

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses di mana seseorang mengembangkan diri untuk mencapai perubahan yang diinginkan. Hal itu dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, di mana terdapat tanggung jawab utama pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan, membangun karakter, dan memajukan bangsa yang memiliki martabat. Tujuan pendidikan ini adalah untuk memberdayakan peserta didik agar mereka dapat menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Landasan inilah yang menjadi dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran dapat diperbaiki atau diperbarui untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Rohmah, 2017:2) dalam (Setiawan et al., 2019) apabila kualitas pendidikan sudah diperbaiki maka akan mewujudkan produk-produk sumber daya manusia yang berkualitas, dapat berkompetisi di ranah mana pun serta unggul.

Kualitas pendidikan yang baik ialah pendidikan yang mampu membuat peserta didik “nyaman” dalam melakukan proses pembelajaran. Perlu ditekankan bahwa guru perlu menciptakan suatu proses pembelajaran yang membuat peserta didik merasa nyaman. Ini berarti bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan menghibur agar siswa dapat dengan senang hati mengikuti setiap pembelajaran. Pembelajaran yang menarik tentunya akan memikat minat siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan penyatuan pembelajaran yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ricardo & Meilani, 2017). Menurut (Agustin et al., 2020) hasil belajar merupakan prestasi atau pencapaian yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian atau ulangan dan tugas, aktif di dalam kelas yang *point – point* tersebut dapat mendukung perolehan hasil belajar. Terdapat beberapa indikator hasil belajar terdapat 3 ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik (Fauhah & Rosy, 2021). Ranah kognitif meliputi aspek-aspek seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara itu, ranah afektif melibatkan aspek-aspek seperti penerimaan, respons, penilaian, dan penentuan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik meliputi keterampilan dan pengembangan diri. Apalagi pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya jurusan RPL mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. Mata pelajaran tersebut tidak menarik siswa untuk belajar karena kurang adanya aktivitas praktik dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran ini banyak sekali teori yang harus dipelajari sedangkan praktiknya sedikit. Oleh karena itu, guru haruslah menghidupkan suasana belajar agar siswa dapat membangun minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar siswa juga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran seorang guru mempunyai peranan penting di dalamnya. Standar profesi guru harus mencakup penguasaan materi pelajaran dan pengembangan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Dhia Fitriah dan Meggie Ulyyah Mirianda, 2019) dalam (Muhammad & Syahrani, 2022). Seorang guru juga harus mengikuti perubahan

teknologi informasi yang semakin berkembang pesat. Dengan berkembangnya teknologi informasi dalam dunia pendidikan haruslah didukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang sejalan dengan perubahan yang dialami (Amsul et al., 2022). Sumber Daya Manusia (SDM) yang sejalan akan memudahkan proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi di dalamnya.

Pada proses pembelajaran banyak hal yang dapat diselipkan teknologi di dalamnya yaitu salah satunya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2018) dalam (Wijayanti & Hermanto, 2021) media merupakan suatu alat atau sarana yang bisa dipakai untuk memberikan alur proses informasi. Dari pengertian tersebut tentunya terdapat beberapa fungsi dari media dalam pembelajaran sendiri di antaranya sebagai berikut (1) Sebagai akses pesan dari pengantar kepada penerima; (2) sebagai sarana untuk membantu guru dalam mengartikan sesuatu kepada siswa; (3) sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam membangun hubungan baik selama pembelajaran; dan (4) sebagai cara untuk mengatasi kebosanan yang mungkin di alami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dibutuhkan guru sebagai alat yang dipakai untuk membantu guru dalam mengutarakan suatu materi. Menurut (Sadiman, dkk., 2010) dalam (Yolanda et al., 2021) media pembelajaran merupakan suatu penghubung yang tujuannya sebagai pengantar pesan kepada penerima, sehingga bisa memicu perhatian, pikiran, perasaan serta keinginan sama kemudian terjadilah proses belajar.

Proses belajar terdapat banyak tahapan di antaranya adalah evaluasi belajar. Evaluasi adalah suatu tahapan untuk menetapkan suatu kondisi agar tugas yang diinginkan bisa terlaksana (Kusumadewi, 2022). Menurut Undang - Undang

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional pasal 58 ayat 1 menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilaksanakan untuk meninjau proses, pertumbuhan, dan perubahan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Menurut (Nurhaliza et al., 2022) penilaian atau evaluasi Pendidikan ialah rentetan dari proses pendidikan yang artinya keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan melalui proses awal saja melainkan juga penilaian pembelajaran yang dilakukan. Apabila guru melaksanakan pengembangan media evaluasi atau penilaian dengan tepat, maka prosedur evaluasi dapat berlangsung dengan baik dan berhasil (Surat, 2022). Dapat disimpulkan evaluasi atau penilaian hasil belajar siswa mengukur sejauh mana siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang mana dapat diukur melalui penilaian dan pengukuran.

Penilaian tersebut dapat diukur menggunakan alat atau media penilaian. Media penilaian dapat membantu mempermudah guru dalam proses evaluasi menjadi lebih menarik siswa dalam mengikuti evaluasi (Yuwono et al., 2022). Media penilaian sangat beragam mulai dari yang selembar kertas ataupun yang sudah berbasis teknologi. Terdapat beberapa media penilaian yang sudah berbasis teknologi di antaranya *google form* dan *quizizz*.

Google form yaitu produk dari *google* yang mana merupakan aplikasi berbasis web guna memberikan layanan untuk membuat *form* untuk berbagai kebutuhan di antaranya membuat soal ulangan atau tes, angket, pengumpulan data, dan lain sebagainya (Daniati, 2020). *Google form* sangat praktis dibuat untuk digunakan sebagai soal tes atau ulangan namun *google form* tersebut tidak mempunyai batas waktu pengerjaan soal serta tidak ada penanda bahwa soal mana yang sudah

dikerjakan dan belum dikerjakan (Wulandari et al., 2020). Penelitian (Santoso, 2019) menyatakan bahwa penggunaan alat penilaian *google form* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas XI SMPN Purworejo. Menurut (Chandra et al., 2021) penelitian ini membandingkan fitur platform kuis yang terpopuler dimana membuktikan bahwa media penilaian *google form* merupakan pilihan terbaik untuk melakukan kuis karena media tersebut memberikan berbagai jenis pertanyaan seperti pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan kotak centang, pertanyaan polling, pertanyaan uraian, dan pertanyaan skala. Sementara itu ada alasan mengapa *google form* yang paling diminati semua orang dikarenakan akun *Google* merupakan akun yang bisa dibilang semua orang pasti punya, sehingga tidak perlu lagi mendaftar dan membuat akun baru.

Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang bisa digunakan oleh guru untuk melakukan proses evaluasi yang efektif, efisien, dan menarik (Daryanes, 2022). *Quizizz* adalah aplikasi yang sangat membantu mengorganisir hasil evaluasi secara rapi yang mana proses penilaian menjadi praktis dan efisien. Kemudian *quizizz* juga memberikan kebebasan pembuat soal untuk mengatur waktu di setiap soalnya (Daryanes, 2022). Dengan tampilannya yang menarik siswa untuk bersemangat dalam melaksanakan evaluasi dengan baik. Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan *quizizz* telah terbukti dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang mana terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mulyati & Evendi, 2020) disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 63% pada siklus pertama dan sebesar 78% pada siklus kedua di SMP 2 Bojonegoro.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat itu, kegiatan asistensi mengajar, permasalahan yang terjadi yakni semua siswa SMKN 1 Kamal diperbolehkan membawa *handphone* selama proses pembelajaran. Hal tersebut seharusnya memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran atau penilaian di dalam kelas dikarenakan siswa sudah memfasilitasi dirinya sendiri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dengan baik. Namun, guru tidak memanfaatkan hal itu dengan baik. Pada saat ulangan harian atau ujian berlangsung, terdapat beberapa guru yang sudah menerapkan teknologi dan juga ada sebagian guru yang menggunakan media penilaian secara konvensional. Cara konvensional yang dimaksud ialah guru masih menggunakan papan tulis sebagai media penilaian hasil belajar. Hal tersebut sangat tidak efisien dan tidak meningkatkan semangat siswa dalam keberlangsungan ulangan harian yang dilaksanakan oleh siswa.

Selain itu, beberapa guru yang sudah menerapkan media penilaian dengan memanfaatkan teknologi yaitu dengan menggunakan *google form*. Penggunaan *google form* di sekolah tersebut hanya terfokus kepada Ujian Tengah Semester atau Ujian Akhir Semester saja. Sementara saat pelaksanaan ulangan harian sebagian masih menggunakan media konvensional dan juga terdapat sebagian sudah menggunakan teknologi. Dengan penggunaan media penilaian *google form* siswa akan selalu bekerja sama dengan teman sejawatnya untuk memperoleh hasil yang memuaskan. Hal tersebut dibuktikan apabila ulangan menggunakan media penilaian *google form* akan ada siswa yang menjadi bahan percobaan untuk teman-temannya. Misalkan siswa A menjadi awal permulaan pengerjaan ulangan tersebut apabila siswa A telah selesai menjawabnya maka siswa B, C, dan D akan menjiplak jawaban siswa A begitu pun seterusnya sampai siswa Z. Hal tersebut sering terjadi

disebabkan media *google form* dalam pengerjaannya tidak dapat di laksanakan secara serentak dan bersamaan dan hal itu akan menimbulkan kecurangan dalam pelaksanaan ulangan berlangsung.

Data yang diperoleh peneliti yaitu dengan melakukan wawancara terhadap guru pamong yang sudah mengajar di SMKN 1 Kamal tersebut selama 12 tahun yaitu ibu Camelia Arif, S.Kom.Gr. Dari hasil wawancara tersebut beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut sudah cukup memadai. Media pembelajaran yang dipakai di antaranya adalah buku referensi, internet, laptop, *handphone*, *slide power point*, aplikasi *coding* dan video tutorial. Dari media yang digunakan tersebut sudah cukup untuk memberi pemahaman akan materi yang disampaikan oleh guru. Beliau menyatakan bahwa media penilaian yang dipakai di sekolah di antaranya alat tulis, *google form* dan *quizizz*. Namun media penilaian yang diterapkan di sekolah secara *continue* adalah media penilaian *google form* sedangkan media *quizizz* hanya beberapa guru yang sudah menerapkannya dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, Beliau mengatakan saat mencoba menggunakan *quizizz* faktanya siswa lebih tertarik apabila penilaian yang dilakukan penuh tantangan seperti halnya bermain *game* serta menampilkan hasil *score* yang ditampilkan, hal tersebut biasanya membuat semangat siswa meningkat dan juga tertantang untuk mengerjakan evaluasi yang diberikan.

Peneliti juga membagikan angket kepada siswa XI-RPL 1 untuk mengetahui media apa yang digunakan pada saat ulangan harian atau ujian yang dilakukan di sekolah dalam melakukan penilaian. Hasil angket tersebut menunjukkan presentase guru menggunakan media penilaian saat ulangan harian menggunakan media

konvensional sebesar 32,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sedikit guru yang masih menerapkan hal tersebut. Untuk media penilaian yang sering digunakan di sekolah yaitu *google form*. Presentase siswa merasa bosan saat ulangan harian atau ujian menggunakan media penilaian *google form* sebesar 64,3%. Peneliti juga menanyakan kepada siswa seputar aplikasi *quizizz* sebesar 92,9% siswa mengetahui aplikasi tersebut dan pernah sekali memakainya. Presentase 89,3% menyatakan bahwa siswa menjadi semangat belajar saat menggunakan *quizizz* sebagai media penilaian. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa lebih cenderung suka dengan proses penilaian berupa *game* agar hasil belajar siswa meningkat.

Data yang ada dalam penelitian ini juga mencakup hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. Hasil belajar yang di ambil peneliti yaitu hasil ulangan harian siswa kelas XI RPL – 1 yang menunjukkan bahwa sekitar 6 siswa saja yang memenuhi nilai KKM. Sedangkan siswa lainnya masih di bawah rata – rata nilai KKM. Untuk nilai KKM di SMK Negeri 1 Kamal yaitu 75. Hasil belajar tersebut membuktikan bahwa hasil belajar di sekolah tersebut cukup rendah. Guru perlu melakukan inovasi dalam evaluasi hasil belajar siswa sebagai bagian dari pembelajaran.

Penelitian ini mengacu kepada penelitian sebelumnya dan peneliti menjadikan penelitian tersebut relevan yaitu penelitian (Pany et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa Ketika menggunakan media penilaian *quizizz* dan *google form*. Dalam penelitian terbaru yang dilakukan oleh (Nurbaiti & Nurhadi, 2022) ditemukan perbedaan dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media penilaian *quizizz* dan *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* lebih efektif daripada *google form*. Alas

an utamanya adalah siswa merasa lebih terlibat dan terhibur saat menggunakan aplikasi *quizizz* yang mana dapat mengurangi stres mereka dalam mengerjakan soal. Untuk penelitian yang ketiga merujuk kepada penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2020) peneliti mengemukakan bahwa terbukti adanya perbedaan hasil belajar matematika dengan menggunakan media penilaian *quizizz* dan *google form*.

Berdasarkan uraian masalah di atas serta hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, penting bagi guru untuk melakukan inovasi baru dalam mengevaluasi hasil belajar dan mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media penilaian *quizizz* dan *google form*. Kedua media tersebut dipilih dikarenakan guru sudah menerapkannya. Oleh karena itu, dengan peneliti mengkaji hal ini maka guru memperoleh data penguatan dari hasil penelitian ini yang kemudian dijadikan acuan untuk menerapkan salah satu media yang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian membuat peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Penilaian *Quizizz* dan *Google Form* Pada Materi Interaksi Antarobjek”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, peneliti merumuskan permasalahan yang perlu dikaji di dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa melalui media penilaian *quizizz* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal ?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa melalui media penilaian *google form* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui media penilaian *quizizz* dan *google form* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui media penilaian *quizizz* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui media penilaian *google form* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa melalui media penilaian *quizizz* dan *google form* pada materi interaksi antarobjek kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media penilaian yang berbeda yaitu media penilaian *quizizz* dan *google form* pada materi interaksi antarobjek serta menambah wawasan atau pengetahuan baru yang dapat memberi gambaran peneliti

untuk menerapkan media penilaian tersebut sebagai calon guru di suatu sekolah.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran. Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan teknologi sebagai sarana dan prasarana serta sebagai alternatif yang memudahkan dalam menghasilkan nilai akhir siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu meringankan tugas guru dalam proses penilaian siswa.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dalam proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman yang berharga dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menerapkan media penilaian berbasis teknologi seperti *quizizz* dan *google form* di dalam setiap kegiatan penilaian yang dilaksanakan di sekolah.

E. Batasan Penelitian

Untuk mengarahkan penelitian ini dengan lebih jelas dan tidak terlalu luas, peneliti memutuskan untuk membatasi cakupan permasalahan pada :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal pada semester genap.
2. Hasil belajar siswa ranah kognitif menjadi objek penelitian ini.
3. Materi yang dipilih adalah interaksi antarobjek.

F. Definisi Istilah

1. Hasil belajar

Hasil belajar termasuk ke dalam ranah kognitif. Hasil belajar merupakan segala aktivitas yang mencakup kemampuan otak (mental) yang meliputi mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

2. *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi *game* interaktif yang sangat menarik siswa dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana tujuannya untuk mengetahui keberhasilan suatu proses belajar.

3. *Google Form*

Google form merupakan suatu alat atau media yang memberikan layanan dalam pembuatan *form* yang difungsikan untuk beberapa kebutuhan seperti halnya membuat soal ulangan atau tes, angket, dan lain sebagainya.