

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif melalui pemanfaatan strategi, media, serta asesmen yang mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.²

Asesmen merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Informasi tersebut menjadi dasar bagi guru dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

² Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

Oleh karena itu, asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memberikan nilai, tetapi juga sebagai sarana untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui umpan balik yang diberikan kepada guru maupun peserta didik.³

Dalam praktiknya, pelaksanaan asesmen di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Guru sering menggunakan tes tertulis atau kuis konvensional yang memerlukan waktu cukup lama untuk proses pemeriksaan dan penyampaian hasil kepada peserta didik. Selain itu, kegiatan asesmen sering dipandang sebagai aktivitas yang monoton sehingga sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikutinya. Kondisi tersebut menyebabkan guru tidak selalu memperoleh umpan balik secara cepat mengenai tingkat penguasaan materi peserta didik, padahal informasi tersebut diperlukan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses asesmen pembelajaran. Asesmen tidak lagi dipahami sebagai kegiatan yang hanya dilakukan pada akhir pembelajaran untuk memberikan nilai kepada peserta didik, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berfungsi memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman peserta didik sehingga dapat dijadikan dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, pelaksanaan asesmen kini banyak memanfaatkan berbagai platform digital yang semakin

³ Zainal Arifin, "Konsep Evaluasi Hasil Belajar," *Evaluasi Pembelajaran*, 2017, 1–48.

mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁴

Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran sejalan dengan Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menjelaskan bahwa peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna apabila terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui Kahoot, peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berpartisipasi dalam evaluasi pembelajaran secara interaktif dengan memperoleh umpan balik (*feedback*) secara langsung (*real-time*). Penggunaan Kahoot sebagai media asesmen digital juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu guru dalam mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik secara cepat dan efisien.⁵

Platform digital Kahoot merupakan media asesmen yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang menyediakan berbagai fitur kuis interaktif sehingga memungkinkan guru melaksanakan asesmen secara lebih menarik, cepat, dan efisien. Melalui Kahoot, guru dapat menyusun soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperoleh hasil asesmen secara otomatis, serta mengetahui tingkat

⁴ Anggreana et Al, "Panduan Pembelajaran Dan Asesmen," *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 2022, 123.

⁵ Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

pemahaman peserta didik secara langsung (real time).⁶ Bagi peserta didik, penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena memadukan unsur permainan, kompetisi, umpan balik secara langsung, serta tampilan yang menarik sehingga proses asesmen tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang membosankan.⁷

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi Persebaran Flora dan Fauna, memerlukan asesmen untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami konsep persebaran flora dan fauna, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta karakteristik persebarannya di berbagai wilayah Indonesia maupun dunia. Materi tersebut menuntut pemahaman konsep yang cukup luas sehingga guru memerlukan alat asesmen yang mampu mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara efektif sekaligus mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 1 Kota Kediri, kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Persebaran Flora dan Fauna di kelas XI. Guru menyampaikan bahwa pelaksanaan asesmen secara konvensional membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memeriksa jawaban peserta

⁶ Jarot Tri Bowo Santoso and Anik Widiyanti, "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 171–85.

⁷ Silvia Permatasari et al., "Asesmen Digital Berbasis Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran," *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2710–14.

⁸ S Sapriya, "Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran (Cetakan 8)," *PT. Remaja Rosdakarya*, 2017.

didik sehingga hasil asesmen tidak dapat segera dimanfaatkan sebagai umpan balik pembelajaran. Di samping itu, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif ketika mengikuti kegiatan evaluasi karena menganggap asesmen hanya sebagai kegiatan untuk memperoleh nilai.

Melihat kondisi tersebut, guru IPS di MAN 1 Kota Kediri mulai memanfaatkan media Kahoot sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. Kahoot digunakan sebagai alat asesmen digital. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang memungkinkan guru menyajikan kuis secara interaktif, menampilkan hasil secara langsung (*real time*), serta memberikan pengalaman asesmen yang lebih menarik bagi peserta didik. Melalui platform ini, guru dapat mengetahui hasil asesmen dengan lebih cepat, sedangkan peserta didik dapat mengikuti evaluasi dalam suasana yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS mencakup tiga aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta kelebihan dan kekurangan penggunaannya. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, seperti modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan tujuan pembelajaran, menyusun indikator pencapaian kompetensi, serta menyiapkan butir-butir soal pada platform Kahoot yang disesuaikan dengan materi Persebaran Flora dan Fauna.⁹

⁹ H E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bumi Aksara, 2023).

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan asesmen yang telah disusun. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan tata cara penggunaan Kahoot, kemudian peserta didik mengakses kuis melalui kode PIN dan mengerjakan soal sesuai waktu yang telah ditentukan. Hasil asesmen ditampilkan secara langsung (*real time*) sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan Kahoot mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan suasana asesmen yang lebih interaktif. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan perangkat digital yang memadai.

Aspek terakhir dalam penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital adalah kelebihan dan kekurangan penggunaannya. Kahoot memiliki beberapa kelebihan, seperti mampu menyajikan hasil asesmen secara cepat (*real time*), meningkatkan partisipasi peserta didik, serta menciptakan suasana asesmen yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di sisi lain, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil, memerlukan perangkat digital yang memadai, serta pengaturan waktu pada setiap soal yang dapat menjadi kendala bagi sebagian peserta didik.¹⁰

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muh. Rizal Mattawang dan Edy Syarif (2023) dengan judul "Dampak Penggunaan Kahoot sebagai

¹⁰ Hatma Heris Mahendra et al., "Pelatihan Penggunaan Kahoot Sebagai Instrument Assessment Digital Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya," *Abdimas Siliwangi* 8, no. 2 (2025): 396–406.

Platform Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Analisis Penggunaan Kahoot sebagai Alat Asesmen Digital dalam Pembelajaran IPS pada Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas XI di MAN 1 Kota Kediri."**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka fokus pembahasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri?

¹¹ Muh Rizal Mattawang and Edy Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi persebaran flora dan fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, dalam penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Kegunaan dari penelitian ini di dasarkan pada 2 hal yaitu:

1. Secara teoritis

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang Pendidikan IPS, terkait pemanfaatan asesmen digital berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi Persebaran Flora dan

Fauna, terutama dalam pelaksanaan asesmen yang interaktif, efektif, dan mampu memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung (*real-time*). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai pemanfaatan platform digital sebagai inovasi dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA).

2. Secara praktis

- a) Bagi Guru: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan Kahoot sebagai alat asesmen digital pada pembelajaran IPS. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat membantu guru melaksanakan asesmen yang lebih interaktif, efektif, dan efisien, serta memperoleh hasil penilaian dan umpan balik (*feedback*) secara langsung (*real-time*). Selain itu, Kahoot dapat membantu guru mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Persebaran Flora dan Fauna, sehingga guru dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b) Bagi Siswa: Melalui penerapan asesmen menggunakan Kahoot, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya umpan balik (*feedback*)

secara langsung (*real-time*), peserta didik diharapkan dapat mengetahui tingkat penguasaan mereka terhadap materi Persebaran Flora dan Fauna, sehingga lebih mudah mengidentifikasi materi yang telah dipahami maupun materi yang masih perlu dipelajari. Selain itu, penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran IPS.

- c) Sekolah: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan sekolah untuk mendukung penerapan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan pelaksanaan asesmen berbasis teknologi yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses evaluasi pembelajaran di MAN 1 Kota Kediri.
- d) Bagi peneliti lain: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau inspirasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan kajian mengenai

penerapan asesmen berbasis teknologi pada berbagai materi, jenjang pendidikan, maupun platform digital lainnya.

E. Penegasan Istilah

Guna mempermudah memahami konsep maupun penjelasan ataupun istilah yang ada dalam penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Kahoot sebagai Alat Asesmen Digital dalam Pembelajaran IPS pada Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas XI di MAN 1 Kota Kediri” maka dari itu diperlukan penegasan istilah, sehingga nantinya akan lebih memudahkan untuk mengetahui maksud yang sebenarnya. Agar pengertian judul dapat dipahami maka penyusun menjelaskan istilah dalam kata-kata dari judul berikut ini:

1. Penegasan Konseptual

a. Analisis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).¹² Kegiatan analisis dilakukan untuk menguraikan suatu peristiwa hingga memperoleh pemahaman yang mendetail agar lebih tepat dalam menentukan tindakan pada peristiwa yang dianalisis.

¹² Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 14 Januari 2026, <https://kbbi.web.id/analisis>.

b. Kahoot

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang dapat dimanfaatkan sebagai alat asesmen digital melalui penyajian kuis interaktif. Platform ini memungkinkan guru melaksanakan penilaian secara lebih menarik, memperoleh hasil asesmen, dan memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung (*real-time*) kepada peserta didik.¹³

c. Alat Asesmen Digital

Alat asesmen digital adalah media atau platform berbasis teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengukur, dan mengevaluasi capaian belajar peserta didik secara elektronik. Pemanfaatan asesmen digital bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses penilaian, mempercepat pemberian umpan balik, serta mempermudah guru dalam mengidentifikasi tingkat penguasaan materi peserta didik.¹⁴

d. Pembelajaran IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai

¹³ Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review," *Computers & Education* 149 (2020): 103818, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

¹⁴ Permatasari et al., "Asesmen Digital Berbasis Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran," *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, no 4 (2023): 2710-2714.

disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tentang fenomena sosial serta hubungan manusia dengan lingkungan. Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis permasalahan sosial dan lingkungan, termasuk kajian geografi mengenai persebaran flora dan fauna, sehingga diperlukan dukungan media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik terlibat aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹⁵

e. Materi Flora dan Fauna

Materi persebaran flora dan fauna dalam pembelajaran IPS merupakan kajian geografi yang mempelajari pola distribusi tumbuhan (flora) dan hewan (fauna) di berbagai wilayah serta faktor-faktor yang memengaruhinya, seperti kondisi geografis, iklim, dan karakteristik ekosistem. Indonesia sebagai negara dengan tingkat keanekaragaman hayati yang tinggi memiliki pola persebaran flora dan fauna yang beragam, yang dipengaruhi oleh pembagian wilayah biogeografi Asiatis, Peralihan, dan Australis. Pemahaman terhadap materi ini membantu peserta

¹⁵ Sapriya, "Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran (Cetakan 8)."

didik mengenali perbedaan karakteristik flora dan fauna antarwilayah serta keterkaitannya dengan kondisi lingkungan alam. Selain itu, materi persebaran flora dan fauna juga berperan dalam menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya pelestarian lingkungan dan keanekaragaman hayati sebagai bagian dari kehidupan berkelanjutan.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Penggunaan Kahoot dalam penelitian ini diartikan sebagai pemanfaatan platform Kahoot sebagai alat asesmen digital dalam pembelajaran IPS pada materi Persebaran Flora dan Fauna di kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Kahoot digunakan oleh guru untuk melaksanakan asesmen melalui kuis interaktif berbasis permainan (game-based assessment) yang memungkinkan proses penilaian dilakukan secara real-time disertai umpan balik (feedback) secara langsung. Penggunaan Kahoot dalam penelitian ini difokuskan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Persebaran Flora dan Fauna, sekaligus mengkaji perencanaan, pelaksanaan, serta kelebihan dan kekurangan penggunaannya sebagai alat asesmen digital. Indikator penggunaan Kahoot dalam penelitian ini meliputi perencanaan asesmen, pelaksanaan asesmen

¹⁶ Hajrah, E-Modul Flora Dan Fauna Di Indonesia, 2019, https://repository.kemendikdasmen.go.id/20626/1/Kelas_XI_Geografi_KD_3.1_%281%29.pdf.

menggunakan Kahoot, partisipasi peserta didik dalam menjawab soal, penyajian hasil penilaian secara real-time, serta pemanfaatan hasil asesmen sebagai dasar pemberian umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran.