

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Secara etimologis kata ‘pendidikan’ berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Adapun pentingnya pendidikan dapat dijabarkan sebagai sebuah dasar dari kualitas sebuah bangsa, dengan kata lain semakin berkualitas pendidikan yang didapat oleh suatu negara maka kualitas bangsa di negara tersebut akan semakin maju. Hal diatas juga berlaku secara berkebalikan, apabila pendidikan sebuah negara berkualitas rendah, maka kualitas bangsa akan rendah.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam bidang pendidikan, belajar dan penilaian merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Penilaian merupakan penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi peserta didik yang telah disepakati oleh pendidik dan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran (Haryati. 2010:15). Penilaian memberikan jawaban atas pertanyaan mengenai sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

Pada komponen penilaian, pemahaman akan tujuan dan materi pembelajaran akan diuji untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik mendapatkan pengetahuan yang baru serta kemampuan peserta didik untuk menyintesa pengetahuan yang didapatnya. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, pendidik dapat memberi unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sebuah sistem penilaian harian yang berbeda sehingga dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis serta membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik.

Sistem penilaian harian yang dikembangkan oleh guru harus berbanding lurus dengan semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan alat evaluasi dengan basis teknologi ini memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung, penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik dan menyenangkan serta. Salah satu alat evaluasi harian yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah aplikasi penilaian *Plickers*.

Plickers adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes berbentuk pilihan ganda dapat dikembangkan dan disajikan dalam jawaban dengan pembatasan waktu. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam penilaian tersebut akan tertera namanya dalam daftar siswa kelas pada aplikasi *Plickers*.

Aplikasi *Plickers* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Kemudahan yang didapatkan guru antara lain adalah soal yang dapat disusun oleh guru secara mandiri, guru dapat memasukkan gambar pada soal sebagai pendukung serta guru tidak memerlukan banyak kertas untuk proses penilaian siswa karena pada aplikasi *Plickers* jawaban siswa akan dipindai melalui telepon seluler menggunakan koneksi dalam jaringan dan nilainya akan masuk secara otomatis ke profil *Plickers* siswa tersebut.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aplikasi penilaian *Plickers* layak digunakan pada proses penilaian pembelajaran. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Lusi Yulanda dan Zafri (2019) dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi*

Plickers Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 01 IV Nagari Bayang Utara.” Dari penelitian tersebut diperoleh hasil guru sudah bisa memanfaatkan aplikasi *plickers* pada ulangan harian dengan baik dan benar, guru mampu melaksanakan tes menggunakan aplikasi *plickers* dan mengerti langkah-langkah pelaksanaannya. Hal ini dilihat dari angket yang diisi oleh guru, 10 dijawab sangat setuju, 14 setuju dan hanya satu pertanyaan yang dijawab kadang-kadang. Penelitian ini juga didukung dengan wawancara bersama guru dan beberapa siswa kelas X.IPS 2.

Mardhiyyatin Naqiyah, Jumadi, Insih Wilujeng (2019) dengan judul “*Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Instruksi Langsung dibantu oleh Aplikasi Plickers untuk Mengukur Kemampuan Memecahkan Masalah.*” Dari penelitian tersebut diperoleh hasil Pembelajaran fisika menggunakan model instruksi langsung yang dibantu oleh aplikasi *Plickers* efektif diterapkan dalam hal pencapaian KKM (kriteria kelengkapan minimal), setelah mempelajari fisika dengan menggunakan model instruksi langsung yang dibantu oleh aplikasi *Plickers*, skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa adalah 85,00 dengan rincian 27 orang di kategori tinggi, 5 orang dalam kategori sedang, dan tidak ada siswa dalam kategori rendah, persentase masing-masing indikator kemampuan pemecahan masalah berada dalam kategori tinggi.

Ejeng dkk (2019) dengan judul “*The Use of Plickers for Language Assessment of Reading Comprehension (Penggunaan Plickers untuk Penilaian Bahasa dalam Keterampilan Membaca).*” Dari penelitian yang dilakukan melibatkan 20 guru Bahasa Inggris kelas 4 dan kelas 3 dari sekolah rural di Subis

dan Mukah yang bertempat di Sarawak, Malaysia. Penelitian didesain dengan metode pembelajaran campuran menggunakan daftar pertanyaan dan wawancara terstruktur untuk pengumpulan datanya. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa guru-guru yang terlibat menyetujui penggunaan *Plickers* dapat membantu mereka menilai penilaian Bahasa dalam keterampilan membaca.

Dari paparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020“**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan sistem penilaian harian dengan tes tertulis yang bersifat tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi.
2. Siswa tidak berperan aktif. Hal itu dikarenakan penilaian pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang memberikan dorongan kepada siswa untuk merasakan kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan mengkaji pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020. Namun,

batasan penelitian ini hanya sampai pada tahap pemanfaatan aplikasi *Plickers* oleh guru Bahasa Indonesia saja, tidak sampai pada tahap pengembangan aplikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah pada penelitian ini, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah kesulitan yang dialami guru pada pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan kesulitan yang dihadapi guru pada pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan tahun pembelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pengayaan pengetahuan serta kajian keilmuan yang memberikan bukti secara ilmiah tentang pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap pembaca tentang pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Setelah penelitian ini, peneliti mengharapkan munculnya penelitian-penelitian baru sehingga dapat menimbulkan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *Plickers*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

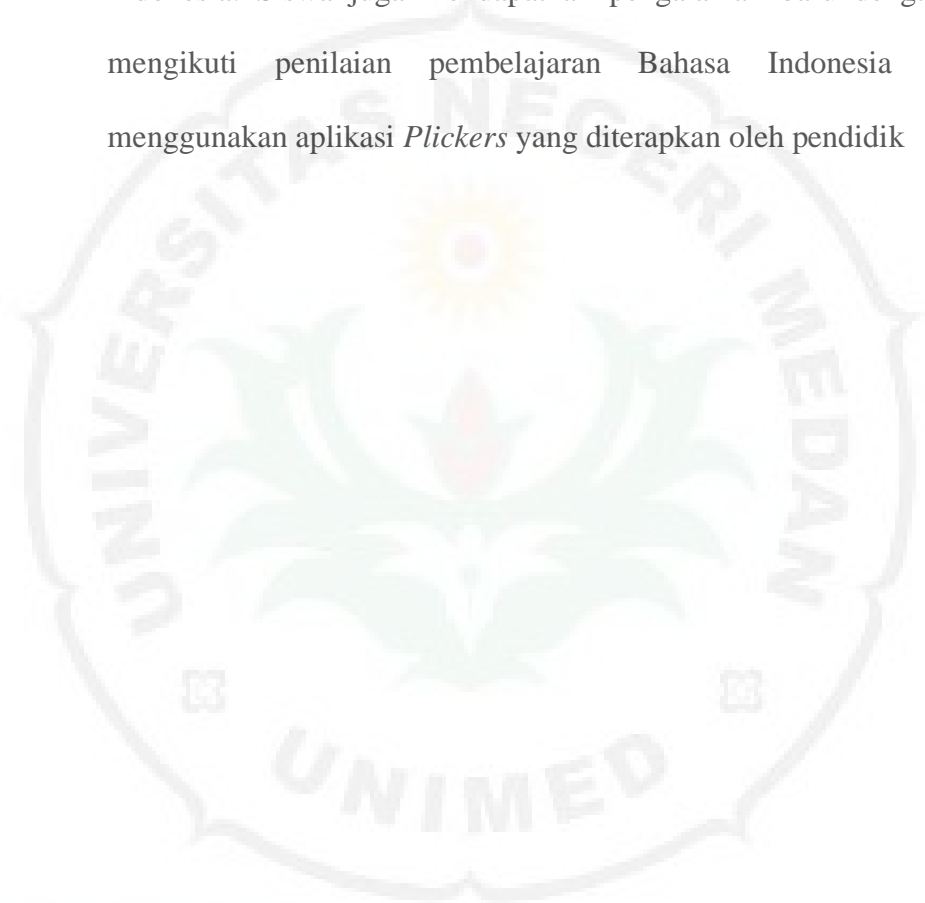
Dapat melaksanakan secara langsung praktik terhadap ilmu, pengetahuan, dan pengalaman dalam mengatasi masalah, khususnya tentang pemanfaatan aplikasi *Plickers* dalam penilaian harian pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti mendapatkan pengayaan ilmu, pengetahuan, serta pengalaman terhadap penelitian ini.

b. Bagi Guru

Sebagai variasi penilaian pembelajaran yang baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Dapat mengembangkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa juga mendapatkan pengalaman baru dengan aktif mengikuti penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Plickers* yang diterapkan oleh pendidik



THE
Character Building
UNIVERSITY