

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting bagi manusia guna meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang, khususnya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang kian semakin melesat. Keberhasilan pendidikan dapat ditentukan setelah melakukan kegiatan evaluasi terhadap *output* yang dihasilkan dari pendidikan tersebut. Jika *output* yang dihasilkan sejalan dengan tujuan pendidikan maka dapat dikatakan usaha dari pendidikan tersebut di nilai berhasil, sedangkan jika *output* yang dihasilkan tidak sejalan dengan tujuan maka usaha pendidikan dinilai gagal/tidak berhasil. Oleh karena itu evaluasi pembelajaran dalam pendidikan sangat penting karena merupakan suatu hal yang dapat mengetahui keberhasilan dari pendidikan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1), “evaluasi dilaksanakan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada seluruh pihak berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan”.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukannya inovasi dan pengembangan evaluasi dengan memanfaatkan IPTEK yang terus berkembang agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan semakin efektif pelaksanaannya. Akan tetapi umumnya evaluasi pembelajaran dilakukan secara konvensional

(menggunakan kertas). Evaluasi yang bersifat konvensional dapat dikatakan kurang praktis karena selain masih menggunakan kertas sebagai alat evaluasinya, pengoreksian dan penilaian yang dilakukan guru juga manual, sehingga membuang waktu dan semakin banyak pekerjaan yang harus dilakukan. Selain itu evaluasi secara konvensional memiliki kekurangan kurangnya keefektifan dalam meminimalisir kecurangan yang dilakukan peserta didik dengan mencontek jawaban temannya sehingga hasil evaluasi yang didapat kurang mampu menunjukkan secara benar ketercapaian kemampuan peserta didik tersebut.

Berdasarkan pengalaman pembelajaran daring (*e-learning*) yang telah dilakukan dikarenakan pandemic covid-19 yang mewabah di Indonesia, pelaksanaan evaluasi yang bersifat konvensional tidak mendukung pembelajaran daring tersebut, sehingga telah banyak pengembangan dan inovasi pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk menyokong tercapainya tujuan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam pengembangan evaluasi pembelajaran. Pada saat ini telah banyak dikembangkannya aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dengan menggunakan media ICT (*Information and Communication Technology*). Pemanfaatan media ICT dipandang mampu meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi secara konvensional, karena media ICT mempunyai beberapa kelebihan antara lain adanya fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak memerlukan kertas.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN 057201 Kab.Langkat pada hari Rabu tanggal 16 Desember 2020, diketahui bahwa alat evaluasi pembelajaran yang biasanya diimplementasikan di kelas IV masih

bersifat konvensional (*paper test*). Selain itu belum pernah dilakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK (teknologi) dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Dengan demikian, diperlukannya inovasi dalam evaluasi pembelajaran agar dapat membuat evaluasi yang standart dan memanfaatkan perkembangan IPTEK sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Selain itu evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media konvensional (kertas) dirasa kurang praktis karena membutuhkan peralatan yang banyak dalam pelaksanaannya dan guru juga masih harus secara manual melakukan perhitungan perolehan nilai siswa, selain itu masih banyak siswa yang menyontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran, sehingga guru sulit mengetahui kemampuan asli siswa dan materi mana yang dirasa belum dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, media ICT dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah platform yang dapat diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Pertanyaan atau soal latihan dapat dibuat semenarik mungkin dan dapat menambahkan gambar pada latar belakang pertanyaannya. Terdapat beberapa variasi bentuk soal yang disediakan secara gratis, seperti *true/false*, *multiple choice*, *esai*, dsb. Pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan setelah guru telah selesai membuat soal latihan dan membagikan kode akses soal latihan tersebut kepada peserta didik. Penggunaan kata dalam pembuatan soal juga tidak memiliki batasan. Selain itu seluruh siswa juga akan menjadi lebih fokus selama pengerjaan kuis karena soal yang dikerjakan memiliki perbedaan antara satu sama lainnya, dikarenakan soal tersebut bisa acak. Guru dapat

mengontrol langsung jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan yang sudah dibuat, soal atau pertanyaan yang harus dijawab dan masih banyak yang lainnya. *Quizizz* juga dapat memperlihatkan data statistik dari hasil dari evaluasi yang telah dilakukan dalam bentuk *microsoft excel* dan guru dapat mendownload hasil penilaian tersebut. Oleh karena itu diharapkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat lebih efektif, menarik dan praktis dengan memanfaatkan media ICT berupa aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN 057201 Kab. Langkat T.A 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Diperlukannya inovasi atau pengembangan pembelajaran dan evaluasi dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan berbasis *paper test*.
3. Evaluasi yang bersifat konvensional tidak mendukung dalam pembelajaran daring.
4. Kurangnya nilai praktis yang didapat dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara konvensional

5. Kurang efektifnya pelaksanaan pengukuran penilaian hasil belajar yang disebabkan masih terdapat siswa yang mencontek jawaban temannya.
6. Banyaknya inovasi atau pengembangan berbasis teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan baik guna meningkatkan mutu pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah diidentifikasi, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan alat evaluasi pembelajaran pada pembelajaran 1 subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup dalam aspek pengetahuan pada siswa kelas IV SDN 057201 Kab. Langkat Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat?
2. Bagaimana praktikalitas evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat?
3. Bagaimana efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang valid berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat.
2. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang praktis berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat.
3. Untuk menghasilkan evaluasi pembelajaran yang efektif berbasis *quizizz* pada tema 3 subtema 2 di kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat. .

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait dengan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang yaitu dengan aplikasi *quizizz* agar pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat lebih efektif dan praktis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dengan melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* sehingga dapat menambah ketertarikan dan pemahaman dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran khususnya dalam evaluasi agar dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan evaluasi pembelajaran bisa dijadikan sebagai alat evaluasi dalam inovasi pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana (teknologi) yang terdapat di sekolah tersebut dan dapat menunjang proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* serta dapat menjadi inspirasi dalam menjadi guru profesional yang kreatif dan inovatif, serta dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran.