

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan sistem pembelajaran bagi seluruh orang juga individu supaya mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi. Dalam (Depdiknas, 2003) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya”. Menurut (Depdiknas, 2003) Pendidikan formal yaitu dilakukan secara terstruktur dan bertingkat berdasarkan pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang tersusun secara sistematis. Pendidikan nonformal adalah pendidikan diluar pendidikan formal yang mampu dilakukan secara runtut dan berjenjang pula. Kemudian pendidikan informal adalah pendidikan yang terjadi pada lingkungan keluarga.

Mengacu dalam (Depdiknas, 2003) Nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pembelajaran nasional untuk proses bertumbuhnya kemampuan siswa agar menjadi insan yang mempunyai iman dan taqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, berpengetahuan, terampil, kreatif dan mempunyai tanggung jawab menjadi masyarakat negara yang demokratis. Selain berilmu siswa juga wajib bertanggung jawab pada agamanya, lingkungan, dan ilmu yang dimilikinya.

Salah satu faktor yang sangat berpengaruh pada keberhasilan Pendidikan adalah guru. Kompetensi yang dimiliki pengajar merupakan unsur terpenting di bidang pendidikan. Guru menjalankan tugas untuk mengelola sekolah supaya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan sekolah

dapat tercapai secara optimal. Pengajar harus mampu mendidik siswa supaya membentuk karakter siswa dengan baik sehingga dapat bersaing dalam dunia pendidikan. Berkaitan dengan hal diatas maka pemerintah mengeluarkan panduan tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru mata pelajaran bahwa kompetensi guru mata pelajaran diantaranya merupakan mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.

Evaluasi berdasarkan Ralph Tyler (dalam Arikunto, 2016: 3) Merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk memilih sejauh mana, pada hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan telah tercapai. Apabila belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Sesuai (Permendiknas, 2007) Nomor 20 mengenai Standar Penilaian Pendidikan bahwa Penilaian Pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan data agar dapat digunakan dalam menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh digunakan untuk menilai peserta didik mana yang telah menguasai materi dan yang belum menguasai materi. Dengan petunjuk tersebut akan lebih memudahkan guru dalam memusatkan perhatiannya kepada peserta didik yang belum menguasai materi sehingga keberhasilan penilaian selanjutnya dapat dicapai.

Menurut Pusat Penilaian Pendidikan (2019) Berpikir adalah suatu aktivitas mental yang terjadi saat seseorang dihadapkan dalam situasi atau suatu permasalahan yang harus diselesaikan. Kegiatan berpikir yang terjadi dapat berbeda tingkatnya tergantung dalam persoalannya. Penyelesaian permasalahan bisa dilakukan menggunakan berpikir tingkat rendah atau tingkat tinggi.

Proses berpikir dan klasifikasinya sudah banyak dibahas para ahli. Klasifikasi atau taksonomi yang paling dikenal di dunia pendidikan adalah

Taksonomi Bloom. Taksonomi itu digagas Benyamin Bloom dan dipublikasikan dengan koleganya pada tahun 1956. Setelah 40 tahun, Taksonomi dilakukan revisi, terutama oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl dan dipublikasi tahun 2001. Dalam Taksonomi Bloom yang direvisi, dirumuskan 6 level proses berpikir, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*).

Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki peserta didik bisa ditimbulkan dari beberapa faktor misalnya kurang sesuainya alat untuk penilaian. Dalam pengertian umum, Menurut (Arikunto, 2016: 40) alat merupakan sesuatu yang bisa dipakai dalam mempermudah seseorang ketika melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan demikian, alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Dalam kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

Penggunaan teknologi pada penilaian pembelajaran bisa mempermudah proses penilaian pembelajaran. Penggunaan teknologi dibutuhkan untuk menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap penilaian pembelajaran supaya meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari evaluasi pembelajaran. Penggunaan media secara online ketika evaluasi pembelajaran memang relatif efisien dalam pembuatan soal sehingga tidak repot-repot membuat format soal sendiri.

Media evaluasi dengan aplikasi *quizizz* akan mempermudah penilaian pembelajaran ketika evaluasi dan memiliki beberapa fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi. Aplikasi ini dapat diakses secara

gratis melalui perangkat seperti komputer, *smartphone*, atau tablet. Menurut (Amornchewin, 2018) mengatakan bahwa alat penilaian online *Quizizz* dapat mengurangi kelemahan yang muncul ketika penilaian dilakukan dengan secara online sehingga lebih efektif. Meminimalisir *human error*, soal bisa diacak dengan cepat untuk mengurangi kecurangan saat ujian.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Wachid Hasjim Maduran pada tanggal 03 Desember 2020. Guru dalam pembuatan soal masih menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah. Karena tidak semua guru paham dalam pembuatan soal berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Melihat beberapa guru masih membuat soal berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) sehingga siswa kurang terlatih dalam mengerjakan soal kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS). Dalam masa pandemi ini siswa SMK Wachid Hasjim Maduran mengerjakan soal tes secara offline dan sebagian siswa juga mengerjakan secara online. Sehingga diperlukan media yang sesuai dalam uji penilaian pendidikan.

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap permasalahan diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh Nadliroh et al., (2019) dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS (High order Thinking Skills) Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X SMK Negeri 2 Bangkalan” dalam penelitian ini dihasilkan validator telaah soal HOTS 1 diperoleh hasil 90%, validator soal HOTS 2 diperoleh hasil 96%, ahli materi 1 diperoleh hasil 97.5%, ahli materi 2 diperoleh 92.5%, dan ahli Bahasa diperoleh hasil 96%. Seluruh hasil

persentase tersebut mendapat kesimpulan bahwa validitas instrumen produk awal pengembangan “sangat valid”, atau dapat digunakan tanpa revisi.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Putri & Dwijayanti (2020) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya” dalam penelitian ini dihasilkan alat evaluasi dengan bantuan aplikasi *quizizz* pada kompetensi dasar menganalisis siklus daur hidup. Aspek materi yaitu tingkat kesesuaian isi materi diperoleh hasil dari uji coba validator sebesar 92,5% dan dari aspek konstruk diperoleh hasil sebesar 85%. Sehingga alat evaluasi bantuan *quizizz* layak digunakan dilihat dari aspek materi, konstruksi, dan bahasa yang terdiri dari 24 pilihan ganda dan 19 uraian.

Latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, sehingga peneliti akan meneliti lebih lanjut mengenai “***Pengembangan Instrumen Tes Berbasis HOTS Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK***”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK?
2. Bagaimana tingkat kelayakan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* yang dikembangkan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *quizizz*?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK.
2. Menguji tingkat kelayakan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* Yang dikembangkan.
3. Menganalisis respon siswa terhadap penggunaan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *quizizz*.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa Instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* yang akan digunakan untuk tes hasil belajar siswa di SMK Wachid Hasjim Maduran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti akan membatasi penelitian. Berikut ini Batasan penelitian:

1. Penelitian ini mengembangkan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *quizizz*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi perakitan komputer.

3. Sasaran uji coba pengembangan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *quizizz* adalah SMK Wachid Hasjim Maduran.
4. Pengembangan ini untuk menguji kevalidan, reliabilitas, taraf kesukaran, daya pembeda soal, dan respon siswa terhadap media Evaluasi.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a. Dengan penerapan pengembangan instrumen tes diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa terhadap pelajaran komputer dan jaringan dasar.
 - b. Dengan adanya pengembangan instrumen tes berbantuan *Quizizz* ini diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi dan mengoperasikannya.
2. Bagi Guru
 - a. Penelitian diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan tentang pengembangan instrumen tes berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) berbantuan *Quizizz*.
 - b. Pengembangan instrumen tes berbantuan *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat untuk tes online menggunakan smartphone.
3. Bagi Sekolah
 - a. Diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengembangan instrumen tes yang bisa digunakan ketika daring.
 - b. Sebagai panduan referensi dalam pengembangan-pengembangan instrumen tes.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai persyaratan skripsi di Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
- b. Sebagai sarana untuk menambah kompetensi dalam penelitian dan penulisan.
- a. Sebagai pedoman dalam melaksanakan tugas ketika menjadi pendidik.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan instrumen tes berbasis HOTS berbantuan *Quizizz* ini sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan pengetahuan, teori Pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk yang dihasilkan.
3. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu objek yang telah melalui uji coba kevalidannya agar mempermudah seseorang dalam melakukan pengukuran dan pengumpulan data.
4. Penilaian merupakan pengumpulan data agar mengetahui hasil belajar peserta didik yang menjadi dasar untuk mengambil keputusan dan bermanfaat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran.
5. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada taksonomi bloom yang berada pada ranah C4, C5, C6. Soal

HOTS merupakan tes yang memberikan permasalahan kepada peserta didik, melalui proses berpikir menganalisis, mengevaluasi dan mencipta\.

6. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* dalam membuat permainan kuis interaktif yang pakai pada saat pembelajaran di kelas atau proses evaluasi.