

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang pesat adalah internet. Internet merupakan media yang paling ekonomis untuk digunakan sebagai basis sistem informasi. Kartika (2014) menjelaskan Internet berfungsi untuk mengakses informasi apa saja yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengatakan (2018), penetrasi pengguna internet mahasiswa di Indonesia sebesar 92,6%. Berdasarkan data tersebut, pengintegrasian teknologi internet pada proses pembelajaran berpeluang untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, penerapan inovasi teknologi internet pada evaluasi hasil belajar perlu dikembangkan. Dalam perkembangannya, kemajuan teknologi di bidang komunikasi tentu memberikan kemudahan dalam akses informasi bagi penggunanya. Selain memberi kemudahan, teknologi yang berkembang pesat ini dibarengi dengan munculnya peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran ini bisa berupa media cetak, audio maupun visual seperti video-video yang berkaitan dengan pembelajaran.

Selain media, alat evaluasi juga harus disiapkan. Karena Evaluasi dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang tak kalah penting dengan proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan tingkah laku siswa, peran evaluasi proses pembelajaran menjadi sangat penting. Evaluasi di dalam dunia pendidikan sering kita dengar dengan Evaluasi Pembelajaran, tenaga pendidik dituntut untuk melakukan Evaluasi terhadap pembelajaran yang mereka berikan kepada peserta didik. Meskipun Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan diakhir pembelajaran, namun Evaluasi di rancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum

pembelajaran dilakukan.

Dalam mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, agar pendidikan di negara Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Arikunto (2012:59) mengatakan bahwa alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Noermanzah & Friantary (2019:6631) mengungkapkan Agar pemahaman peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Noermanzah, dkk (2018:118) menjelaskan salah satu cara agar pendidik selalu kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran yaitu harus dapat mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Erman (2003) mengemukakan Evaluasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terus menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan saling berhubungan antar faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keefektifan pelaksanaan belajar mengajar yang telah dilakukan guna mencapai tujuan yang telah disusun oleh guru di dalam rencana proses pembelajaran (RPP).

Salah satu platform berbasis teknologi internet yang menarik dikembangkan adalah Quizizz. Rahayu & Purnawarman (2019) mengatakan Quizizz adalah situs online yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka. Sebagaimana dikemukakan oleh Suyasa (2019) salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk

melakukan penilaian adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah webtool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif. Aplikasi *Quizizz* merupakan platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran melalui permainan interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas peserta didik. Aplikasi *Quizizz* juga mampu membantu guru dalam membuat evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan dapat dikaitkan dengan aplikasi google classroom sehingga memudahkan untuk memantau hasil belajar peserta didik. Demikian halnya dengan pendapat Purba (2019) bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* sekarang bisa diakses di *playstore* bagi pengguna android sehingga dalam penggunaannya lebih praktis.

Berdasarkan data hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2021 selama kegiatan PLP II yang dilakukan di SMAN 3 KUNINGAN dengan objek penelitian pada siswa kelas X IPS 4, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan pada mata pelajaran bahasa indonesia ketika pelaksanaan ulangan harian dan PTS (Penilaian tengah semester) di rasa alat evaluasi yang digunakan selama ini bersifat monoton dan kurang kreatif dalam melakukan inovasi pembelajaran dengan teknologi yang ada , karena hanya menggunakan google form , selain itu siswa akan merasa cepat bosan ketika mengerjakan ulangan dan peluang siswa untuk menyontek lebih besar karena bisa memudahkan dalam membuka aplikasi lain seperti google,brainly dan sebagainya untuk mencari jawaban, sehingga guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi mana yang dirasa belum dipahami siswa.

1.2 Rasional Penelitian

Dari penjabaran permasalahan dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pemanfaatan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII di SMPN 10 CIREBON dengan harapan dapat meningkatkan kepraktisan pelaksanaan

proses evaluasi pembelajaran pada saat pembelajaran daring maupun pada saat pembelajaran tatap muka langsung. Alat evaluasi yang dimaksud peneliti merupakan soal berbentuk pilihan ganda dengan tipe HOTS yang dimanfaatkan melalui aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *quizizz.inc* dan bersifat gratis dalam pemakaian yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas maupun di luar kelas. *Quizizz* biasanya dimainkan secara online melalui media komputer atau handphone. *Quizizz* mempunyai karakteristik seperti avatar, tema, meme serta musik yang dapat menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mengerjakan kuis secara bersamaan dapat langsung melihat peringkat mereka. Hal ini disebutkan dengan beberapa kelebihan diantaranya membantu guru dalam menganalisis butir soal karena aplikasi ini telah menyediakan hasil secara rinci dalam bentuk file *excel*, meminimalisir kerja sama antar peserta didik karena secara otomatis setiap butir soal diacak antar satu siswa dan lainnya, sehingga setiap siswa mengerjakan soal yang berbeda-beda.

1.3 Urgensi Penelitian

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada teks eksposisi kelas VIII di SMPN 10 CIREBON yang penulis lakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, penulis akan membuat alat evaluasi yang dapat mengukur kemampuan siswa dengan aplikasi kuis yang menarik serta praktis ketika digunakan serta akan membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, pada aplikasi *quizizz* ini sebelum siswa mengerjakan kuis, siswa akan diajak membaca dahulu materi yang akan diteskan karena aplikasi *quizizz* selain digunakan untuk mengisi soal tes/soal kuis, aplikasi ini memiliki fitur lainnya yaitu menampilkan materi seperti *powerpoint*. Jadi guru bisa mengulas sedikit materi yang akan diteskan. Hal tersebut menjadi ciri atau pembeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keefektivan aplikasi *quizizz* dalam membantu mengukur kemampuan siswa pada teks ekposisi kelas VIII di SMPN 10 CIREBON.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada teks ekposisi kelas VIII SMPN di 10 CIREBON?
2. Bagaimana proses penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada teks ekposisi kelas VIII di SMPN 10 CIREBON
2. Untuk menjelaskan proses penggunaan media *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai penggunaan media *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada teks ekposisi dalam meningkatkan hasil

belajar siswa kelas VIII SMPN 10 CIREBON

- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah referensi di bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan aplikasi kuis sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan *smathphone* yang dimilikinya untuk kegiatan belajar baik secara daring dalam masa Covid-19 ataupun luring dan mengenalkan pada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat memanfaatkan teknologi yang ada dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, meminimalisir adanya kecurangan dalam pengerjaan soal serta menciptakan suatu proses evaluasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

- c. Bagi Peneliti

sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran materi teks eksposisi.