# BAB I PENDAHULUAN

## **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan dasar bagi kemajuan masyarakat dan perorangan. Di zaman teknologi informasi saat ini, pendidikan telah mengalami perubahan yang mencolok, dengan teknologi menjadi salah satu elemen kunci. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang untuk inovasi dalam cara mengajar dan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa.

Pentingnya teknologi dalam kehidupan manusia saat ini sangat diakui karena berperan sebagai dukungan untuk berbagai aktivitas, baik dalam pekerjaan maupun pendidikan. Sesuai dengan pendapat Salsabila & Agustian (2021 : 125), "Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran atau perantara untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, seperti *Zoom, Google Classroom, Google Meet*, atau melalui grup *WhatsApp*".

Dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disebutkan, guru dapat menciptakan penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton agar siswa tetap tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Salah satu platform pendidikan digital yang mendapat perhatian luas adalah *Kahoot*. Aplikasi ini telah terbukti sebagai alat pembelajaran interaktif yang efektif, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan berpartisipasi aktif.

Ilmiyah & Sumbawati (2021) dalam Hannawita et al., (2023 : 29). menyatakan bahwa "*Kahoot* merupakan suatu aplikasi berbasis kuis *online* yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran". *Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena merupakan salah satu metode pengajaran yang diterapkan oleh guru yang melibatkan elemen kompetisi melalui penggunaan permainan interaktif.

Menurut Rohmah (2021 : 130) *"Kahoot* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat game berupa kuis interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas". Aplikasi ini merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan edukatif. Aplikasi ini dapat diakses melalui situs web *https://kahoot.com/.* Sebagai alat pembelajaran, *Kahoot* dapat memicu minat belajar dan mendukung berbagai gaya pembelajaran anak di zaman digital. Lebih dari itu, *Kahoot* juga dapat memenuhi kebutuhan yang dituntut oleh generasi digital.

Dengan memanfaatkan teknologi yang dengan mudah diakses, maka pendidik dapat mengembangkan modul ajar untuk menunjang hasil belajar siswa. Menurut Ambarwati & Leksono (2023 : 369) "Modul ajar adalah suatu bahan atau sumber belajar yang disusun secara terstruktur dan sistematis untuk membantu proses pembelajaran". Modul pembelajaran bisa berwujud buku, petunjuk, atau materi pembelajaran dalam format lain yang dibuat untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap topik atau keterampilan tertentu. Pemanfaatan modul pembelajaran bertujuan untuk mendukung belajar mandiri atau sebagai suplemen dalam proses pembelajaran resmi di sekolah atau lembaga pendidikan.

Teks eksposisi bermaksud untuk memberikan informasi atau petunjuk kepada pembacanya. Sejalan dengan pendapat Alwasilah (2012) dalam Kuswandi & Wedi (2023 : 350) "teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi sebuah ide pokok, pendapat maupun informasi tanpa bermaksud untuk mempengaruhi pikiran pembacanya disebut teks oposisi". Materi teks eksposisi memegang peranan signifikan dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam memajukan kemampuan membaca, memahami, dan menyampaikan informasi dengan jelas.

Evaluasi pencapaian pembelajaran pada topik ini menjadi krusial untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa. Namun, menciptakan metode evaluasi yang baru dan menarik untuk topik ini masih merupakan hal yang menantang. Munurut Mahirah (2017 : 259) "evaluasi belajar dan pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran".

Penting untuk dipahami bahwa penilaian pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan pemberian nilai, melainkan juga memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa agar mereka dapat memahami posisi mereka dalam proses pembelajaran dan cara untuk meningkatkan diri. Penilaian pembelajaran yang efektif mempertimbangkan variasi gaya belajar siswa, mengukur hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

Dalam situasi ini, tujuan dari penelitian ini adalah mengintegrasikan potensi teknologi pendidikan yang disediakan oleh aplikasi *Kahoot* dengan kebutuhan akan penilaian hasil belajar yang lebih efisien dan menarik dalam konteks materi teks eksposisi. Penulis berupaya untuk mengembangkan modul ajar pembelajaran teks eksposisi yang nantinya akan disandingkan dengan platform di dalam aplikasi *Kahoot* yang secara khusus dirancang sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Kebermaknaan penelitian ini terletak pada peluang untuk menciptakan alat penilaian yang lebih menarik, sejalan dengan kemajuan teknologi, yang dapat membantu guru dan instruktur dalam menyampaikan pendidikan yang lebih efektif dan merespons kebutuhan siswa terkait materi teks eksposisi. Dengan menggabungkan teknologi dan pendidikan, kita dapat membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan fokus pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAS Muallimin Univa Medan, peneliti menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku pembelajaran yang tidak didukung dengan modul ajar dan kegiatan evaluasi pembelajaran masih belum dapat sepenuhnya maksimal, karena kegiatan evaluasi pembelajaran yang diterapkan guru masih memakai cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya melalui tes tulis.

Kegiatan evaluasi pembelajaran ini dimulai dengan guru membuat soal, guru membagikan soal, kemudian siswa mengerjakan soal, selanjutnya guru mengoreksi jawaban yang dikumpulkan siswa, dan yang terakhir guru membagikan nilai yang diperoleh oleh siswa. Kegiatan evaluasi seperti ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan berdampak pada evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif.

Untuk mengatasi masalah evaluasi pembelajaran, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk merancang metode evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, adil, dan mencerminkan perkembangan siswa secara holistik. Selain itu, memberikan umpan balik yang konstruktif dan berkelanjutan kepada siswa juga merupakan kunci untuk membantu mereka meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya merancang media evaluasi hasil belajar siswa yang menarik, dinamis, dan berfokus pada hasil belajar siswa. pada Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksposisi. Untuk itu dalam penelitian ini, penulis mengangkat judul “**Pengembangan Modul Ajar Teks Eksposisi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Tahun Pembelajaran 2023-2024**”.

## **Identifikasi Masalah**

Didasari paparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks Eksposisi dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan karena kurang menarik.
2. Model media evaluasi yang diberikan kepada siswa berupa soal-soal yang digunakan pendidik kurang mampu memperlakukan siswa untuk dapat aktif dan semangat dalam mengerjakan soal evaluasi hasil belajar.
3. Dibutuhkan kreatifitas pendidik agar memiliki ide-ide yang kreatif dalam mengembangkan modul ajar serta merancang media evaluasi hasil belajar siswa untuk lebih menghidupkan suasana belajar mengajar di dalam kelas agar menarik perhatian peserta didik lebih semangat belajar.

## **Pembatasan Masalah**

Permasalahan penelitian ini dibatasi sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi di atas, yaitu pada Pengembangan Modul Ajar Teks Eksposisi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas X, hasil belajar yang diperoleh siswa melalui penggunaan aplikasi *Kahoot* ini dalam hasil belajar siswa, serta perwujudannya untuk menciptakan suasa evaluasi hasil belajar siswa yang menarik, dinamis, dan berfokus pada hasil belajar siswa.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka dapat diketahui rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah modul ajar teks eksposisi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* bagi siswa SMA Kelas X Tahun Pembelajaran 2023-2024?
2. Apakah modul ajar teks eksposisi yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* bagi siswa SMA Kelas X Tahun Pembelajaran 2023-2024?

## **Tujuan Pengembangan**

 Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka dalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan modul ajar teks eksposisi yang layak digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* bagi siswa SMA Kelas X Tahun Pembelajaran 2023-2024.
2. Mengembangkan modul ajar teks eksposisi yang efektif digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* bagi siswa SMA Kelas X Tahun Pembelajaran 2023-2024.

## **Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini berspesifikasi:

1. Modul ajar teks eksposisi yang mencakup materi teks eksposisi yakni struktur teks eksposisi dan unsur kebahasaan teks eksposisi.
2. Aplikasi *Kahoot* yang digunakan bersama pengembangan modul ajar teks eksposisi sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan aplikasi berupa *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi *Kahoot.*
3. Menu dan pembuatan soal dalam media evaluasi hasil belajar siswa yang dikembangkan akan memanfaatkan semua fitur yang ada pada *platform* *Kahoot* sesuai keperluan untuk memudahkan pemahaman peserta didik sehingga mampu menimbulkan rasa antusias positif untuk terus semangat mengikuti materi.
4. Fitur yang terdapat pada aplikasi *Kahoot* yang dikembangkan ini adalah kuis pilihan ganda, *true or fals*, dan *games* yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui *website.*

## **Manfaat Pengembangan**

Penulis berharap dalam penelitian ini dapat memiliki manfaat antara lain:

1. Menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media evaluasi hasil belajar siswa guna mencapai hasil belajar yang maksimal.
2. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembangan lembaga pendidikan.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan aplikasi media evaluasi hasil belajar siswa sehingga dapat merancang suatu media evaluasi hasil belajar yang menarik untuk siswa.

## **Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan modul ajar menggunakan aplikasi *Kahoot* ini berdasarkan pada:

1. Fasilitas sekolah menyediakan infocus di SMA sudah banyak dan peserta didik mampu mengoperasikannya melalui *smartphone* masing-masing.
2. Sebagai guru di SMA mempunyai kemahiran memakai laptop.
3. Media evaluasi dibuat secara interaktif, agar mudah pada pemakaiannya dan berdampak mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik saat mengerjakan dan memahami soal evaluasi.