

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh dalam bentuk angka atau huruf. Hasil belajar dicapai melalui penilaian atau tes yang menguji kemampuan siswa dalam menggunakan materi yang diajarkan saat belajar. Menurut (Fitrilia & Rohani, 2021) "Hasil belajar mengacu pada perubahan yang dapat diamati dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditunjukkan oleh individu sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka". Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil nyata yang dicapai oleh siswa selama belajar di sekolah, yang dapat dikatakan dalam bentuk angka atau huruf.

Hasil belajar siswa terpengaruh oleh berbagai faktor yang saling berhubungan. Penting bagi para tenaga pendidik untuk mengetahui aspek-aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa agar dapat mendorong siswa mencapai hasil belajar yang terbaik sesuai kemampuan siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa termasuk efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik, motivasi siswa untuk belajar, dan ketersediaan sumber daya pembelajaran, terutama alat pendidikan yang digunakan selama pengajaran (Suliani & Ahmad, 2021: 182). Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor: Pertama, guru dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Kedua, motivasi siswa, yaitu dorongan internal siswa agar mendapat hasil belajar yang optimal. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan proses belajar. Tanpa media yang tepat, proses pembelajaran bisa terganggu. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kehadiran media yang mengandung unsur warna dan gambar menyebabkan meningkatnya perhatian siswa, membuat siswa merasa lebih rileks saat menerima materi. Selain itu, media juga merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dalam proses evaluasi pembelajaran.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti saat kegiatan Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) II di SMA Negeri 1 Batang Kuis, peneliti menemukan bahwa kegiatan penilaian pembelajaran masih belum sepenuhnya maksimal. Sering juga ditemukan bahwa kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan hanya melalui cara siswa mengajukan soal latihan yang hanya berfokus pada paket pelajaran ekonomi. Guru melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran yakni dengan tes berupa pilihan ganda atau tes lisan. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penilaian pembelajaran dan perangkat yang digunakan hanya terfokus pada guru dan buku, sehingga siswa dapat bosan dalam proses pembelajaran dan menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi. Padahal saat ini sudah banyak sekali instrumen evaluasi interaktif lainnya yang dapat dijadikan bahan untuk evaluasi pembelajaran, namun kurangnya explore pendidik dan kurang menguasainya instrumen evaluasi yang interaktif mengakibatkan instrumen evaluasi yang ada di sekolah membosankan dan kurang variatif. Dapat dilihat dari persentase nilai Ulangan Harian (UH) semester ganjil tahun ajaran

2023/2024 mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Batang Kuis pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai tidak lulus KKM	%	Jumlah siswa yang memperoleh nilai lulus KKM	%
X-A	36	75	20	55,5%	16	44,5%
X-B	35	75	15	42,8%	20	57,2%
X-C	36	75	23	63,8%	13	36,2%
X-D	35	75	10	28,6%	25	71,4%
X-E	35	75	13	37,2%	22	62,8%
X-F	35	75	15	42,8%	20	57,2%
X-G	36	75	13	36,1%	23	63,9%
X-H	36	75	12	33,3%	24	66,7%
X-I	34	75	8	23,5%	26	76,5%
Total	318		129	40,6%	189	59,4%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Batang Kuis

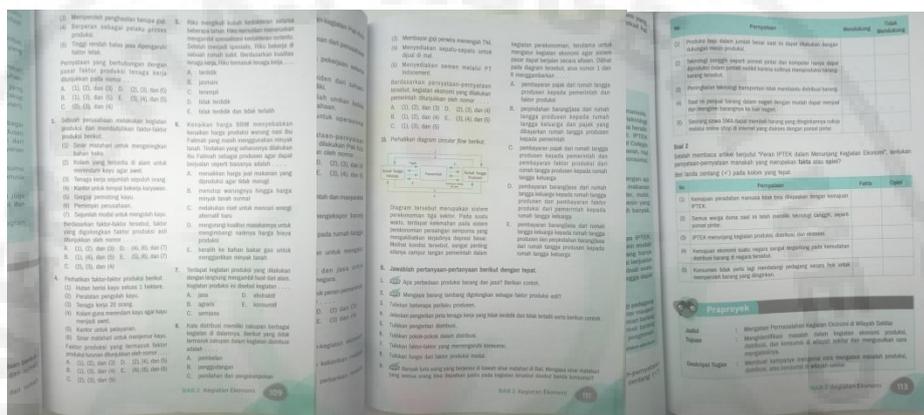
Berdasarkan tabel yang disajikan sebelumnya, nilai ulangan harian mata pelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa masih ada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Batang Kuis yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dapat dilihat dari ulangan harian jumlah siswa yang lulus KKM sebanyak 189 (59,4%) dan siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 129 (40,6%) dari jumlah keseluruhan 318 siswa. Nilai standar rata-rata untuk mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis ialah 75% yang menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap mata pelajaran ekonomi masih kurang.

Secara umum, penilaian belajar dapat digambarkan sebagai sebuah proses atau aktivitas yang menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa. Evaluasi adalah metode yang digunakan oleh pendidik untuk menilai sejauh mana keberhasilan pendidik dalam menerapkan materi sesuai dengan

tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi tidak sekedar evaluasi spontan dan insidental terhadap suatu kegiatan, tetapi suatu kegiatan secara terencana, sistematis dan terarah dengan tujuan yang jelas (Rusman, Kurniawan & Cepi, 2015). Dapat disimpulkan bahwa evaluasi dalam pembelajaran bisa digunakan oleh pendidik untuk memahami kelemahan siswa dalam menerima materi selama proses pembelajaran. Pembelajaran dianggap berhasil apabila hasil evaluasi siswa telah memenuhi standar atau tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mengetahuinya, diperlukan alat evaluasi yang Layak dan praktis. Bagi seorang pendidik, perkembangan teknologi yang pesat memiliki dampak signifikan ekonom (Nasruddin et al., 2020) Maka dari itu, pendidik harus mampu menggunakan dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta alat evaluasi. Penggunaan ini terlihat dari penerapan evaluasi berbasis online. Langkah ini diambil untuk mengatasi proses dan hasil assessment konvensional yang kurang optimal. (Jahring et al., 2022).

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Batang Kuis, dimana guru mengatakan bahwa penggunaan instrumen evaluasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi belum optimal karena beberapa faktor yaitu guru kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran, guru merasa nyaman menggunakan media yang disediakan sekolah. Selama kegiatan pembelajaran ekonomi, guru hanya menggunakan soal-soal yang terdapat dalam buku cetak sebagai instrumen evaluasi pembelajaran. Tetapi penggunaan buku cetak tersebut kurang optimal seperti kurang efektif dan kurang variatif. Peneliti juga sudah melihat bentuk soal-soal dalam buku cetak yang

digunakan oleh peserta didik kelas X dalam kegiatan pembelajaran ekonomi selama semester genap tahun ajaran 2023/2024 yaitu sesuai dengan gambar 1.1 berikut ini:



Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Batang Kuis
Gambar 1. 1. Contoh Soal Dalam Buku Cetak Ekonomi Kelas X

Dari gambar 1.1 diatas dapat diketahui beberapa faktor membuat penggunaan instrumen evaluasi dalam pembelajaran belum efektif karena soal-soal yang tersedia hanya berupa media cetak, penyajian dan gambar yang digunakan tidak menarik, dan hanya berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk menjawab pertanyaan tanpa memahami konsep materi dengan baik. Penggunaan instrumen evaluasi juga belum dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas sekolah secara mandiri dan memilih untuk meniru pekerjaan temannya. Siswa menjadi pasif dalam pembelajaran dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Jika guru dapat menggunakan instrumen evaluasi secara efektif maka dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Alat evaluasi dapat digunakan di semua mata pelajaran dan mencakup berbagai bentuk, termasuk lembar kerja, penilaian harian, kegiatan pengayaan dan remedial, dan tugas pekerjaan rumah. Alat penilaian yang menggunakan situs web *wizer.me* ini

dapat meningkatkan pencapaian tujuan evaluasi pembelajaran. Di era kemajuan teknologi pendidikan saat ini, kita dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan alat penilaian digital yang inovatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan proses evaluasi tetapi juga mengoptimalkan efisiensi waktu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengembangkan salah satu alat pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan Instrumen Evaluasi Berbasis *wizer.me*. Alasan peneliti menjadikan *wizer.me* sebagai instrumen evaluasi digital masih jarang diterapkan untuk menilai pembelajaran di sekolah. Ada banyak fitur pertanyaan serbaguna yang tersedia bagi guru untuk digunakan dalam membuat alat penilaian interaktif. Menurut (Kumalasari & Julianto, 2021), karakteristik pada website *wizer.me* pada bagian aktivitas peserta didik seperti fitur yang beragam dan pada fiturnya dapat didukung dengan menambahkan audio/video. Serta, dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan dapat memudahkan pekerjaan guru sebab dalam website *wizer.me* terdapat fitur media evaluasi sehingga mempermudah guru untuk mengeprint sesuai materi yang telah dibuat.

Beberapa fitur tersebut meliputi mengklasifikasikan, mencocokkan, pilihan ganda, soal terbuka, menggambar, essay, teka-teki, mendeskripsikan gambar, serta menyediakan opsi untuk menyertakan video, gambar, dan audio dalam lembar kerja yang dibuat. Instrumen evaluasi ini sangat diperlukan oleh guru, terutama dalam *wizer.me* yang menyediakan fitur umpan balik. Fitur ini memungkinkan guru memberi masukan dan penghargaan kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Instrumen evaluasi ini sangat praktis

bagi pendidik dalam memberikan penilaian secara daring, dan bagi siswa karena dapat diakses di mana saja selama ada jaringan internet atau Wi-Fi. Dengan demikian, peneliti mengusulkan judul penelitian **“Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wizer.me* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas identifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran dan pemberian tugas guru hanya berpatokan pada buku cetak serta soal-soal yang ada di buku cetak .
2. Kurangnya minat siswa dalam belajar dan menyelesaikan tugas karena hanya berpatokan pada buku cetak yang monoton.
3. Guru belum ada mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *wizer.me* pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah dapat dipersempit dan difokuskan:

1. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis *wizer.me* mata pelajaran ekonomi di kelas x sma negeri 1 batang kuis tahun ajaran 2023/2024.
2. penilaian terhadap kelayakan dan daya tarik kualitas instrumen evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran ekonomi.
3. pengembangan instrumen evaluasi berbasis *wizer.me* efektif dan praktis digunakan pada siswa kelas x sma negeri 1 batang kuis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa penjelasan pada latar belakang tersebut, diperoleh beberapa rumusan masalah, antara lain:

1. Apakah Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wizer.me* Pada Pembelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2023/2024 Dinyatakan Layak?
2. Apakah Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wizer.Me* Pada Pembelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2023/2024 Memenuhi Kriteria Praktis Dan Efektif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rincian yang diberikan dalam pernyataan masalah, tujuan penelitian atau sasaran untuk penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *Wizer.me* pada pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas instrumen evaluasi berbasis *Wizer.me* pada pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam dua bidang utama:

1. Manfaat Teoretis

Temuan-temuan dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kemajuan pengetahuan dan peningkatan alat penilaian pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini menawarkan manfaat nyata bagi para siswa, pendidik, dan peneliti lainnya. Manfaat-manfaat praktis ini meliputi:

1. Peserta didik

Instrumen evaluasi ini dapat berfungsi sebagai alat pendukung belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dengan cara yang berbeda.

2. Guru

Pembuatan alat penilaian ini bertujuan untuk mendukung para pendidik dengan memperkenalkan inovasi-inovasi baru dan alat instruksional yang dirancang untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

3. Peneliti Lain

Pembuatan alat penilaian ini berfungsi sebagai stimulus untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran, menjadikannya lebih maju dan efektif, sehingga menyempurnakan pemahaman konseptual yang lebih dalam