

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020 berbagai negara termasuk Indonesia mengalami musibah yang disebabkan wabah penyakit *Coronavirus Disease (Covid)*. Wabah penyakit ini telah mengubah cara beraktivitas sehari-hari. Perubahan ini juga merambat pada sektor pendidikan. Hal ini mengharuskan pemerintah mengambil kebijakan baru. Sistem pembelajaran tatap muka berubah menjadi *online* atau dalam jaringan (daring) dan jarak jauh. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan kemampuannya dalam memunculkan berbagai jenis interaksi dalam pembelajaran (Moore, 2011). Sistem pembelajaran daring dilakukan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan teknologi informasi yang terhubung antara pendidik dan siswa. Pembelajaran daring yang terjadi saat ini tidak boleh hanya sekedar memindahkan materi dari buku tanpa memahami, bukan juga sekedar memberikan tugas-tugas ke siswa lalu dikumpulkan melalui *whatsapp*.

Pada pembelajaran daring pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan aplikasi dan media agar pembelajaran daring tetap berkualitas. Menurut Widayanti dan Purrohman (2021) pendidik harus menjamin pengetahuan yang dimiliki sampai kepada siswa. Proses pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi memiliki tantangan tersendiri bagi pendidik khususnya dalam memotivasi siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu motivasi. Motivasi dapat membuat siswa belajar lebih giat, gigih dan tekun. Gerakan motivasi dalam belajar adalah suatu hal yang dapat ditumbuhkan oleh pendidik. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan kreatifitas pendidik mampu memfasilitasi motivasi tersebut, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Hamdu dan Agustina, 2011).

Selain motivasi permasalahan lain yang sering dihadapi dunia pendidikan dalam menghadapi pandemi Covid-19 yaitu lemahnya proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran dapat membuat hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar (Oemar, 2006). Hasil belajar dapat diukur melalui proses penilaian kemampuan siswa pada pemahaman materi yang telah diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Subali (2014) penilaian atau asesmen (assessment) merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam mendapatkan data untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa yang hasilnya akan digunakan untuk keperluan evaluasi. Pada saat melakukan penilaian seorang pendidik harus memperhatikan alat penilaiannya.

Pemilihan alat penilaian harus sesuai dan tepat, sehingga dapat mencapai indikator pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik dan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) tepatnya di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi didapat bahwa motivasi dan hasil belajar siswa menurun selama pembelajaran daring. Menurut salah satu pendidik biologi di SMA tersebut, pembelajaran daring membuat siswa sering merasa bosan karena hanya duduk dan terus-menerus menatap layar *smartphone*. Saat penilaian proses pembelajarannya, ada beberapa siswa tidak mengumpulkan jawaban tes yang diberikan dan ada juga yang terlambat dalam pengumpulan jawaban tes. Diketahui alasannya mulai dari soal tes yang diberikan berbentuk uraian yang terlalu panjang sehingga memakan waktu siswa untuk menulis jawaban dan siswa tidak termotivasi sehingga malas mengerjakan tes. Hasil dari tes siswa tersebut masih ada yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75. Hal ini membuat para tenaga pendidik dituntut agar lebih kreatif dalam memperhatikan proses pembelajaran dan memilih alat penilaian yang berbasis teknologi digital. Perlu adanya sebuah media interaktif untuk membuat siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring (Salsabila *et al*, 2020).

Baik media maupun alat penilaian yang diterapkan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi selama pandemi khususnya pada mata pelajaran biologi masih bersifat

konvensional. Alat penilaiannya yaitu menggunakan kertas (*paper based test*) yang diberikan ke siswa melalui *whatsapp*. Kemudian soal tersebut dijawab pada buku tulis, lalu difoto dan diunggah ke *google classroom* atau *whatsapp*. Menurut Shafira selaku siswa kelas XI IPA 2 mengatakan, metode penilaian konvensional ini memiliki kelemahan di mana memakan banyak penyimpanan memori sehingga memori *smartphone* mudah penuh. Jika memori *smartphone* penuh maka akan sulit bagi siswa untuk mengupload jawaban ke *google classroom* atau *whatsapp*. Disamping itu, metode penilaian ini dapat membuka peluang bagi siswa untuk saling bekerja sama dan melihat jawaban di internet. Hasil penilaian menggunakan metode tersebut juga tidak bisa langsung diketahui karena fasilitator atau pendidik harus mengoreksi hasil jawaban dari masing–masing siswa.

Padahal dengan adanya perkembangan teknologi di era globalisasi khususnya pada bidang pendidikan, memungkinkan pendidik untuk dapat melihat langsung nilai jawaban siswa. Salah satu alat penilaian yang dapat memudahkan pendidik yaitu *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain dapat digunakan sebagai media dalam belajar, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan (Salsabila *et al*, 2020). Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini ditujukan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dapat membuat siswa lebih menikmati pada proses dan penilaian pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengatakan, media *Quizizz* dapat membuat siswa menjadi aktif untuk menjawab pertanyaan dan lebih konsentrasi pada topik sehingga pendidik akan lebih mudah dalam mengevaluasi proses pembelajaran (Mei *et al*, 2018). Peneliti lain mengatakan, penerapan penilaian menggunakan media *Quizizz* sangat baik diperoleh hasil yang signifikan dibandingkan dengan penilaian dengan soal pilihan ganda atau uraian (Noor, 2020).

Pemilihan penilaian menggunakan *Quizizz* dikarenakan mudah diakses dan tampilannya menarik diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk senang

mengerjakan tes yang diberikan oleh pendidik. Menggunakan aplikasi ini akan terciptanya suasana penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, tidak terkecuali pada saat materi sistem gerak. Materi sistem gerak merupakan materi yang diajarkan pada siswa kelas XI IPA di semester ganjil. Materi sistem gerak merupakan materi yang sangat kompleks yang mencakup tulang, sendi dan otot.

Sistem gerak menjadi salah satu materi yang penting karena merupakan materi yang harus dikuasai oleh siswa. Materi sistem gerak merupakan materi yang sangat kompleks yang mencakup tulang, sendi dan otot. Pemilihan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan alat penilaian pada materi ini dikarenakan *Quizizz* dapat menampilkan atau memvisualisasikan gambar yang berkaitan dengan sistem gerak seperti gambar jenis tulang, gambar struktur penyusun tulang, gambar otot, dan lain sebagainya. Sehingga penggunaan *Quizizz* dapat mempermudah siswa untuk menafsir pemahaman dari rumit menjadi sederhana, hal ini dikarenakan media dapat menggambarkan dengan jelas pada pemahaman dalam hal ini sistem gerak. Hal ini sesuai dengan pendapat Qosyim dan Priyonggo (2017) Media yang memiliki unsur teks, gambar, suara, video, atau animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sistem gerak pada manusia. Selain itu diketahui bahwa pendidik belum memiliki alat penilaian pada materi ini. Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Penilaian Menggunakan *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Pendidik masih menggunakan penilaian secara konvensional pada pembelajaran secara *online* dimasa pandemi Covid-19.
2. Motivasi belajar siswa menurun ditandai dengan ada beberapa siswa yang terlambat dalam pengumpulan jawaban tes yang diberikan pendidik.

3. Hasil belajar biologi siswa SMA Negeri 1 Tebing Tinggi masih rendah ditandai dengan adanya beberapa siswa yang mendapat nilai tes masih dibawah KKM.
4. Siswa mengeluh dengan sistem penilaian yang membuat memori *smartphone* mudah penuh.

### 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka ruang lingkup masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. *Quizizz* sebagai alat penilaian pada materi sistem gerak.
2. Banyaknya kendala dalam penilaian hasil pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 pada materi sistem gerak di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.
3. Alat penilaian yang digunakan berupa soal berbentuk pilihan berganda (C1-C6) pada mata pelajaran biologi, terbatas pada materi sistem gerak manusia yang diterapkan untuk penilaian ulangan harian siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak dengan menggunakan *paper based test* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi?
- 2) Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak dengan menggunakan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi?
- 3) Apakah terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat penilaian *paper based test* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi?

### 1.5 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi untuk menghindari penyimpangan dalam penelitian. Batasan masalah yang terkait sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.
2. Pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak manusia.
3. Motivasi belajar diukur dengan penyebaran angket (*questioner*) yang disebarakan pada siswa telah menyelesaikan tes.
4. Hasil belajar yang diukur yaitu hasil belajar kognitif dengan penyebaran tes berbentuk pilihan berganda (C1-C6).

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak dengan menggunakan *paper based test* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.
2. Mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak dengan menggunakan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.
3. Mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat penilaian *paper based test* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan alat penilaian yang efektif dalam pembelajaran secara

daring pada masa pandemi Covid-19 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa dalam penggunaan *Quizizz* yang berbasis teknologi digital pada proses pembelajaran dan proses penilaian. Melalui *Quizizz* diharapkan proses pembelajaran dan proses penilaian tidak membosankan dan menarik minat siswa.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan referensi kepada para pendidik terhadap pengaruh *Quizizz* pada pembelajaran daring yang berbasis digital yang diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi variatif, kreatif, dan interaktif.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi dalam pengembangan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.

## 1.8 Definisi Operasional

Agar meminimalisir kesalahan pengartian tentang definisi variabel yang digunakan, maka definisi variabel dibatasi:

1. Penilaian atau asesmen (assessment) merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan data dalam mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa yang hasilnya akan digunakan untuk keperluan evaluasi.
2. *Quizizz* merupakan sebuah *webtool* atau aplikasi yang digunakan dalam membuat tes interaktif yang dapat dimainkan melalui laptop dan *smartphone*. Kelebihan dari *Quizizz* salah satunya yaitu dapat dimanfaatkan sebagai sarana

dalam memberikan soal kepada siswa. Selain itu, aplikasi *Quizizz* dapat digunakan oleh pendidik maupun siswa secara gratis. Cara penggunaannya sangat mudah, pendidik mendaftar terlebih dahulu ke aplikasi *Quizizz* menggunakan email yang aktif, lalu pendidik bisa langsung mendesain soal yang akan digunakan. Pendidik juga bisa menambahkan soal dari pendidik lain dengan materi yang sama. Setelah soal siap, pendidik mengirimkan kode permainan kepada siswa, untuk login ke dalam tes yang telah dibuat. Aplikasi *Quizizz* dapat menampilkan skor siswa yang telah selesai tes.

3. Motivasi adalah suatu tekad yang muncul dari diri individu dan menyebabkan terjadinya perubahan untuk mencapai tujuan, kebutuhan dan keinginan. Motivasi dibutuhkan dalam pembelajaran yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator motivasi belajar meliputi : 1) Semangat dalam mengikuti pembelajaran, 2) Senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan, 3) Tekun dalam menghadapi tugas, 4) Semangat dalam belajar di rumah.
4. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif berdasarkan kemampuan siswa pada pemahaman di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes. Alat penilaian yang dimaksud pada penelitian ini yaitu tes pilihan berganda yang akan diberikan dengan dua alat yaitu *Quizizz* untuk kelas eksperimen dan *paper based test* untuk kelas kontrol.
5. Sistem gerak merupakan rangkaian tulang dan sendi yang menjadi dasar bentuk tubuh manusia. Melalui sistem ini, manusia dapat bergerak dan berbagai organ penting di dalam tubuh dapat terlindungi. Materi ini diajarkan pada kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Kompetensi Dasar (KD) pada penelitian ini yaitu KD 3.5 menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ dan sistem organ pada sistem sirkulasi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sirkulasi manusia. Tujuan pembelajarannya yaitu siswa dapat mengidentifikasi tulang penyusun rangka axial dan

apendixular, 2) Siswa dapat menjelaskan fungsi tulang, 3) Siswa dapat membedakan bentuk tulang, 4) Siswa dapat mengidentifikasi zat pembentuk tulang, 5) Siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian tulang, 6) Siswa dapat mengidentifikasi jenis persendian pada tulang, 7) Siswa dapat mengidentifikasi kelainan-kelainan yang terjadi pada tulang, 8) Siswa dapat menjelaskan macam gerak otot, 9) Siswa dapat menjelaskan mekanisme kerja otot sebagai alat gerak aktif melalui gambar/charta, 10) Siswa dapat mengidentifikasi kelainan-kelainan pada otot.