

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber Daya Alam (SDA) yang melimpah tidak akan bisa diolah jika tidak ada Sumber Daya Manusia yang bisa memanfaatkannya. Sumber Daya Manusia yang unggul dan berkualitas dihasilkan dari sebuah kegiatan pelatihan atau pengajaran yang dinamakan pendidikan. Maka dari itu pendidikan itu penting untuk mempersiapkan dan membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Jika SDM meningkat maka kualitas suatu bangsa juga akan meningkat. Maka dapat dikatakan bahwa pendidikan mempengaruhi mutu dari suatu bangsa.

Pendidikan terus berkembang selaras dengan perkembangan zaman. Hal ini merupakan salah satu sifat pendidikan yaitu Pendidikan bersifat dinamis. Perkembangan pendidikan juga selaras dengan perkembangan teknologi. Secara ringkas teknologi adalah keseluruhan sarana yang diciptakan untuk mempermudah dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi juga digunakan oleh manusia untuk mengolah Sumber Daya Alam yang ada.

Subjek yang berpengaruh dalam membangun SDM di sekolah adalah guru. Menurut Ahmad (2013:190) bahwa guru harus mampu menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa aktif untuk membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuan siswa. Kemudian siswa memberikan pengertian dari materi ajar yang telah dipelajari dan mengingatnya agar dapat digunakan dilain waktu untuk dikembangkan lagi. Oleh karena itu guru yang menjadi sumber informasi di dalam kegiatan pembelajaran yang akan di

terima oleh siswa, guru juga harus memiliki kemampuan dalam mengajar dan memiliki ide dalam mengajar seperti menggunakan pendekatan, strategi, maupun model pembelajaran yang bervariasi.

Pada Undang- Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa melalui jalur formal pendidikan dasar dan menengah. Dalam menjalankan tugasnya seorang guru dapat menggunakan berbagai cara dan metode yang bervariasi. Selain itu guru masa kini juga diharapkan dapat menggunakan teknologi dalam menjalankan tugasnya. tergantung pada situasi dan kebutuhan dilapangan.

Melakukan evaluasi merupakan salah satu tugas utama seorang guru. Evaluasi adalah kegiatan untuk melihat apakah suatu program yang direncanakan telah berjalan dengan lancar atau tidak. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah materi pembelajaran yang telah diajarkan dapat dipahami siswa dengan baik atau tidak.

Evaluasi sangat penting dilakukan. Apabila kegiatan evaluasi tidak dilaksanakan, seorang guru tidak akan bisa mengetahui efektif tidaknya suatu proses pembelajaran. Selain itu siswa tidak bisa mengetahui kemampuan yang dimilikinya (Magdalena, 2020). Dengan begitu tidak dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak. Kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Umumnya disekolah menggunakan teknik tes dan juga non-tes. Penggunaan teknik ini disesuaikan dengan kebutuhan. Penerapan evaluasi dengan cara yang monoton (tidak bervariasi) dan kurang kreatif dapat membuat

kegiatan evaluasi menjadi membosankan. Selain itu penerapan evaluasi yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman siswa (Yana dan Dewi, 2015).

Untuk dapat melakukan evaluasi, tentu saja dibutuhkan suatu alat. Alat yang digunakan yaitu sebuah instrumen. Salah satu instrumen yang dibuat oleh guru adalah instrumen tes yang berisikan soal-soal evaluasi. Soal yang baik adalah soal yang dibuat dengan memperhatikan kemampuan siswanya. Selain itu, soal yang disusun juga harus sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 106811 Bandar Setia ditemukan bahwa sekolah ini melakukan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi Covid-19. Saat pembelajaran berlangsung di kelas VB, penulis melihat beberapa kendala yang dialami oleh guru. Salah satunya saat melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satunya pada tema yang memuat mata pelajaran IPA. Guru memiliki kendala akibat terbatasnya waktu. Dalam melaksanakan evaluasi guru menggunakan soal yang ada di dalam buku siswa (Buku Tematik pegangan siswa) bukan soal buatan sendiri. Padahal seharusnya soal yang diberikan harus disusun sendiri oleh guru dengan memperhatikan kemampuan siswanya. Selain itu pelaksanaan kegiatan evaluasi dengan cara yang sama (*paper test*) dan kurangnya pemanfaatan teknologi membuat siswa bosan dan bermalas-malasan dalam mengerjakan tes-nya. Akibatnya waktu pelaksanaan evaluasi menjadi lebih panjang dan guru terpaksa membiarkan siswa mengerjakan soal tes tadi dirumah. Selain itu masih ada siswa yang belum mengerjakan atau mengumpulkan tes yang diberikan oleh guru membuat hasil belajar rendah.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 106811 Bandar Setia ini masih belum maksimal. Pemanfaatan teknologi yang dilakukan selama ini hanya berupa penggunaan aplikasi *Whatsapp* sebagai sarana berdiskusi dan juga tempat memberikan tugas. Tugas-tugas yang diberikan berupa gambar halaman buku yang berisi soal atau pesan bertulisan keterangan halaman buku tempat soal yang akan dikerjakan.

Memfaatkan teknologi dalam pelaksanaan proses evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai aplikasi. Selain menggunakan *Whatsapp* juga dapat menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Aina Fauziah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN657201 Kab. Langkat T.A 2020/2021”. Aplikasi *Quizizz* adalah suatu aplikasi kuis online yang dapat diakses selama memiliki jaringan internet yang memadai.. Dimana dengan menggunakan aplikasi ini penggunaanya dapat melakukan tanya jawab seperti sebuah games online. aplikasi ini mudah digunakan dan dapat dimainkan dimana saja. Kuis yang dibuat dapat disusun memiliki 4-5 pilihan jawaban. Selain itu dapat memuat gambar dan meranncang pertanyaan sesuai keinginan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat didentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Guru kesulitan melakukan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 karena proses pembelajaran yang dilakukan merupakan pembelajaran tatap muka terbatas,
- 2) Hasil belajar rendah
- 3) Soal evaluasi yang digunakan bukan buatan guru sendiri melainkan soal yang di dapat dari buku siswa,
- 4) Kegiatan evaluasi dilakukan secara *paper test* membuat kegiatan evaluasi pembelajaran kurang menarik dan membosankan,
- 5) Siswa mengerjakan tes dengan bermalas-malasan dan tidak mengumpulkan tes tepat waktu,
- 6) Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan lebih terfokus dan terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

- 1) Materi pelajaran yang difokuskan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* ini adalah Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 1 pada aspek kognitif di kelas VB SD Negeri 106811 Bandar Setia.
- 2) Kelayakan instrument evaluasi pembelajaran nantinya akan di validasi oleh orang yang ahli dibidangnya yakni, seorang Ahli Evaluasi dan Ahli Media.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia?
- 2) Bagaimana praktikalitas alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia?
- 3) Bagaimana keefektifan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian R&D atau Research and Development ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia sebagai alat evaluasi pembelajaran di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia.
- 2) Untuk mengetahui praktikalitas dari alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 sebagai alat evaluasi pembelajaran di Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan dari alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada Tema 6 Subtema 1 sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil dari pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu kemajuan kegiatan evaluasi pembelajaran.
- 2) Hasil dari pengembangan alat evaluasi ini dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan penggunaan alat evaluasi berbasis IPTEK dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah.
- 3) Hasil dari pengembanganyang dilakukan ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat mengetahui proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang baik dan benar
 - b. Mahasiswa dapat mengembangkan alat evaluasi yang layak dan dapat membantu pendidikan menjadi baik.
- 2) Bagi Guru
 - a. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam proses evaluasi kegiatan belajar mengajar.
 - b. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat membuat proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3) Bagi Siswa

- a. Siswa dapat mengerjakan evaluasi pembelajaran dimanapun dan kapanpun,
- b. Siswa menjadi lebih bersemangat mengerjakan evaluasi pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY