

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan teknologi memiliki kemajuan dan pengaruh yang sangat besar di dalam kehidupan manusia dengan demikian diharapkan dapat membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Era Globalisasi yang sekarang lebih tren disebut dengan era revolusi industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Menurut Hamida (2013), Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Untuk mengembangkan seluruh potensi diri mahasiswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar dalam dunia pendidikan (Purba, 2017), telah merambah ke berbagai sector termasuk pendidikan.

Penggunaan *smartphone* dan internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya di dunia pendidikan. Hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi. Maka dari itu proses pembelajaran dari sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi, misalnya kegiatan guru dan peserta didik yang banyak menggunakan media komputer, *smartphone* dan internet di rumah maupun di sekolah (Magfiroh & Munif, 2018).

Guru dapat menerapkan evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan - latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi (ujian) dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi melalui sebuah

aplikasi berbasis teknologi. Untuk itu dibutuhkan sebuah instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik (Irwan dkk, 2019).

Instrumen dalam evaluasi pembelajaran menurut Zamzania dan Aristia (2018) dibedakan menjadi 2, yaitu: 1. Tes tertulis yang menuntut peserta didik untuk memilih jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat dan pemeriksaanya dilakukan secara objektif (seragam) terhadap semua peserta tes. Ada beberapa jenis tes tertulis yaitu : a).Tes objektif yaitu: pilihan ganda, bentuk benar salah, menjodohkan, dan isian singkat. b). Tes subjective atau disebut tes uraian yaitu tes yang isi pertanyaannya membutuhkan jawaban peserta tes untuk menguraikan, mengorganisasikan dan menyatakan jawaban dengan kata-katanya sendiri dalam bentuk, teknik, dan gaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. 2. Non tes, adalah cara penilain hasil peserta didik dengan cara melakukan observasi/pengamatan, wawancara, angket dan kuisioner.

Cara guru dalam melakukan evaluasi dengan memberi *assessment* pada peserta didik. *Assessment* tersebut diberikan dalam bentuk soal-soal yang berfungsi sebagai alat ukur dan bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik, sejauh mana mereka dapat memahami apa yang telah dipelajari. Penilaian atau *assessment* merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Mardapi dalam Iqbal (2017). Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas penilaiannya. Evaluasi dilakukan bertujuan untuk menilai kepraktisan dan efesiensi dalam kegiatan pembelajaran, mengadakan perbaikan dan pengayaan

bagi peserta didik, serta menempatkan peserta didik pada situasi pembelajaran yang lebih tepat dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial. Perkembangan teknologi informasi yang ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan. Salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017).

Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi *multiplayer*, *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas *multiplayer* kedalam group atau ruang kelas dan membuat kelas latihan lebih intraktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik dapat melakukan atau mengerjakan latihan yang telah diberikan oleh guru melalui *smartphone* yang mereka miliki. Aplikasi *quizizz* memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, meme, dan music yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan dapat peserta didik dapat melihat peringkat yang diperoleh secara langsung di papan peringkat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah di lakukan yaitu mewawancarai guru biologi kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo, diketahui bahwa peserta didik masih kurang memahami materi perubahan lingkungan, karena pada saat guru melakukan pembelajaran pada materi perubahan lingkungan melalui *zoom* banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan materi yang

disampaikan guru, sebagian peserta didik lainnya terlihat kurang antusias (aktif) selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta masih kurang. Pada saat peserta didik dilakukan evaluasi ternyata hasil yang di peroleh belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dari seluruh jumlah siswa ada 36 orang yang mencapai KKM hanya 65%. Dan alat evaluasi yang digunakan ketika pelaksanaan ulangan harian masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dan adapula yang dikirimkan oleh guru kepada peserta didik melalui *google classroom*. Dimana peserta didik akan mengerjakan ulangan harian yang di kirimkan oleh guru di rumah mereka masing-masing dan akan diantarkan ke sekolah. Hal ini dirasa kurang praktis karena dalam pelaksanaannya masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan ulangan harian. Selain itu guru juga masih membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan perolehan peserta didik secara manual. Dan masih banyak peserta didik yang mencontek dan memiliki jawaban ulangan harian yang sama sehingga guru kurang bisa mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan kemampuan asli peserta didik pada materi yang diberikan.

Dari penjabaran permasalahan diatas, Maka perlu dikembangkannya alat evaluasi terbaru, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan instrumen alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran biologi dengan harapan bisa meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Alat evaluasi yang dimaksud peneliti merupakan soal berbentuk pilihan ganda dengan tipe HOTS yang dikembangkan menggunakan aplikasi *quizizz* dengan soal di acak sehingga

setiap peserta didik akan mengerjakan soal yang berbeda-beda sehingga dapat mengurangi peserta didik mencontek jawaban. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *quizizz.inc* dan bersifat gratis dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis intraktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas. *Quizizz* biasanya dimainkan secara online melalui media computer dan handphone. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka masalah pada penelitian ini merumuskan seebagai berikut :

1. Bagaimana Validitas instrumen evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo ?
2. Bagaimana Kepraktisan instrumen evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo ?
3. Bagaimana Keefektifan instrumen evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan validitas instrumen alat evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan instrumen alat evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo.
3. Untuk mendeskripsikan Keefektifan instrumen evaluasi yang dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Negeri 2 Gorontalo

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan setelah menjadi tenaga pengajar dan dapat menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Sekolah, hasil dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan atau alat evaluasi dalam

penyediaan saran dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.

3. Bagi Guru, hasil pengembangan alat evaluasi ini bisa dijadikan alternative dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi contek menyontek antar peserta didik, serta memberikan alat evaluasi pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.
4. Bagi peserta didik, pengembangan produk ini di harapkan dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan saran untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari di sekolah.