

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dapat membawa perubahan bagi bangsa dilihat dari kemajuan suatu negara dan juga kehidupan masyarakatnya. Pendidikan berarti menyampaikan dan memperoleh pengetahuan, serta mengembangkan kecerdasan dan kepercayaan diri seseorang. Pendidikan merupakan proses memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri dengan mempertimbangkan aspek penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku (Ivan Illich dalam Sholichah, 2018: 32).

Dalam dunia pendidikan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagai acuan untuk menilai sejauhmana kemajuan perkembangan siswa. Faktor-faktor tersebut, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan, dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan siswa. Kemampuan kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam sistem saraf pusat selama manusia berpikir dan berkembang secara bertahap, sesuai dengan perkembangan fisik dan saraf di sistem saraf pusat saat anak berinteraksi dengan lingkungannya (Basri, 2018: 3; Sri Asri, 2018: 3; Khatimah, 2018: 21).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mencakup tentang logika, analisis, pengetahuan, serta proses berpikir siswa. Berdasarkan Taksonomi Bloom, proses kemampuan kognitif terdiri dari 6 tahapan yang berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual yang mencakup kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) [Syarifah, et al., 2020: 1261].

Kemampuan kognitif tidak terlepas dari hasil belajar yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Peningkatan kemampuan belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Konteks pembelajaran kognitif akan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan, seperti memberikan waktu bagi mereka untuk bertanya, kesempatan untuk membuat kesalahan dan memperbaikinya berdasarkan pemahaman dan pengalaman pribadi, serta merefleksikan diri sendiri agar dapat membantu mereka dalam memahami proses mental. Maka dari itu, dari hasil survai lapangan pada saat peneliti melakukan kegiatan PLP 2 (Pengenalan Lapangan Persekolahan 2) di SMA Negeri 3 Kuningan, masih banyak siswa yang kurang antusias atau kurang termotivasi saat belajar akibat dampak Pandemi Covid-19 yang menjadikan kegiatan pembelajaran terbiasa dilaksanakan di rumah, sehingga saat pembelajaran berlangsung keaktifan siswa menjadi menurun. Terlebih lagi, saat guru bertanya terkait pemahaman materi yang telah disampaikan sebelumnya, motivasi siswa untuk bertanya, menjawab, dan mengungkapkan kesulitan-kesulitan pada materi yang dipelajari menurun. Siswa terlihat ragu dan merasa malu jika harus jujur pada saat pembelajaran berlangsung, karena materi yang disampaikan sebelumnya belum cukup dipahami, siswa juga merasa malu dengan teman kelasnya. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penilaian harian kelas pada saat melakukan PLP 2 di SMA Negeri 3 Kuningan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Kelas XI IPS

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Ketuntasan	
				Di atas	Di bawah
1.	XI IPS 1	36	76,61	14 siswa	22 siswa
2.	XI IPS 2	35	75,19	10 siswa	25 siswa
3.	XI IPS 3	36	74,81	8 siswa	28 siswa
4.	XI IPS 4	36	76,38	13 siswa	23 siswa

Sumber: Penilaian Harian PLP 2

Salah satu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu melalui proses pembelajaran aktif siswa dan pengelolaan kelas. Untuk keberhasilan proses pembelajaran aktif dan pengelolaan kelas perlu adanya teknik evaluasi yang dilakukan guru sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran di kelas. Teknik evaluasi adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Ruang lingkup evaluasi pendidikan akan berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, terutama pada saat kegiatan belajar-mengajar di kelas. Evaluasi pembelajaran dapat bermakna sebagai suatu penilaian proses dari hasil belajar peserta didik, baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian pembelajaran adalah proses penentuan nilai prestasi siswa terhadap standar yang ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Setiawan, H. R., 2021: 505).

Teknik evaluasi *muddiest point* atau bisa disebut titik paling berlampur secara harfiah, merupakan strategi pembelajaran aktif. Aktivitas ini meminta siswa untuk menggunakan kartu indeks atau aplikasi, untuk mengirimkan secara anonim bagian mana dari materi pelajaran yang paling sulit bagi mereka. Pendidik kemudian dapat menggunakan tanggapan untuk menentukan di mana pembelajaran tambahan diperlukan, dan menyesuaikan pelajaran yang sesuai. Dalam mendukung aktivitas pembelajaran ini, aplikasi mentimeter dapat digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam melaksanakan teknik evaluasi *muddiest point*.

Teknik pembelajaran *muddiest point* adalah salah satu teknik yang digunakan sebagai refleksi setelah proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, membantu siswa dalam menggunakan waktu belajar yang efektif, dan untuk mengetahui hal yang belum dipahami dari materi untuk pertemuan selanjutnya (Wahyuni, 2019: 21). Ketiga aspek ini merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan. Aspek kognitif, yaitu aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa. Aspek afektif, yaitu aspek yang meliputi sikap siswa. Sedangkan aspek

psikomotorik, yaitu aspek yang meliputi keterampilan siswa. (Magdalena, et al., 2021: 50; Azmi, et al., 2017: 16).

Hasil penelitian dari penelitian yang pernah dilakukan dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berintegrasi Teknik *Muddiest Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif Kelas VIII SMPN 2 Pattallassang Kabupaten Gowa” menunjukkan bahwa, adanya perolehan hasil peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diberikan teknik evaluasi *muddiest point* dibandingkan dengan teknik evaluasi konvensional (Reskyawati, 2019: 65).

Berbeda dengan penelitian lain yang dilakukan dengan judul, “Teknik Penilaian Berbasis Kelas dan Konsep Diri Dalam Pembelajaran Biologi” menunjukkan bahwa, hasil belajar Biologi kelompok siswa yang diberi teknik penilaian *minute paper* lebih tinggi dari hasil belajar Biologi kelompok siswa yang diberi teknik penilaian *muddiest point*. Analisis menunjukkan bahwa, khusus kelompok siswa yang memiliki konsep diri akademik rendah, terdapat perbedaan hasil belajar Biologi kelompok siswa yang diberi teknik penilaian *minute paper* dengan hasil belajar Biologi kelompok siswa yang diberi teknik penilaian *muddiest point* (Nurasiah, 2016: 60).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Ekonomi yang akan dilakukan peneliti, yaitu melalui teknik evaluasi *muddiest point* yang didukung dengan media pembelajaran interaktif mentimeter.

2.1 Identifikasi Masalah

1.1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan teknik evaluasi *muddiest point* dengan kemampuan kognitif siswa dengan teknik evaluasi metode konvensional?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi?
4. Bagaimana respon siswa terhadap teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi?

1.1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan teknik evaluasi *muddiest point* dengan kemampuan kognitif siswa dengan teknik evaluasi metode konvensional
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik evaluasi *muddiest point* dengan menggunakan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Ekonomi.

1.1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan sistem pembelajaran *muddiest point* atau butir terjelas.
 - b. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Dapat menerapkan teknik evaluasi *muddiest point* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan materi yang sesuai.
 - b. Dapat mengembangkan kreativitas guru dalam meningkatkan variasi pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah
 - a. Diperoleh informasi mengenai teknik evaluasi pembelajaran melalui teknik evaluasi *muddiest point* yang dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran Ekonomi.
 - b. Sebagai bahan peningkatan kualitas akademik siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.