

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi pada semua mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan di era digital, sangat mempermudah peserta didik untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Untuk menjawab tantangan pendidikan ini, pendidik dan peserta didik harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, dalam hal ini teknologi.

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (Simonson & Crawford, 2004), mendefinisikan teknologi Pendidikan sebagai salah satu studi dan praktik etis yang ditunjukkan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan/eksploitasi, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknis yang sesuai. Tujuan dari teknologi pendidikan adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran (menjadikan efisien, efektif dan menarik/menyenangkan dan untuk meningkatkan kinerja).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif) (Hamid, Ramadhani, & Masrul, 2020). Pada prosesnya pembelajaran memerlukan umpan balik untuk pendidik, peserta didik dan juga orang tua, hal ini dapat dilakukan dengan *assessment*.

Assessment merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, serta untuk memfasilitasi pembelajaran (Sufyadi & Dkk, 2021). *Assessment* adalah upaya untuk mendapatkan data/informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik kinerja peserta didik, kelas, atau program studi dibandingkan terhadap tujuan/kriteria/capaian pembelajaran tertentu. *Assessment* berfungsi untuk

mengetahui kebutuhan belajar serta perkembangan dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran seseorang yang terlibat dalam interaksi aktif dan positif dengan lingkungannya (Nasution, 2017). Menurut Nana Sudjana (2011) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan pendidik untuk peserta didik berupa penilaian setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik.

SMK Negeri 2 Garut merupakan sekolah menengah kejuruan yang terdiri dari 10 program keahlian, dengan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) sebagai salah satu program keahlian yang tersedia. program keahlian DPIB memiliki 9 rombongan belajar yang terdiri dari 3 rombongan belajar pada kelas XI dan XII, dan 2 rombongan belajar pada kelas X. Pada kelas XI dan XII salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Aplikasi Perangkat Lunak dan Informasi Bangunan (APLPIG).

Aplikasi Perangkat Lunak dan Informasi Gedung (APLPIG) merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai Keselamatan Kesehatan Kerja (K3), memahami kebutuhan pekerjaan desain interior, memahami prinsip-prinsip desain interior, memahami jenis-jenis perangkat lunak, dan menerapkan aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran produktif yang masuk pada kategori mata pelajaran C3, yaitu kegiatan pembelajaran yang lebih ditekankan yaitu pada praktik.

Walaupun ditekankan pada praktik, mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Informasi Gedung tetap menggunakan tes tulis pada Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Pada proses pembelajarannya peserta didik berfokus pada pengerjaan tugas praktik dan hanya mendapat materi di awal jam pelajaran dengan durasi yang sedikit. Hal ini mempengaruhi hasil

penilaian peserta didik yang mana, mayoritas peserta didik tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 80.

Pada Penilaian Tengah Semester (PTS) sebelumnya, dari 101 jumlah peserta didik mata pelajaran APLPIG hanya 22 peserta didik yang telah mencapai KKTP 80. Rendahnya nilai peserta didik ini sedinding dengan pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran. Banyak peserta didik yang ternyata hanya mengerjakan tugas praktik tanpa mengetahui hal yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti *software* desain, desain interior dan materi lainnya. Tentu hal ini menjadi keresahan peneliti selaku mahasiswa praktikan pada saat itu. Peneliti merasa perlu adanya penguatan materi pembelajaran bagi peserta didik di antara proses praktik di kelas.

Penguatan materi pembelajaran akan dilakukan peneliti dengan melaksanakan *assessment for learning*. *Assessment for learning* merupakan asesmen yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran. Pelaksanaan yang bisa dilakukan saat proses pembelajaran ini memudahkan peneliti dalam pelaksanaannya dan tidak mempengaruhi proses pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang pendidik APLPIG sebelumnya. Asesmen yang diberikan nantinya akan peneliti rancang sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi peserta didik.

Program keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut merupakan program keahlian yang sudah menggunakan media pembelajaran yang variatif, dari mulai media pembelajaran berbasis web, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran berbasis android. Bahkan pada setiap penilaian akhir jurusan DPIB sudah menggunakan media yang berbeda dengan jurusan lainnya. Salah satu media penilaian akhir yang sering digunakan adalah *iSpring Suite*.

iSpring Suite merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran dengan memasukkan berbagai aspek media seperti audio, video dan audiovisual. *iSpring Suite QuizMaker* akan digunakan sebagai upaya peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penilaian dan kunci jawaban dari kuis yang dikerjakan akan ditampilkan, sehingga dapat dijadikan bahan

pembelajaran bagi peserta didik. Tentunya hal ini diharapkan akan menambah dan memperkuat pengetahuan peserta didik dalam materi pembelajaran. Dengan penggunaan media *iSpring Suite*, diharapkan peserta didik dapat lebih nyaman mengerjakan asesmen karena sudah terbiasa dengan media tersebut.

Maka dari itu, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran APLPIG peneliti akan menerapkan proses *assessment for learning* dengan memanfaatkan *iSpring Suite QuizMaker* sebagai media pada konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di kelas XI. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan *Assessment for Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Negeri 2 Garut”**.

1.2 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah penelitian, sebagai berikut.

- a. Objek penelitian adalah peserta didik dengan konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di kelas XI.
- b. Penerapan *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing*.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana implementasi penerapan *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, maka di buatlah tujuan penelitian sebagai berikut.

- a. Mengetahui implementasi penerapan *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut.
- b. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut.

- b. Bagi pendidik

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi pendidik untuk melakukan proses *assessment* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut.

- c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat menerapkan *assessment* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker* pada materi pengenalan material, ornamen, dan bahan *finishing* di SMK Negeri 2 Garut.

- d. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan dan wawasan, menjadi rujukan informasi bagi peneliti lain, serta dapat memberikan gambaran mengenai hasil *assessment for learning* menggunakan *iSpring Suite QuizMaker*.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika ini merupakan gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Adapun sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang akan diangkat sebagai penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori, definisi serta konsep dasar mengenai *assessment*, *iSpring Suite*, hasil belajar, kurikulum merdeka, dan juga mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, yaitu desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan, isi dari bab ini meliputi proses perancangan pembelajaran, hasil uji penelitian, dan hasil analisis data yang disesuaikan dengan metode yang telah ditentukan.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan penelitian yang diperoleh dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul skripsi. Dilanjutkan dengan implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.