

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi menyebabkan hidup manusia selalu berdampingan dan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Dampak adanya integrasi teknologi informasi adalah mendorong percepatan *computer literacy* pada masyarakat Indonesia. Dalam dunia pendidikan guru dan peserta didik secara tidak langsung merasakan dampaknya yaitu bergantung kepada teknologi untuk keperluan sosial maupun akademik. Namun, pengguna teknologi informasi dalam pembelajaran masih cukup rendah.

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah suatu kemutlakan yang merupakan pusat perhatian dan peningkatan kualitas menjadi tujuan semua tingkatan pendidikan. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari segi proses maupun hasil. Proses pembelajaran yang berhasil dan berkualitas terlihat ketika para peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kemudian kualitas pembelajaran dari segi hasil itu seperti halnya biasa disebut dengan evaluasi.

Evaluasi pembelajaran digunakan untuk melihat pencapaian dalam pelaksanaan dan pengelolaan pembelajaran. Tahap pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran berkonsep pada tujuan, desain, instrumen, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Evaluasi yang baik memiliki prinsip dan alat untuk melihat pencapaian pembelajaran, prinsip evaluasi memiliki tiga komponen yaitu komponen pembelajaran, kegiatan belajar mengajar (KBM), dan evaluasi.

Alat evaluasi pembelajaran yang baik dapat mengevaluasi sesuatu dengan hasil yang baik pula. Menurut (Sari, 2015) alat evaluasi dapat berupa tes dan non tes. Evaluasi tes dapat berupa tes subjektif maupun objektif. Menurut (Astuti, 2017), *tes essay* (uraian) mengandung pertanyaan yang jawabannya dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran. Sedangkan tes objektif yaitu tes yang dapat dinilai secara objektif sehingga akan menghasilkan skor tertentu.

Berdasarkan hasil observasi pada 10 Juli 2023 oleh bapak Junaidi, S.Pd sebagai guru kelas X TBSM 2 Mata Pelajaran Menggambar Teknik yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Stabat di Jurusan Teknik Otomotif, diperoleh informasi bahwa guru belum menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional (*Paper Based Test*) dimana siswa masih diberikan soal dalam bentuk kertas oleh guru dan juga guru menyediakan soal kemudian diperlihatkan oleh siswa melalui proyektor dan siswa tersebut menulis ulang soal yang diberikan oleh guru untuk dijawab, berdasarkan informasi tersebut guru mendapatkan ada siswa yang tidak kondusif, mandiri dalam mengerjakan soal yang telah diberikan, ada siswa yang mencontek temannya dan juga mencari jawabannya melalui google.

Dengan adanya permasalahan diatas saya sebagai peneliti memberikan alternatif kepada guru dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa lebih mandiri, fokus dan kondusif saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, dan juga dengan menggunakan aplikasi ini siswa tersebut tidak bisa mencontek sesama temannya dikarenakan soal yang akan diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya telah teracak, sehingga siswa tersebut lebih fokus dalam mengerjakan soal dan diharapkan dengan adanya aplikasi Quizizz ini alat evaluasi pembelajaran dapat lebih efektif dan praktis.

Bedanya aplikasi Quizizz dengan aplikasi lainnya, quizizz dirancang untuk melayani mode kuis langsung (*live quiz*) sedangkan aplikasih lainnya tidak menyediakan mode *live quiz* seperti *google foom*, *clasroom*, *etmodo* dan lainnya.

Seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan berdasarkan penelitian relevan mengatakan bahwa aplikasi quizizz sangat valid, peraktis, dan efektif bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran apapun.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi pembelajaran Quizizz yang dapat diakses dengan mudah oleh guru yang dapat menyajikan berbagai bentuk soal sehingga guru dapat mandiri dan kreatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi ini akan diterapkan di kelas X TBSM 2 pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif di SMK Negeri 1 Stabat.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat merangsang minat peserta didik sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kelebihan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran adalah

membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih cepat dan dapat dilakukan secara *online*. Guru dapat menggunakan aplikasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi, dan juga untuk peserta didik dapat mengerjakan soal tes evaluasi bersamaan dengan peserta didik secara *online* di tempat yang berbeda. Materi yang akan dimasukkan kedalam pengembangan alat evaluasi adalah materi gambar teknik semester ganjil KD 3.4 Memahami gambar konstruksi geometris dan KD 4.4 Mengelompokkan gambar konstruksi geometris.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Di SMK Negeri 1 Stabat belum menggunakan alat evaluasi *Quizizz* dan masih menggunakan alat evaluasi konvensional (*Paper Based Test*) dimana siswa masih diberikan soal dalam bentuk kertas oleh guru.
2. Ada siswa yang tidak kondusif, mandiri dalam mengerjakan soal yang telah diberikan guru.
3. Ada siswa yang mencontek temannya dan juga mencari jawabannya melalui google.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, karena keterbatasan waktu maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian dapat lebih terarah. Jadi masalah pada penelitian ini adalah pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*. Materi yang akan dimasukkan dalam pengembangan alat evaluasi adalah materi gambar teknik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif?
2. Bagaimanakah kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.

2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan dapat menambah wawasan serta mengembangkan pengetahuan mengenai cara mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan alat evaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz diharapkan bermanfaat pada peserta didik dalam pembelajaran yang lebih baik, khususnya dalam pengukuran dan penilaian hasil yang lebih efektif, akurat dan cepat.

3. Bagi Guru

Dengan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz diharapkan nantinya guru dapat terinspirasi dan dapat belajar mengembangkan serta menggunakannya sebagai alat evaluasi.