

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI No. 20 tahun 2003). Proses ini mencakup pengajaran, pelatihan, dan pengalaman yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Pendidikan memegang peranan penting karena mempunyai korelasi yang erat dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, khususnya dalam membentuk prospek masa depan seseorang (Mailani dan Hareza, 2023, h. 5719)

Pendidikan memiliki makna yang lebih luas daripada pembelajaran, tetapi pembelajaran merupakan sarana yang tepat dalam menyelenggarakan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan adalah bagian dari pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, tugas seorang pendidik tidak hanya sekadar menyampaikan atau mentransfer ilmu atau bahan pelajaran kepada peserta didik, sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk bertanggung jawab atas perkembangan peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya (Batubara, dkk., 2024, h. 17130)

Untuk melihat keberhasilan pendidikan, kita perlu mengukur efektivitas dan ketercapaian tujuan dari proses pembelajaran melalui asesmen sebagai alat evaluasi. Asesmen ini mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotorik (Bloom., dkk., 1956) Domain kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, domain afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai, sedangkan domain psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik.

Untuk meningkatkan kualitas proses implementasi pembelajaran, salah satu indikatornya adalah merefleksikan hasil asesmen yang dilakukan setelah implementasi pembelajaran berlangsung (Sari dan Sayekti, 2022, h. 5238). Asesmen merupakan bagian dari pelaksanaan dan rencana pembelajaran yang saling terintegrasi dan memiliki fungsi sebagai pengukur tingkat ketercapaian indikator pembelajaran serta sebagai informasi yang menunjukkan perkembangan peserta didik pada seluruh aspek (Idris dan Asyafah, 2020, h. 2). Dijelaskan dalam Permendiknas Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan bahwa tahap pengolahan serta pengumpulan informasi bertujuan untuk menetapkan pencapaian hasil peserta didik. Standar serta prinsip penilaian menekankan dua ide pokok, yaitu penilaian wajib meningkatkan belajar peserta didik dan penilaian adalah suatu alat untuk membentuk keputusan pengajaran (Rachmawati dan Kurniawati, 2020, h. 47). Untuk melakukan proses pembelajaran yang baik, penilaian juga wajib dilaksanakan guna melihat perkembangan kemampuan peserta didik (Budiman dan Jailani, 2014, h. 141).

Secara konkret, teknis asesmen dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat beragam. Dalam asesmen kognitif, metode meliputi tes tertulis, pilihan ganda, esai, daftar pertanyaan, kuis, proyek, tugas praktis dan sebagainya. Tes lisan dapat dilakukan melalui wawancara atau diskusi. Asesmen afektif melibatkan dapat dilakukan observasi, penilaian teman sejawat,

penggunaan kuesioner untuk sikap serta nilai, serta refleksi melalui jurnal. Sedangkan dalam asesmen psikomotorik, praktikum, demonstrasi, observasi langsung, dan portofolio digunakan untuk menilai keterampilan fisik dan teknis siswa. Gabungan teknik ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian siswa di berbagai aspek pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan indikator yang telah ditentukan pada proses kegiatannya bisa tidak bisa di era *society 5.0* harus didukung dengan teknologi, digitalisasi dan dikemas dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan dan melalui tahapan pendekatan Saintifik (*saintific approach*) prosesnya melibatkan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi (mengasosiasi) dan mengkomunikasikan (presentasi).

Dalam memaksimalkan proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada proses pembelajaran di era *society 5.0* ini dapat dilakukan dengan mendiagnosa peserta didik (asesmen diagnostik) untuk mengetahui perbedaan individu sehingga dapat merancang kegiatan yang mengakomodir perbedaan individu sehingga tujuan yang diharapkan dalam kompetensi dasar atau capaian pembelajaran dalam amanah kurikulum dapat maksimal dicapai.

Proses pendidikan di era digital saat ini juga dapat mengintegrasikan unsur pembelajaran *TPACK* (*Technological, Pedagogical Content Knowledge*) (Hanik, dkk., 2022, h. 17). Dalam konteks ini, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Platform pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz, Kahoot, Google Forms, WordWall*, dan lainnya memungkinkan guru menciptakan kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan teknologi digitalisasi juga dapat digunakan sebagai salah satu alat

untuk melakukan penilaian secara online guna mengefektifkan waktu, mengurangi penggunaan kertas (*paperless*), serta meningkatkan kepraktisan di masa kini (Hariati, dkk., 2022, h. 34). Terkait hal ini, tentu saja tergantung pada kesiapan serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan media untuk proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di jenjang sekolah dasar, seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk melatih siswa supaya memiliki keterampilan berbahasa, yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca dengan mengekspresikan seluruh pemikiran atau ide kreatif dan kritis. Di tingkat sekolah dasar agar berjalan dengan maksimal dapat dikelompokkan menjadi kelas rendah dan tinggi, tentu memiliki karakteristik tersendiri (Aziz, 2018, h. 60). Oleh karena itu, sistem penilaian yang baik akan memberikan dorongan pada guru guna menetapkan strategi mengajar yang lebih baik serta memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dengan baik (Izza., dkk, 2020, h. 11).

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara yang dilakukan pada UPT SD Negeri 066650 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Terlihat bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru ketika Pelaksanaan Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), serta Penilaian Akhir Semester (PAS) masih bersifat manual, yaitu berbasis kertas (*paper-based test*) dengan tes pilihan ganda, tes isian, serta tes uraian yang diambil dari buku paket dan kumpulan soal. Guru belum pernah menggunakan instrumen evaluasi berbasis web. Instrumen penilaian yang digunakan guru masih berada di tingkatan C1 hingga C3, tidak ada variasi tingkat kesulitan dalam setiap soal, soal tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemikiran

kreatif dan pemecahan masalah, format soal tidak mendukung pengukuran kemampuan analitis dan kritis siswa, instruksi yang terdapat pada soal tidak jelas, kurangnya pengawasan selama pelaksanaan kegiatan evaluasi, dan berdasarkan data nilai siswa, peneliti mencatat nilai ulangan harian pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 15 dari 23 siswa dinyatakan belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) 67. Artinya terdapat sekitar 65,21 % siswa dianggap hasil belajarnya rendah. Selain itu, masih banyak ditemukan peserta didik yang tidak percaya diri serta melihat hasil jawaban peserta didik lainnya saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung. Berikut adalah gambar tes yang dibuat secara manual.

**PENILAIAN AKHIR SEMESTER
BAHASA INDONESIA KELAS V
UPT SDN 066650 TA. 2023/2024**

Nama : *W. i*
Kelas : *V A*

SOAL PILIHAN GANDA

1. Saat kesekolah baju ana selalu bersih dan wangi. Sifat apa yang dimiliki ana ...
A. Cerdas C. Kreatif
B. Rapi D. Jeli
2. Andi-saka membuat lelucon yang membuat orang tertawa. Sifat apa yang dimiliki andi ...
A. Pemarah C. Rendah hati
B. Jenaka D. Sombong
3. Ramah, cerdas, jeli dan kreatif termasuk kata ...
A. Dasar C. Baku
B. Sifat D. Kerja
4. Sekolah mendidik anak agar menjadi siswa yang cerdas dan baik budinya. Kata Cerdas memiliki arti ...
A. Sombong C. Tajam
B. Tajam Pikiran D. Pandai
5. Kata dibawah ini yang menggunakan imbuhan pe- dengan benar adalah ...
A. Pelupa C. perumah
B. Pematut D. perajin
6. Kata dibawah ini yang menggunakan imbuhan pe- dengan benar adalah ...
A. Pematik D. Peramah
B. Penyabar D. Pecari
7. Siapakah nama tuan tanah saudagar kaya ...
A. Pak zaki C. Pak Darman
B. Pak Salim D. Pak Cahyo
8. Berapakah anak dari Pak Salim ...
A. 3 C. 4
B. 2 D. 1
9. Siapakah nama anak Pak Salim yang akan menjadi ...
A. Darmin C. Rani
B. Darman D. Dirman
10. Siapakah anak Pak salim yang suka berkelahi dengan anak-anak sekitar ...
A. Darmin C. Rani
B. Darman D. Dirman
11. Kata "Dendam" jika diberi imbuhan pe- akan menjadi ...
A. Pendendam
B. Penyedam D. Pemdendam
C. Perendam
12. Dia sering menyisihkan uang bekal yang diberikan oleh ibunya. Dia juga membeli barang-barang yang hanya diperlukan. Dia anak yang tidak ...
A. Boros C. Rajin
B. Istimewa D. Pemandir
13. Ibu-ku selalu menyapa orang-orang yang berbelanja di warung dengan penuh senyuman. Beliau dikenal sebagai penjual yang ramah. Antonim dari kata ramah ...
A. Kaku C. Sulet
B. Nakal D. Suka

SOAL ISIAN

Tentukan imbuhan yang tepat untuk kata dalam kurung berikut !

1. (siap) bahan-bahan yang diperlukan
2. (tuang) minyak ke dalam penggorengan
3. (masuk) bawang dan cabai iris saat minyak sudah panas

5. (tambah) nasi, kecap, dan sedikit garam lalu aduk-aduk *aduk-aduk*

6. Memiliki tangan sekuat besi memiliki arti *kuat*

7. Tidak suka berbohong adalah makna dari *jujur*

8. Kata "rajin" jika diberi imbuhan pe- akan menjadi *perajin*

9. Kata "maat" jika diberi imbuhan pe- akan menjadi *permaat*

10. Antonym dari kata sedih adalah *gembira*

URAIAN

1. Tuliskan 3 kata Tanya yang kamu ketahui *apa, siapa, mengapa*
2. Tuliskan bagian-bagian ketubuh *kepala, leher, dada, perut, tangan, kaki*
3. Tuliskan 5 buah sayuran *bayam, kangkung, kacang panjang, terong, kacang buncis*
4. Jelaskan satu wawancara *bertanya jawab*
5. Tuliskan cara membuat jus buah *memotong buah, memasukkan ke blender, menambahkan gula, air, dan jus jeruk*

B=12

B=4

Sumber: Guru kelas V UPT SD Negeri 066660 Medan

Gambar 1. 1 Penilaian PAS Bentuk Pilihan Ganda

**PENILAIAN AKHIR SEMESTER
BAHASA INDONESIA KELAS V
UPT SDN 066650 TA. 2023/2024**

Nama : *W. i*
Kelas : *V A*

SOAL ISIAN

Tentukan imbuhan yang tepat untuk kata dalam kurung berikut !

1. (siap) bahan-bahan yang diperlukan
2. (tuang) minyak ke dalam penggorengan
3. (masuk) bawang dan cabai iris saat minyak sudah panas

5. (tambah) nasi, kecap, dan sedikit garam lalu aduk-aduk *aduk-aduk*

6. Memiliki tangan sekuat besi memiliki arti *kuat*

7. Tidak suka berbohong adalah makna dari *jujur*

8. Kata "rajin" jika diberi imbuhan pe- akan menjadi *perajin*

9. Kata "maat" jika diberi imbuhan pe- akan menjadi *permaat*

10. Antonym dari kata sedih adalah *gembira*

URAIAN

1. Tuliskan 3 kata Tanya yang kamu ketahui *apa, siapa, mengapa*
2. Tuliskan bagian-bagian ketubuh *kepala, leher, dada, perut, tangan, kaki*
3. Tuliskan 5 buah sayuran *bayam, kangkung, kacang panjang, terong, kacang buncis*
4. Jelaskan satu wawancara *bertanya jawab*
5. Tuliskan cara membuat jus buah *memotong buah, memasukkan ke blender, menambahkan gula, air, dan jus jeruk*

B=12

B=4

Sumber: Guru kelas V UPT SD Negeri 066660 Medan

Gambar 1. 2 Penilaian PAS Bentuk Isian dan Uraian

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan instrument evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. *Quizizz* umumnya digunakan dalam proses pembelajaran online dengan menggunakan *Personal Computer (PC)*. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *web* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Didasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan, peneliti membutuhkan identifikasi masalah pada penelitian ini. Karenanya identifikasi masalah pada penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Pemakaian teknologi dan informasi pada evaluasi pembelajaran belum efektif.
2. Instrumen evaluasi dalam pembelajaran masih menggunakan media kertas.
3. Penggunaan instrumen evaluasi berbasis *web* belum pernah diterapkan guru.
4. Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1. 3 Batasan Masalah

Didasarkan uraian dari latar belakang masalah beserta identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, peneliti merasa perlu melakukan pembatasan masalah pada penelitian supaya penelitian ini lebih terarah dan fokus. Adapun fokus di

penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Ide Pokok, Kalimat Utama dan Kalimat Penjelas di Kelas V UPT SDN 066650 Medan T.A. 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan identifikasi masalah serta batasan masalah yang sudah dijabarkan, rumusan masalah pada penelitian yakni sebagaimana berikut:

1. Bagaimana kelayakan instrumen evaluasi berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT 066650 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan instrumen evaluasi berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan?
3. Bagaimana keefektifan instrumen evaluasi berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Didasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini bisa dirumuskan sebagaimana berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan instrumen evaluasi yang berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan instrumen evaluasi berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan.
3. Untuk mengetahui keefektifan instrument evaluasi berbasis *web* pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V UPT SDN 066650 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang diinginkan dari hasil penelitian pengembangan ini yakni sebagaimana berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diinginkan bisa menghasilkan serta mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* memakai aplikasi *Quiziz* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Guru

Penelitian ini diinginkan bisa meningkatkan pengetahuan guru untuk membuat inovasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quiziz*.

2. Untuk Siswa

Penelitian ini diinginkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik ketika menggunakan teknologi melalui instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quiziz*.

3. Untuk Sekolah

Penelitian ini diinginkan bisa memberikan dorongan pada pihak sekolah untuk mengadakan sosialisasi mengenai instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quiziz*.

4. Untuk Peneliti lainnya

Penelitian ini diinginkan bisa menjadi referensi oleh peneliti lain ketika mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz*.