

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses itu berlangsung dalam suatu lingkungan tertentu dengan menggunakan berbagai macam tindakan. Pada hakikatnya pendidikan memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk mengantarkan manusia menuju pada perubahan tingkah laku, intelektual, moral maupun sosial.

Di Indonesia terdapat berbagai macam lembaga pendidikan yang menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Untuk pendidikan formal sendiri mencakup Jenjang Dasar, Jenjang Menengah, dan Jenjang Perguruan Tinggi (UU No.20 Tahun 2003).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya komponen pendukung pembelajaran yang lain. Menurut Suyanto dan Djihad Hisyam (2010: 81), komponen-komponen pembelajaran tersebut harus mampu berinteraksi dan membentuk sistem yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Komponen-komponen tersebut antara lain: a) tujuan pembelajaran, b) bahan pembelajaran, c) metode pembelajaran, d) media pembelajaran, e) guru dan pendidik, f) siswa, g) penilaian dan evaluasi.

Dalam pembelajaran, evaluasi (penilaian) adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi merupakan salah satu produktivitas suatu lembaga dalam melaksanakan programnya. Tujuan evaluasi yaitu untuk melihat dan mengetahui proses yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui evaluasi akan diperoleh informasi mengenai apa yang telah dicapai dan mana yang belum (Mardapi dalam Winarno, 2012). Evaluasi memberikan informasi bagi kelas dan pendidik untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar.

Dalam lingkup pendidikan, pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka, akan tetapi sejak bulan April tahun 2020 pemerintah Indonesia sudah mulai membuat kebijakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh bagi seluruh lembaga pendidikan sebagai akibat dari pandemi *Corona*(COVID-19). Pendidikan di Indonesia terpaksa mengikuti langkah dari negara-negara lain untuk meminimalisir penyebaran virus ini yaitu dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (daring).

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran terpisah jarak antara guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Artinya bahwa pembelajaran jarak jauh ini tidak dilakukan dengan tatap muka antar guru dan siswa. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, atau lebih dikenal sebagai model pembelajaran Daring atau Online. Selain pembelajaran yang dilakukan dengan model daring, penilaian tugas siswa pun juga dilakukan guru secara online dengan memanfaatkan teknologi

komunikasi dan informasi yang berkembang pesat saat ini. Yang menjadi permasalahan adalah apakah bisa penilaian hasil belajar siswa oleh guru dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa melibatkan pengamatan yang mendalam seperti yang biasa diterapkan saat pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan penelitian awal di SMK Swasta Multi Karya, penulis mendapatkan data bahwa disekolah ini ulangan harian sejarah sampai saat ini dianggap hal yang monoton bagi peserta didik dan kesan yang membosankan membuat otak peserta didik sulit untuk mengingat kembali apa yang mereka pelajari sebelumnya. Sebagian besar kegiatan penilaian yang berupa ulangan harian atau ujian akhir masih berupa lembaran tes tertulis dan hal ini membuat peserta didik merasa jenuh dengan penilaian yang dilakukan guru.

Dilihat dari segi psikologis, penggunaan instrumen penilaian berupa tes tertulis menggunakan lembar ujian akan memberikan efek rasa tegang pada diri peserta didik sehingga dapat mempengaruhi peserta didik yang berdampak pada berkurangnya minat belajar peserta didik pada pelajaran sejarah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi untuk mengatasi masalah ini seperti menggunakan media yang biasanya digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan penilaian.

Selain itu, nilai yang didapat peserta didik melalui tes tertulis diinformasikan berminggu-minggu setelah tes diadakan. Hal ini membuat peserta didik tidak sabar menunggu serta selalu bertanya kepada guru bagaimana hasil ulangan mereka. Setelah mengetahui nilai peserta didik dari tes tertulis pun, terdapat beberapa anak yang harus menjalankan remedial untuk dapat lulus KKM

(Ketuntasan Kriteria Minimal). Pelaksanaan remedial sendiri membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga proses penilaian membutuhkan waktu lebih dari 1 minggu. Oleh sebab itu, dibutuhkan instrumen penilaian yang mempermudah proses koreksi sehingga peserta didik pun puas dengan nilai mereka.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, dan dengan situasi pembelajaran dari jaringan (daring) saat ini, penggunaan alat evaluasi dengan basic teknologi sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik. Selain mempermudah guru untuk melakukan evaluasi terhadap pengetahuan siswa, pembelajaran sejarah juga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu alat evaluasi yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah *Aplikasi Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain.

Aplikasi Quizizz dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik. Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran sejarah, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran sejarah seperti biasanya.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan tes evaluasi online untuk mempermudah guru mengetahui kemampuan peserta didik. Atas dasar itulah maka saya terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Tes Evaluasi Online Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Multi Karya TA 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka ditarik suatu identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya minat peserta didik mengikuti kegiatan evaluasi pada pelajaran sejarah karena dilakukan secara konvensional sehingga siswa merasa jenuh
2. Lamanya waktu yang dibutuhkan guru untuk proses koreksi pada tes tertulis yang biasa digunakan sehingga memperlama proses remedial.
3. Penggunaan instrumen penilaian online belum banyak ditemukan di sekolah.
4. Perlu dikembangkannya tes evaluasi online berupa kuis menggunakan *Aplikasi Quizizz* agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu: “Pengembangan Tes Evaluasi Online Berbasis Aplikasi

Quizizz Untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Multi Karya TA 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan diatas, maka dirumuskan maslaah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan tes evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada pembelajaran sejarah Kelas X di SMK Multi Karya?
2. Bagaimana uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta uji daya beda tes evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dalam penilaian sejarah untuk mengetahui penguasaanmateri dan peningkatan minat peserta didikmengikuti kegiatan evaluasi pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara?
3. Bagaimana keterlaksanaan penerapan Tes evauasi Online berbasis aplikasi Quizizz dalam penilaian sejarah pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara?
4. Bagaimana respon belajar peserta didik setelah menggunakan Tes evauasi Online berbasis aplikasi Quizizz dalam penilaian sejarah pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh Tes evauasi Online yang layak untuk mengetahui penguasaan materi dan respon belajar peserta didik SMK pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara
2. Mengetahui keterlaksanaan Tes evauasi Online berbasis aplikasi Quizizzpada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara
3. Mengetahui respon belajar peserta didik setelah menggunakan Tes evauasi Online berbasis aplikasi Quizizz dalam penilaian pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Bagi Peserta Didik

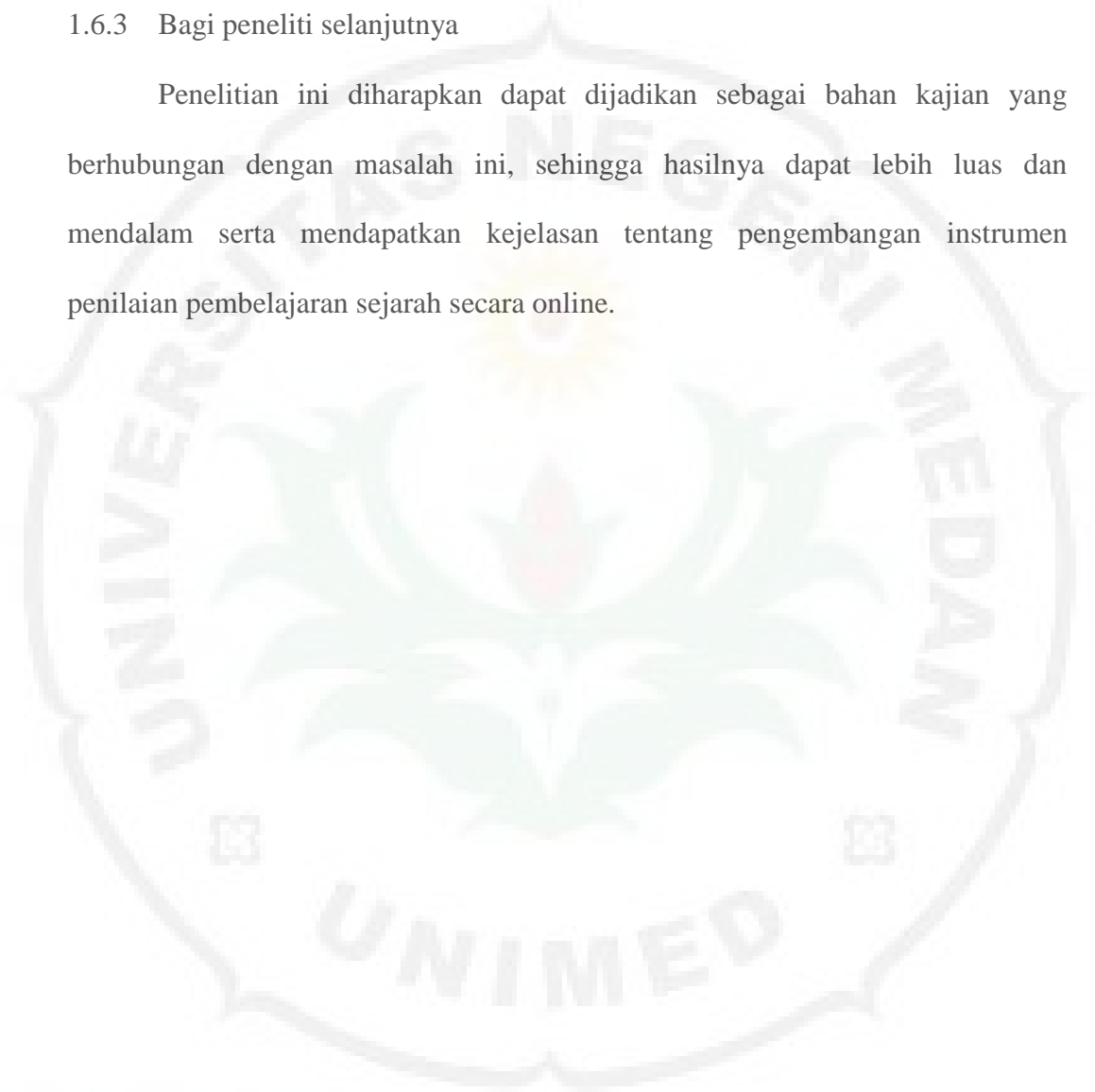
Dengan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran sejarah secara online diharapkan dapat mengukur penguasaan materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

1.6.2 Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan penilaian pembelajaran di sekolah dengan menggunakan pengembangan media penilaian secara online.

1.6.3 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian yang berhubungan dengan masalah ini, sehingga hasilnya dapat lebih luas dan mendalam serta mendapatkan kejelasan tentang pengembangan instrumen penilaian pembelajaran sejarah secara online.



THE
Character Building
UNIVERSITY