

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan agar terbentuknya suatu hubungan antara pendidik dan siswa demi menggapai satu tujuan yaitu kegiatan yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Pembelajaran adalah hubungan interaksi dua arah, sebagai pendidik yang dilakukan guru adalah mengajari siswa sedangkan siswa sebagai peserta didik melaksanakan proses belajar. (Sagala, 2010).

Belajar sendiri sangat berkaitan dengan media yang dipakai. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, mulai dari media gambar, media video, evaluasi serta presentasi. Media pembelajaran adalah bagian integral dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan pengajar untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satunya yaitu untuk peningkatan proses pembelajaran yang penggunaan medianya secara efektif dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang baik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru dan buku sebagai sumber belajar. Padahal pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai yang positif dengan memanfaatkan media sebagai sumber belajar.

Untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, seorang guru sering kali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya memiliki fungsi yang sangat penting yaitu membantu peserta didik untuk memahami materi yang nantinya mempengaruhi prestasi belajar, dan di sinilah media di butuhkan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran identik dengan pembelajaran jarak jauh atau daring. Maraknya penggunaan media pembelajaran pada saat pandemi dilakukan untuk memudahkan guru dan siswa nya berkomunikasi walaupun terdapat jarak diantara mereka. Namun pada saat ini pandemi sudah berakhir, bukan berarti penggunaan media pembelajaran hilang begitu saja. Penggunaan media pembelajaran diharapkan terus berlanjut agar guru-guru dan siswa nya tidak buta terhadap teknologi dan dapat memanfaatkannya dengan baik.

Berbicara tentang belajar dan juga media pembelajaran tentu tidak terlepas dari yang namanya penilaian. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, ketepatan metode mengajar yang digunakan, dan keberhasilan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui kegiatan evaluasi.

Penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Penilaian dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *assessment*, yang berarti menilai sesuatu. Penilaian dalam pembelajaran adalah kegiatan membandingkan atau menerapkan hasil pengukuran untuk memberikan nilai terhadap objek penilaian dalam konteks pembelajaran. Penilaian dilaksanakan dalam konteks internal, yakni orang-orang yang menjadi bagian atau terlibat dalam proses pembelajaran yang bersangkutan

Dalam melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar harus dikuasai oleh guru dalam kompetensi pedagogis. Data yang akurat terhadap kemampuan atau kesulitan siswa dalam belajar sangat tergantung pada proses penilaian dan alat penilaian yang digunakan. Proses pelaksanaan penilaian ini bisa dilakukan dengan manual maupun menggunakan media.

Pada dasarnya penilaian pembelajaran dapat dibagi dua, yaitu tes dan nontes. Kelompok tes, antara lain prestasi belajar, tes intelegensi, tes bakat, dan tes kemampuan akademis. Sedangkan kelompok non tes, yaitu skala sikap, skala penilaian, observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan sebagainya

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur Pendidikan formal yang menjadi wadah untuk membekali kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan mencetak lulusan yang kompeten untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan Pendidikan kejenjang Pendidikan tinggi. SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu sekolah yang berada di kota Medan, alamat

sekolah tersebut yaitu Jl STM No. 12 A Medan. Disekolah tersebut terdapat beberapa program keahlian salah satunya Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Dalam program keahlian ini terdapat mata pelajaran produktif salah satunya Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Medan, guru - guru hanya menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku cetak. Sesekali guru menyampaikan materi dengan presentasi menggunakan alat bantu proyektor jika ada pelajaran yang dilakukan di lab. Mata pelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan adalah mata pelajaran yang harus dikuasai secara praktek dan juga teori. Hal ini menyebabkan siswa pasif saat mengikuti proses pembelajaran. Pasif nya siswa dalam mengikuti pembelajaran lambat laun akan menimbulkan kurangnya kreatifitas dan efektivitas. Dimana yang harusnya siswa antusias dalam belajar yang ada hanya akan menimbulkan kebosanan dan juga ketegangan pada siswa pada saat melakukan pembelajaran dan ujian.

Proses penilaian juga dilaksanakan secara manual, yaitu guru memeriksa satu per satu lembar jawaban siswa. Media yang digunakan hanyalah kertas dan pena sebagaimana biasanya. Jika ada siswa yang nilainya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka siswa akan menjalani remedial. Soal yang diremedialkan biasanya sama seperti soal ujian sebelumnya. Pada saat sekolah mengadakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) proses penilaian juga dilaksanakan dengan cara yang sama yaitu guru

memeriksa lembar ujian atau tugas siswa satu per satu, yang membedakan hanya pengumpulannya saja. Biasanya siswa melaksanakan ujian dikelas dan langsung dikumpul ke guru pada saat PJJ siswa mengerjakan ujian dirumah dan dikumpul melalui aplikasi Google Classroom atau Whatsapp. Tidak ditemukan inovasi dalam proses pelaksanaan penilaian pada saat sekolah offline atau online.

Permasalahan ini juga muncul dikarenakan mayoritas siswa masih terbiasa dan nyaman melaksanakan pembelajaran dari rumah dikarenakan tidak adanya transparansi siswa dan guru pada saat pembelajaran dan juga evaluasi. Hal tersebut sangat tidak efektif dan rentan terjadi kecurangan pada saat siswa melakukan pembelajaran, bisa saja tugas, ujian dan lain-lain tidak dikerjakan oleh siswa itu sendiri melainkan orang tua, kerabat, guru les dan sebagainya. Karena hal ini sudah terbiasa, maka saat pembelajaran dan ujian dilaksanakan secara offline otomatis hasil belajar siswa menurun.

Disisi lain, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lisa Gusmira, S.Pd salah satu guru yang mengajar pada kelas DPIB di SMKN 2 Medan, dalam melaksanakan pelajaran dan juga penilaian guru-guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dan dalam melakukan penilaian juga guru menggunakan cara manual. Siswa- siswa dan guru-guru di SMK 2 sudah memiliki handphone dan labtop sehingga sarana sudah dinyatakan memadai dan mampu mengoperasikan dengan baik. Namun wawasan guru sebagai pendidik untuk memanfaatkan media-media interaktif untuk melakukan proses penilaian dan pembelajaran masih kurang.

Untuk memperkuat bukti tentang masalah ini, peneliti melakukan pengambilan data melalui angket kepada siswa kelas X DPIB. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti terkait dengan analisis kebutuhan media khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dikelas X DPIB, didapatkan data sebagai berikut:

Adapun beberapa pertanyaan yang terdapat didalam angket meliputi :

- a. Apakah guru menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan buku cetak untuk menyampaikan materi didalam kelas?
- b. Apakah guru sering mengadakan quiz secara mendadak?
- c. Apakah guru menggunakan media interaktif saat melaksanakan evaluasi?
- d. Apakah materi yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami?
- e. Apakah guru langsung menilai lembar jawaban siswa setelah evaluasi dilaksanakan?

Berdasarkan pertanyaan pertama dari hasil angket yang disebarkan ke 30 siswa kelas X DPIB tersebut menunjukkan 100% guru selalu menggunakan media pembelajaran papan tulis, dan buku cetak untuk menyampaikan materi dikelas. Berdasarkan pertanyaan kedua dari hasil angket yang disebarkan sebanyak 80% siswa mengatakan guru jarang mengadakan quiz mendadak, yang artinya evaluasi siswa dipersiapkan dengan matang agar siswa-siswa bisa belajar terlebih dahulu. Berdasarkan pertanyaan ketiga 100% siswa tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajarnya. Berdasarkan pertanyaan keempat 80% siswa menjawab materi yang dijelaskan oleh guru sulit untuk dipahami, dikarenakan metode mengajar yang dipakai

oleh guru adalah metode yang biasa dan tidak ada suatu hal yang baru yang mampu meningkatkan semangat belajar. Berdasarkan pertanyaan kelima siswa menjawab lembar ujian mereka tidak langsung dinilai, yang berarti evaluasi siswa yang dilaksanakan dapat memakan waktu dikarenakan guru menilainya satu per satu secara manual.

Sesuai permasalahan alat penilaian pembelajaran yang ada, maka diberikan sebuah solusi untuk memecahkan dan menyelesaikannya. Alternatif solusinya adalah peneliti menggunakan aplikasi wordwall sebagai alat penilaian berbentuk tes. Aplikasi wordwall ini memiliki kelebihan dengan berbagai fitur dalam pembuatan game edukatif berupa kuis. Pengaksesan alat penilaian ini dapat dilakukan dimana saja selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Wordwall merupakan salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mengevaluasi pembelajaran secara menarik. Dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya.. Media penilaian didesain dan disajikan dalam bentuk visual seperti game atau permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian dalam pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan mengajar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan pembelajaran yang dilakukan tidak terlaksana secara monoton. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “**Pengembangan alat penilaian menggunakan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar Desain Pemodelan Informasi Bangunan X DPIB di SMK Negeri 2 Medan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dengan penelitian sebagai berikut :

1. Mayoritas siswa masih terbiasa dan nyaman melaksanakan pembelajaran dari rumah.
2. Guru-guru tidak pernah menggunakan media interaktif dalam melakukan penilaian.
3. Guru selalu menggunakan media pembelajaran papan tulis, dan buku cetak untuk menyampaikan materi dikelas.
4. Guru jarang mengadakan quiz mendadak, yang artinya evaluasi siswa dipersiapkan dengan matang agar siswa-siswa bisa belajar terlebih dahulu.
5. Tidak ada suatu hal yang baru yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa.
6. Wawasan guru masih kurang dalam memanfaatkan media penilaian padahal sarana yang dimiliki siswa sudah dinyatakan memadai.
7. Lembar ujian siswa tidak langsung dinilai, yang berarti evaluasi siswa yang dilaksanakan dapat memakan waktu dikarenakan guru menilainya satu per satu secara manual.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan alat penilaian menggunakan aplikasi worldwall pada mata pelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan siswa kelas X DPIB Smk Negeri 2 Medan?
2. Apakah aplikasi worldwall layak digunakan sebagai alat penilaian pada mata pelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kemenarikan alat penilaian menggunakan aplikasi worldwall?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dicapai adalah sebagai berikut ;

1. Mengembangkan alat penilaian menggunakan aplikasi worldwall pada mata pelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui tingkat validitas aplikasi worldwall yang akan digunakan sebagai alat penilaian dalam pembelajaran siswa.
3. Mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan alat penilaian menggunakan aplikasi worldwall.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, peneliti, guru dan semua pihak yang terlibat dalam dunia Pendidikan khususnya pada mata pelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan.

1. Bagi sekolah, sebagai alternatif dalam dunia Pendidikan agar dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat sistem penilaian hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai media alternatif penilaian dalam pembelajaran dasar desain pemodelan dan informasi bangunan dan membantu guru dalam menghemat tenaga pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penyampaian materi dan proses penilaiannya akan terlihat lebih efektif dan efisien serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi siswa, sebagai motivasi belajar, dapat dijadikan sebagai evaluasi mandiri dengan tampilan yang baru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan alat penilaian menggunakan aplikasi worlwall untuk kelas X mata pelajaran Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan DPIB SMK Negeri 2 Medan adalah sebagai berikut:

1. Penilaian pembelajaran berbasis game edukatif.
2. Tampilan game dibuat semenarik mungkin dan dapat dimainkan atau dikerjakan oleh semua siswa.
3. Tes dapat dikerjakan dimana saja dengan menggunakan handphone atau labtop yang sudah terkoneksi dengan internet.

4. Ruang lingkup bahan kajian atau materi pembelajaran yang akan di ujikan yaitu materi materi pada beberapa pertemuan.
5. Aplikasi ini memiliki banyak template sehingga guru dengan mudah mengisi soal-soal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan alat penilaian menggunakan Aplikasi Worldwall ini penting dilakukan untuk membantu meningkatkan semangat siswa dikarenakan siswa perlu suasana baru dalam mengikuti tes. Selain itu pengembangan media ini juga perlu untuk mempermudah guru dalam melakukan proses penilaian.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan alat penilaian menggunakan aplikasi worldwall ini akan menambah semangat siswa dalam mengikuti tes, yang biasanya ketika tes berlangsung siswa cenderung takut dan tertekan, dengan aplikasi ini siswa dapat lebih santai dalam mengikuti tes dengan sungguh sungguh tapi layaknya sedang bermain game.
2. Mempermudah guru dalam melaksanakan penilaian dan menghemat biaya yang dikeluarkan dalam pengadaan dana penilaian.
3. Melatih sikap disiplin siswa terhadap waktu dikarenakan aplikasi ini memiliki fitur waktu yang sudah ditentukan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan alat penilaian dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Worldwall ini masih memiliki banyak keterbatasan, yaitu :

- a. Pengembangan dilakukan dalam bentuk tes, materi yang akan diujikan adalah materi pada 3 elemen desain ` dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif..
- b. Uji coba penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan
- c. Model pengembangan yang dilakukan adalah model pengembangan 4D yang dimana peneliti hanya membatasi sampai tahap *development* (uji pengembangan).
- d. Validasi media hanya akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi