

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat akan perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang harus terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan yang dimaksudkan adalah perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009:1). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi serta kemampuan diri sebagai bentuk dari perubahan dan perbaikan yang nantinya akan membentuk karakter yang berbudaya dalam berkehidupan.

Agar pendidikan dapat berjalan dan mencapai tujuan tentu ada proses dan upaya yang harus dijalani. Upaya tersebut adalah dengan melakukan proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2012:28), Pembelajaran adalah serangkaian upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dewasa ini pembelajaran dilakukan dengan berbagai macam variasi. Dimulai dari pembelajaran konvensional dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan dapat membantu proses pembelajaran salah satu proses tersebut adalah

Evaluasi. Menurut Arifin (2014:5) Evaluasi adalah proses yang kompleks, sistematis serta berkelanjutan dengan tujuan untuk menentukan kualitas nilai dari sesuatu, berdasarkan hasil pertimbangan dan kriteria tertentu dengan pembuatan keputusan bersama. Salah satu faktor tercapainya evaluasi pembelajaran yang efisien, efektif serta menyenangkan adalah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran. Media evaluasi pembelajaran adalah alat bantu dalam melaksanakan evaluasi atau proses penilaian dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman diperlukan variasi dalam melakukan evaluasi terhadap siswa. Pelaksanaan evaluasi sangatlah penting , karena seorang pendidik dapat mengetahui dan mengukur kemampuan peserta didik melalui diadakannya evaluasi. Sehingga dapat menentukan sejauh mana siswa tersebut memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi merupakan subsistem yang sangat penting dan diperlukan dalam setiap sistem pendidikan karena evaluasi mencerminkan sejauh mana perkembangan atau kemajuan hasil pendidikan berkembang. Dengan evaluasi, kemajuan dan kemunduran kualitas pendidikan dapat ditentukan. Dan dengan evaluasi kita dapat mengungkap titik-titik lemah serta mudah menemukan cara untuk melakukan perbaikan di masa depan. Tanpa evaluasi, kita tidak dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa, dan tanpa evaluasi tidak akan ada perubahan yang lebih baik, sehingga evaluasi pada umumnya merupakan proses sistemik untuk menentukan keberhasilan suatu program.

SMA Negeri 1 Sunggal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

Berdasarkan observasi pra penelitian di SMA Negeri 1 Sunggal, pelajaran sejarah pada kelas X masih menggunakan paper base test dalam melakukan proses evaluasi di setiap akhir pembahasan atau biasa disebut ujian formatif/ ulangan harian. Namun pada evaluasi yang bersifat sumatif contohnya seperti Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semster (PAS) mereka telah menggunakan aplikasi CandyCBT yang mana aplikasi ini merupakan software ujian berbasis komputer yang dilakukan dalam jaringan (Daring). Namun yang memiliki otoritas sistem aplikasi atau software CandyCBT hanya pihak sekolah sehingga siswa hanya dapat menggunakan aplikasi sebagai user. Evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sunggal masih menggunakan Paper Based Test yakni dimana siswa menggunakan kertas ujian sebagai media dalam evaluasi. Konsep ujian dengan memanfaatkan teknologi seharusnya bisa diterapkan dalam evaluasi pembelajaran harian di kelas, bukan hanya pada ujian yang hanya berskala besar saja. Salah satu aplikasi yang menyediakan fitur ujian atau kuis online adalah Quizlet.

Quizlet adalah salah satu situs web pendidikan terbesar di dunia. Sebagai aturan umum, akses ke Quizlet gratis di situs web dan aplikasi. Oleh karena itu, keterjangkauan perangkat ini tidak perlu diragukan lagi. Aplikasi ini tersedia dalam bentuk aplikasi smartphome. *Quizlet* merupakan alat yang mudah digunakan, inovatif dan sederhana yang dapat membantu siswa dalam belajar. . Aplikasi ini telah diproses dan dioptimalkan untuk tujuan pendidikan, aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai disiplin ilmu untuk menggunakan aplikasi ini

untuk membuat set atau materi pembelajaran saat mengevaluasi pembelajaran dengan Quizlet. Fitur yang disediakan adalah layanan kelas virtual, mulai dari mengelola beberapa folder menggunakan satu set kartu (Flash card) untuk topik dan materi. Quizlet juga menyediakan tes dalam bentuk live yang mana dapat membentuk suatu kelompok antara 3-4 siswa dimana score atau poin dapat secara langsung didapat secara real time. Quizlet dan fitur yang ada didalamnya sangat mendorong rasa antusias bagi penggunanya. Fitur audio dan visual yang menjadikan quizlet berbeda dari aplikasi kuis online kebanyakan yang dimana quizlet dapat membangun suasana proses evaluasi menjadi suatu hal yang menyenangkan lewat fitur yang ditawarkan oleh quizlet. Tidak seperti proses evaluasi biasanya yang terlalu struktural dan menjadi hal yang menegangkan bagi para peserta didik. hal ini tentu berpengaruh pada hasil akhir dari ujian yang telah disajikan dalam quizlet yang nantinya diharapkan dapat menjadi pemantik bagi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sunggal masih tergolong rendah, hal ini dapat diketahui dari nilai pada sebagian peserta didik yang belum mencapai KKM sekolah tersebut. Oleh karena itu, Peneliti menawarkan solusi agar evaluasi atau penilaian pada setiap akhir materi dapat menggunakan aplikasi quizlet agar memberikan efisiensi dari segi waktu serta tenaga dan juga diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses evaluasi.

Berdasarkan kondisi diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Aplikasi Quizlet Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Pada pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sunggal sudah menggunakan Computer Based Test (CBT) yang bernama CandyCBT namun platform ini hanya digunakan pada proses evaluasi atau penilaian Sumatif.
2. Di kelas X pada mata pelajaran sejarah proses evaluasi formatif masih Paper Based Test (PBT).
3. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sunggal
4. Perlu adanya variasi media evaluasi dalam pembelajaran sejarah berupa Kuis Online Interaktif berupa Quizlet.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini terarah, mendalam serta mempermudah peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka peneliti membatasi masalah ini pada *“Pengaruh Aplikasi Quizlet Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dapat dibahas pada penelitian ini “Apakah ada pengaruh aplikasi Quizlet Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian di dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Aplikasi Quizlet Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan serta wawasan , juga sebagai data dan pertimbangan baru yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru ialah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih media evaluasi

pembelajaran Sejarah baik secara daring maupun luring di SMA Negeri 1 Sunggal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Adapun manfaat penelitian ini bagi Peserta didik ialah penelitian ini dapat menambah pengalaman dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi evaluasi pembelajaran sejarah daring maupun luring.

