

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan suatu sistem interaksi yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Agar proses tersebut dapat berjalan secara efektif dan sistematis, diperlukan satu komponen penting untuk mengetahui sejauh mana tujuan itu telah tercapai, yaitu evaluasi. Evaluasi dalam pembelajaran menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam menjaga serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Melalui pelaksanaan evaluasi, pendidik dapat memperoleh informasi mengenai tingkat efektivitas penyampaian materi yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Priscillah & Hermansyah, 2024). Fungsi paling utama dari evaluasi adalah sebagai alat diagnostik. Evaluasi dimanfaatkan untuk mengukur dan mengidentifikasi tingkat pemahaman (kognitif), perubahan sikap (afektif), serta pencapaian keterampilan (psikomotorik) siswa setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga berfungsi sebagai sarana umpan balik bagi seluruh pihak yang terlibat, baik peserta didik maupun pendidik. Lebih lanjut, evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga berperan sebagai instrumen strategis dalam meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran pada era modern saat ini (Boroillo et al., 2025). Tantangan utama yang ditemukan dilapangan adalah secara kognitif daya serap siswa terhadap materi pembelajaran dasar pola masih rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam

memvisualisasikan garis konstruksi pola yang mengakibatkan hasil evaluasi belajar sering kali tidak mencapai kriteria. Masalah kognitif ini diperparah dengan instrumen evaluasi konvensional yang cenderung monoton dan kurang mampu memetakan letak kesulitan spesifik siswa secara *real-time*. Akibatnya evaluasi hasil pembelajaran hanya menjadi rutinitas *administrative* tanpa benar-benar membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 8 Medan serta hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana, yaitu Ibu Haziratul Harahap, S.Pd., diperoleh informasi bahwa pelaksanaan evaluasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X, khususnya pada elemen Dasar Pola materi pengukuran tubuh, masih didominasi oleh metode evaluasi konvensional. Guru cenderung menggunakan instrumen penilaian berupa tes tertulis atau *Paper Based Test* (PBT) untuk mengukur pemahaman siswa, baik melalui kuis, ulangan harian, maupun ujian semester.

Metode evaluasi yang bersifat konvensional ternyata masih menyimpan sejumlah kekurangan yang cukup signifikan. Dari sudut pandang guru, kegiatan memeriksa jawaban serta merekap nilai secara manual terbukti menyita banyak waktu dan tenaga, terlebih ketika jumlah siswa yang harus dievaluasi cukup besar. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada terlambatnya proses pemberian umpan balik (*feedback*) kepada para siswa. Dari sisi siswa, bentuk evaluasi yang monoton dan cenderung menegangkan seringkali menurunkan motivasi belajar. Keterlambatan umpan balik juga menjadi masalah krusial, karena siswa tidak dapat segera mengetahui bagian materi mana yang belum mereka pahami, sehingga

kesempatan untuk perbaikan instan menjadi hilang. Senada dengan temuan Misnawati et al. (2025), umpan balik dalam dunia pendidikan sejatinya bukan sekadar pengumuman nilai atau skor semata. Aktivitas ini merupakan proses interaksi dua arah yang menyajikan informasi membangun terkait capaian belajar siswa beserta langkah-langkah solutif untuk memperbaikinya. Intervensi umpan balik yang terstruktur, tepat waktu, dan bermutu terbukti mampu mendongkrak motivasi belajar peserta didik sebesar 35% serta mempertajam pemahaman konseptual hingga 42% (Martinez & Johnson, 2023). Sebaliknya, sistem penilaian tradisional atau konvensional dinilai boros, baik dari segi materi maupun waktu (Purwati & Nugroho, 2018). Anggaran yang dikeluarkan jauh lebih besar akibat ketergantungan pada pemakaian kertas dan tinta cetak soal, ditambah lagi dengan durasi koreksi jawaban yang lama karena masih mengandalkan cara manual.

Oleh karena itu metode evaluasi konvensional memiliki kelemahan signifikan, terutama karena proses koreksi manual yang memakan waktu dan tenaga guru, sehingga menyebabkan keterlambatan umpan balik. Keterlambatan ini, ditambah dengan bentuk evaluasi yang monoton, menurunkan motivasi belajar siswa dan menghilangkan kesempatan mereka untuk segera memperbaiki kesalahpahaman. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa umpan balik yang tepat waktu sangat krusial untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, metode konvensional juga dinilai tidak efisien karena boros biaya (untuk kertas dan tinta) dan waktu (akibat pengoreksian manual).

Berdasarkan permasalahan terkait kebutuhan akan evaluasi yang efektif serta berbagai keterbatasan metode konvensional tersebut, pemanfaatan Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK) di era digital dalam bidang evaluasi pembelajaran menjadi suatu solusi yang penting untuk diterapkan. Kehadiran berbagai platform evaluasi digital memungkinkan proses penilaian berlangsung dengan lebih praktis, efisien, dan interaktif. Salah satu platform evaluasi interaktif yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah *Wayground*. Platform yang sebelumnya dikenal dengan nama Quizizz ini menawarkan pendekatan evaluasi berbasis permainan (game-based evaluation) yang mampu menciptakan suasana evaluasi menjadi lebih menarik dan mengurangi ketegangan siswa saat mengerjakan tes. Wayground merupakan pengembangan dari platform Quizizz yang hadir sebagai solusi pembelajaran interaktif dengan dukungan fitur berbasis kecerdasan buatan. Platform ini mengintegrasikan unsur gamifikasi, seperti kuis interaktif, papan peringkat, poin, dan lencana, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Purba et al., 2024). Selain itu, *Wayground* mampu mengatasi berbagai kelemahan metode konvensional melalui fitur koreksi otomatis yang dapat menghemat waktu guru dalam proses penilaian serta penyediaan umpan balik instan (*instant feedback*). Melalui fitur tersebut, siswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar maupun yang salah sehingga mendukung perbaikan proses pembelajaran. Di samping itu, platform ini bersifat *paperless* sehingga lebih hemat biaya dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui smartphone masing-masing.. Meskipun platform seperti *Wayground* menawarkan solusi modern, ketersediaannya tidak serta merta menjamin pemanfaatannya. Di SMK N 8 Medan sendiri, berdasarkan studi pendahuluan, belum ditemukan adanya media evaluasi interaktif berbasis *Wayground* yang telah dikembangkan secara

sistematis dan tervalidasi untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana.

Wayground merupakan platform evaluasi digital yang telah banyak digunakan dan diteliti pada berbagai mata pelajaran, sehingga berpotensi untuk diterapkan sebagai instrumen evaluasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Pemanfaatan platform ini sebagai instrumen evaluasi interaktif didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Imelda et al. (2025) berjudul “*Pendampingan Penggunaan Wayground Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa SMKN Tutur*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi, yaitu dari rata-rata 55% sebelum pelaksanaan pendampingan menjadi 85% setelah implementasi *Wayground*. Selain itu, fitur koreksi otomatis yang tersedia pada platform ini terbukti mampu mempersingkat waktu pemeriksaan hasil evaluasi, dari yang semula memerlukan sekitar dua hari menjadi hanya beberapa menit. *Wayground* juga dinilai efektif dalam mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada evaluasi konvensional sekaligus mendorong peningkatan kompetensi digital siswa. Melalui berbagai fitur interaktif yang dimilikinya serta kemudahan akses yang ditawarkan, platform ini turut mendukung penerapan pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif..

Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Ibrahim et al. (2025) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Wayground Berbasis Gamifikasi Pada Materi Kondisi Geografis di SMP*” memperkuat efektivitas media ini. Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran

berbasis gim digital *Wayground* berhasil meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data, ditemukan peningkatan skor rata-rata yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* sebesar 9,80 poin pada taraf signifikansi 0,05. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan kompetitif melalui unsur gamifikasi, visualisasi serta umpan balik langsung.

Pengembangan instrumen evaluasi yang berkualitas memerlukan landasan teoretis yang kuat agar mampu mengukur kemampuan berpikir siswa secara objektif dan terukur. Dalam konteks ini, Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl menyediakan kerangka kerja yang sistematis melalui enam jenjang kemampuan kognitif, mulai dari mengingat (C1) hingga menciptakan (C6) (Parman et al., 2025). Pada program keahlian Busana, khususnya mata pelajaran Dasar-Dasar Busana, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai dan mengingat konsep-konsep teoritis, tetapi juga diharapkan mampu mencapai tingkat kemampuan kognitif yang lebih tinggi, seperti menganalisis (C4). Oleh karena itu, pengintegrasian Taksonomi Bloom ke dalam instrumen tes interaktif berbasis *Wayground* dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas penilaian hasil belajar. Instrumen evaluasi yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai tingkat pencapaian kompetensi siswa sekaligus mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital

Penerapan *Taksonomi Bloom* dalam penelitian ini diwujudkan melalui pengembangan butir soal berjenis pilihan berganda yang diimplementasikan kedalam platform *Wayground*. Pemilihan format pilihan berganda berdasarkan

objektivitas dalam penilaian serta kemampuannya untuk mencakup ruang lingkup materi Dasar-Dasar Busana secara luas dengan waktu yang efisien. Soal pilihan berganda yang akan dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya menguji aspek kognitif tingkat rendah (LOTS) tetapi juga mampu menjangkau aspek kognitif tingkat tinggi (HOTS).

Instrumen tes interaktif yang dirancang berdasarkan kerangka kognitif tersebut idealnya tidak hanya diukur dari sisi kelayakan teknis semata, seperti validitas, reliabilitas, dan kepraktisan, tetapi juga perlu dibuktikan efektivitasnya dalam mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara nyata. Hal ini sejalan dengan permasalahan awal yang diidentifikasi peneliti, yaitu rendahnya daya serap siswa terhadap materi pembelajaran dasar pola, sehingga produk yang dikembangkan perlu diuji sejauh mana kemampuannya dalam mendorong peningkatan pemahaman siswa, bukan sekadar menyediakan format evaluasi yang lebih menarik secara tampilan maupun landasan teoretis yang kuat semata. Pengukuran efektivitas ini penting dilakukan mengingat suatu instrumen evaluasi yang valid, reliabel, dan praktis belum tentu serta-merta mampu meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik apabila tidak diuji secara empiris melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini turut mengukur tingkat efektivitas instrumen yang dikembangkan melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan instrumen tes interaktif berbasis Wayground.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah serta hasil identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan

suatu solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dan pengembangan yang dituangkan dalam judul **"Pengembangan Instrumen Tes Interaktif Berbasis Wayground Untuk Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Kelas X Tata Busana di SMK N 8 Medan"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana di SMK N 8 Medan masih didominasi metode konvensional (*Paper-Based Test*).
2. Evaluasi konvensional memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu koreksi yang lama, boros biaya, dan menyebabkan keterlambatan umpan balik (*feedback*) kepada siswa.
3. Umpan balik yang lambat dan bentuk evaluasi yang monoton dapat menurunkan motivasi dan memperlambat pemahaman siswa terhadap materi.
4. Belum adanya instrumen tes interaktif berbasis digital yang dikembangkan secara sistematis dan tervalidasi khusus untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Busana di SMK N 8 Medan sebagai alternatif dari metode konvensional.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di paparkan, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Kelas X SMK N 8 Medan.
2. Materi yang dikembangkan dalam instrumen tes interaktif *Wayground* dibatasi pada langkah-langkah pengukuran tubuh dan pola dasar teknik konstruksi sesuai dengan kurikulum mata pelajaran Dasar-Dasar Busana.
3. Produk yang dikembangkan adalah instrumen tes interaktif berbasis permainan platform *Wayground*.
4. Jenis soal yang akan digunakan dalam instrumen tes interaktif adalah pilihan berganda berjumlah 25 butir.
5. Penelitian ini terbatas untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) siswa dan belum dikembangkan untuk menjangkau penilaian ranah psikomotorik (keterampilan praktis) atau afektif (sikap) secara menyeluruh

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan yang ditemukan, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah ditetapkan, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?
2. Bagaimana kelayakan kualitas pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?
4. Bagaimana penilaian siswa terhadap tingkat kepraktisan produk instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu untuk:

1. Mengetahui pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?
2. Mengetahui kelayakan kualitas instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?
4. Bagaimana penilaian siswa terhadap tingkat kepraktisan produk instrumen tes interaktif *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Program Keahlian Busana Kelas X di SMK N 8 Medan?

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari:

a. Manfaat Teoritis

Dari sisi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan platform Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran. Instrumen tes interaktif yang dikembangkan juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru, diharapkan dengan adanya pengembangan instrumen ini nantinya guru dapat terinspirasi untuk merancang serta menggunakan instrumen tes interaktif *Wayground* yang mudah di akses dan menjadi solusi modern.
2. Bagi peserta didik, diharapkan instrumen tes interaktif menjadikan siswa dapat mengerjakan tes evaluasi materi dengan mudah, mandiri, praktis dan lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat.
3. Bagi peneliti, dapat memperluas pemahaman teori dan praktik pembelajaran menggunakan instrumen tes interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Nama Produk: Instrumen Tes Interaktif Berbasis *Wayground* pada Materi Dasar Pola.

2. Platform (Basis): Produk dikembangkan menggunakan platform Wayground dan beroperasi secara online.

3. Target Pengguna:

Guru: Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Program Keahlian Busana di SMK N 8 Medan (sebagai administrator/penyelenggara kuis).

Siswa: Peserta didik Kelas X Program Keahlian Busana SMK N 8 Medan (sebagai peserta/pengguna).

4. Aksesibilitas: Produk dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa menggunakan berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet.

5. Konten (Isi): Produk berisi kumpulan instrumen evaluasi (soal-soal kuis interaktif) yang dirancang khusus untuk mengukur pencapaian Elemen Capaian Pembelajaran "Dasar Pola". Soal mencakup ranah kognitif (misal: pilihan ganda, isian singkat) yang dilengkapi dengan gambar dan teks.

6. Fitur Utama:

Interaktif: Tampilan evaluasi disajikan dalam format permainan (*game-based*).

Umpan Balik Instan: Siswa dapat langsung mengetahui hasil (skor) dan jawaban yang benar setelah kuis selesai.

Koreksi Otomatis: Guru tidak perlu mengoreksi manual; hasil dan analisis butir soal dapat langsung dilihat di dasbor guru

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian "Pengembangan Instrumen Tes Interaktif Berbasis *Wayground* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Kelas X Tata Busana di SMK N 8 Medan " perlu dilakukan untuk mendorong peningkatan motivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Pengembangan media evaluasi interaktif juga penting dilakukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama dalam materi dasar pola pada jurusan Tata Busana SMK. Materi ini merupakan dasar penting dalam proses awal merancang busana, karena kesalahan dalam memahami mengukur tubuh dapat mengganggu ketepatan dalam pembuatan pola dan hasil akhir karya siswa. Namun, pembelajaran yang masih terbatas pada media evaluasi konvensional seperti test tertulis yang belum sepenuhnya menjawab kebutuhan siswa yang kini cenderung visual dan terbiasa dengan media digital.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi landasan dalam penelitian dan pengembangan media evaluasi interaktif berbasis *Wayground* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 8 Medan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Instrumen tes interaktif menggunakan platform *Wayground* yang memuat materi soal-soal yang bervariasi dengan tampilan yang lebih menggugah semangat siswa dalam mengerjakan soal.

- b. Peserta didik dapat menggunakan *smartphone* menjadi lebih bermanfaat.
 - c. Bentuk validasi dalam penelitian ini merupakan validasi empiris dan analisis butir soal
 - d. Butir-butir soal yang telah tervalidasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan produk layak untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Produk yang dihasilkan berupa instrumen tes interaktif berbasis permainan pada platform *Wayground* yang harus diakses menggunakan jaringan internet yang aktif, materi soal yang terdapat pada platform ini hanya pada materi dasar Pola pada elemen dasar pola.
 - b. Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini terbatas untuk mengukur ranah *kognitif* (pengetahuan) siswa dan belum dikembangkan untuk menjangkau penilaian ranah *psikomotorik* atau *afektif* secara menyeluruh