersebut. Selain itu, media ini pun menggunakan

---

<sup>24</sup> Irwan, dkk. 2019. "Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8(1), hal. 96



teknologi yang berkembang dalam pengajaran siswa terkait materi pembelajaran. Terdapat dua cara bermain pada game Kahoot, yaitu *classic* yang berarti siswa bermain secara individu dan akan muncul satu nama siswa, dan *team mode* yang berarti siswa bermain secara berkelompok dan akan muncul beberapa nama siswa dalam satu kelompok.<sup>25</sup> Media Kahoot juga mudah diakses melalui internet, karena tersebar luas di internet dan sosial media. Menurut penelitian dari Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun di tahun 2017 yang telah melakukan pembuktian bahwa Kahoot termasuk suatu aplikasi dalam evaluasi pembelajaran yang digemari. Penelitian lain dilakukan oleh Fitria Romiyati dan Anisa Yunita Sari yang mengungkapkan jika melalui aplikasi Kahoot tingkat emosional siswa dapat mengalami peningkatan.<sup>26</sup> Melalui Kahoot, membuat siswa berperan aktif dalam gaya belajarnya dan memiliki hubungan yang baik dengan siswa lainnya, dan terhadap pelajaran yang sedang dipelajari siswa berpartisipasi secara kompetitif. Terdapat keunggulan media Kahoot antara lain yaitu soal yang disajikan memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga dengan keterbatasan waktu tersebut dapat melatih siswa untuk terbiasa berpikir dengan cepat dalam menjawab soal, kemudian jawaban dari soal yang telah diberikan akan ditampilkan dengan gambar dan warna. Tampilan antara perangkat guru dan siswa akan otomatis berganti sesuai dengan nomor soal yang sedang ditampilkan. Dampak positif yang dihasilkan dari teknologi

---

<sup>25</sup> Sri Wigati. 2019. "Penggunaan Media Game *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 8(3), hal. 458-459

<sup>26</sup> Irwan, dkk, *op.cit*, hal. 96

yang berkembang pesat membuat alat evaluasi dengan dasar teknologi membuat siswa menjadi antusias selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, pembelajaran sejarah menjadi menarik dan menyenangkan.

Selanjutnya, peneliti memilih tempat penelitian di SMA Negeri 51 Jakarta dengan alasan karena adanya permasalahan yang dihadapi guru terhadap evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut, yaitu guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Media evaluasi konvensional masih digunakan oleh guru berupa lembaran kertas, sebab masih minimnya pengetahuan guru tentang media. Pada evaluasi ranah kognitif, guru mengalami kesulitan untuk menghadapi kemampuan berpikir siswa yang rendah. Dalam pembagian bobot soal kognitif, guru juga masih mengalami kesulitan. Guru juga masih mengalami kesulitan dalam menganalisis hasil ujian siswa, kemudian terbatasnya pengetahuan guru dalam menganalisis hasil evaluasi terhadap siswa, siswa yang tidak tertarik, tidak bersemangat, dan motivasinya kurang dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan gegabah, dan siswa yang menyontek ketika diadakan proses evaluasi, sehingga guru sulit membedakan kemampuan asli siswanya. Selain itu, fasilitas yang ada di SMA Negeri 51 memiliki fasilitas pembelajaran di setiap kelas yang memadai, seperti LCD Proyektor, AC.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan peneliti di atas, menunjukkan bahwa belajar sejarah sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasan merupakan pembelajaran dari pengalaman orang lain yang terjadi di

masa lampau, untuk dijadikan bahan pembelajaran dan pemikiran untuk masa kini dan masa yang akan datang. Dalam proses evaluasi pembelajaran, media memiliki peran penting, yaitu digunakan sebagai penyalur pesan dan mampu menjadi pendorong proses pembelajaran yang telah direncanakan, memiliki tujuan, dan terkendali dalam proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menjadikan media Kahoot sebagai alternatif dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa Kahoot memiliki fitur-fitur yang dapat merangsang siswa untuk lebih mendalami belajar sejarah, dan menjadikan Kahoot sebagai media yang membuat hasil belajar siswa dapat meningkat. Diharapkan dengan melalui game Kahoot, siswa mampu mengikuti pelajaran sejarah dan proses evaluasi pembelajaran dengan baik. Selain itu, dalam mengikuti pembelajaran sejarah, siswa menjadi lebih bersemangat, dan menjadikan siswa lebih aktif. Kemudian, ketika dilakukan proses evaluasi pembelajaran, siswa tidak menjawab dengan gegabah, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Menurut dari uraian latar belakang di atas, maka dalam proses penulisan hasil penelitian ini, peneliti mengambil judul penelitian yang sesuai dengan hal tersebut, yaitu: *“Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta”*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Setelah dipaparkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengapa hasil belajar sejarah siswa kurang memuaskan dalam pembelajaran sejarah?
2. Apakah media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot akan mempengaruhi hasil belajar siswa?
3. Apakah media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot akan mempengaruhi motivasi belajar siswa?
4. Apakah media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot akan berpengaruh terhadap potensi kreatif belajar siswa?
5. Apakah media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot dapat membuat seluruh siswa aktif?

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya pembahasan, maka penelitian ini dibatasi, sehingga akan didapat pembatasan masalah, yaitu tentang pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah, sehingga diambil perumusan masalah penelitian: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta?”

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Penerapan media evaluasi pembelajaran game edukasi kahoot diharapkan menjadi alternatif atau solusi untuk guru sejarah di SMA
2. Bagi siswa, diharapkan membuat siswa dapat meningkatkan hasil belajar sejarah dan membuat kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik
3. Bagi sekolah, diharapkan media evaluasi pembelajaran game edukasi kahoot dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.