

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir tentu mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari, khususnya di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi di era digital, telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kegiatan proses pengajaran dan pembelajaran (Prawitasari, 2022). Maka dari itu, untuk menanggapi era digital ini, pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan teknologi yang terus berkembang, dengan tujuan untuk memudahkan dan membantu dalam pelaksanaan pendidikan, khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Sesana, 2020).

Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa

Pendidikan ialah suatu upaya yang direncanakan dan esensial untuk menumbuhkan lingkungan dan sistem belajar yang kondusif serta memanfaatkan kemampuan mereka dalam memberdayakan peserta didik untuk memperoleh intelektualitas, disiplin, berbudi luhur, religius, dan kecakapan praktis untuk keperluan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Munir Yusuf, 2018).

Sedangkan menurut Ahmad dan Uhbiyati bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan oleh orang dewasa dengan tanggung jawab terhadap anak agar terjadi interaksi antara keduanya agar anak dapat mencapai tujuan kedewasaan yang diinginkan secara berkesinambungan (dalam Hidayat & Abdillah, 2019).

Secara umum pendidikan memiliki tujuan untuk membantu manusia dalam menemukan akan hakikat kemanusiaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Sumantri yaitu diharapkan manusia menyadari potensi yang ada dalam diri mereka sebagai makhluk yang berpikir. ketika mampu menemukan dan mengembangkan potensi diri peserta didik dapat mampu untuk mengembangkan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan maupun akhlak yang dimilikinya, sehingga peserta didik mampu bermasyarakat dan bernegara dengan baik (Yuliana et al., 2021).

Proses agar tujuan dari pendidikan tercapai, maka perlu dilakukannya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Soemantri (Magdalena et al., 2020), Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang bagaimana orang dan negara berinteraksi, serta pemahaman dasar tentang pertahanan negara sebagai jenis pertahanan negara, sebagaimana diuraikan dalam UUD 1945 dan Pancasila.

Pencapaian tujuan dari pelaksanaan pembelajaran PPKn ini dapat kita ketahui dengan melakukan evaluasi, maka dari itu evaluasi ini perlu diadakan untuk mengetahui tujuan dari pelaksanaan pembelajaran PPKn. Sesuai dengan salah satu agenda penting pemerintah yang tertuang dalam Pasal 57 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengupayakan pendidikan nasional melalui pelaksanaan evaluasi (Maiziani, 2016). Pengertian evaluasi menurut Edwind Wandt dan Gerald W. Brown (dalam Ratnawulan & Rusdiana, 2014), “*evaluation refer to the act process to determining the value of something*”. Pengertian dari evaluasi berdasarkan definisi tersebut, evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai sesuatu.

Evaluasi pembelajaran adalah evaluasi yang dilakukan dalam bidang pembelajaran, tujuannya untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai landasan untuk mengidentifikasi perkembangan, kemajuan, dan pencapaian belajar dari peserta didik, serta efisiensi pengajaran yang dilakukan oleh guru (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran guru diberikan kebebasan dalam hal menentukan bentuk evaluasi yang akan digunakan, mulai dalam bentuk ujian, pemberian tugas, mengadakan diskusi, tanya jawab atau bahkan mengemukakan suatu pendapat (Purwati & Nugroho, 2018). Bentuk pelaksanaan dari evaluasi pembelajaran yang sering digunakan berupa bentuk ujian, bentuk ujian ini dapat berupa tulisan, lisan atau perbuatan. Hasil dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran ini berupa nilai yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan evaluasi, nilai ini menjadi informasi untuk menunjukkan hasil belajar dari peserta didik.

Shela Febiyani, 2023

PENGARUH MEDIA EVALUASI BERBASIS GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peserta didik pada zaman sekarang merupakan anak-anak yang berasal dari generasi Z, generasi Z yaitu anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital sehingga mereka melek akan teknologi. Pada kurikulum 2013, pemerintah menuntut guru agar dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Guru juga dapat menguasai teknologi dan menerapkannya pada proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengakses pengetahuan yang beragam dari berbagai sumber yang ada (Purwati & Nugroho, 2018). Maka dari itu, guru yang merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dituntut untuk melek terhadap teknologi dan mampu memanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya kegiatan evaluasi pembelajaran biasanya menggunakan metode *paper test*. Karena pengaruh dari perkembangan teknologi terhadap bidang pendidikan saat ini. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara siswa dengan guru pun berlangsung dengan memanfaatkan beberapa media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Salah satunya media pembelajaran berbasis aplikasi web *gimkit*, yang mana *gimkit* ini dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran dalam kegiatan evaluasi.

Gimkit merupakan salah satu *platform* website pembelajaran kuis berbasis *game*, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa *game* (Hendry Naufal Marbella, 2021). Untuk mengakses platform tersebut dapat diakses menggunakan *smartphone* dan komputer atau laptop siswa, tentunya untuk mengakses *platform* tersebut perangkat dari siswa maupun guru harus terhubung dengan jaringan internet.

Sekolah Menengah Pertama Kartika VIII-2 Bandung merupakan salah satu sekolah yang ada di Indonesia, khususnya kota Bandung yang sudah mulai menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi yang dilakukan oleh SMP Kartika VIII-2 Bandung ini yaitu penggunaan media evaluasi pembelajaran, media evaluasi yang digunakan oleh SMP Kartika VIII-2 Bandung dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu *CBT (Computer Based Test)*. *CBT (Computer Based Test)*

proses input soal pada sistem hingga penyajian soal antarmuka sistem seluruhnya dilakukan secara komputerisasi (Isroatin dalam Septiana, 2021).

Dalam penggunaannya *CBT* oleh SMP Kartika VIII-2 Bandung, hanya digunakan ketika melaksanakan kegiatan evaluasi pada tengah semester dan akhir semester. Namun, untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan ketika telah menyelesaikan materi per bab atau kita mengenalnya dengan nama ulangan harian, SMP Kartika VIII-2 Bandung ini menggunakan media *paper test*. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas 8 SMP Kartika VIII-2 Bandung, dalam mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode *paper test* untuk ulangan harian dari bab 1 sampai dengan bab 3 dan menggunakan media *CBT* untuk PTS dan PAS.

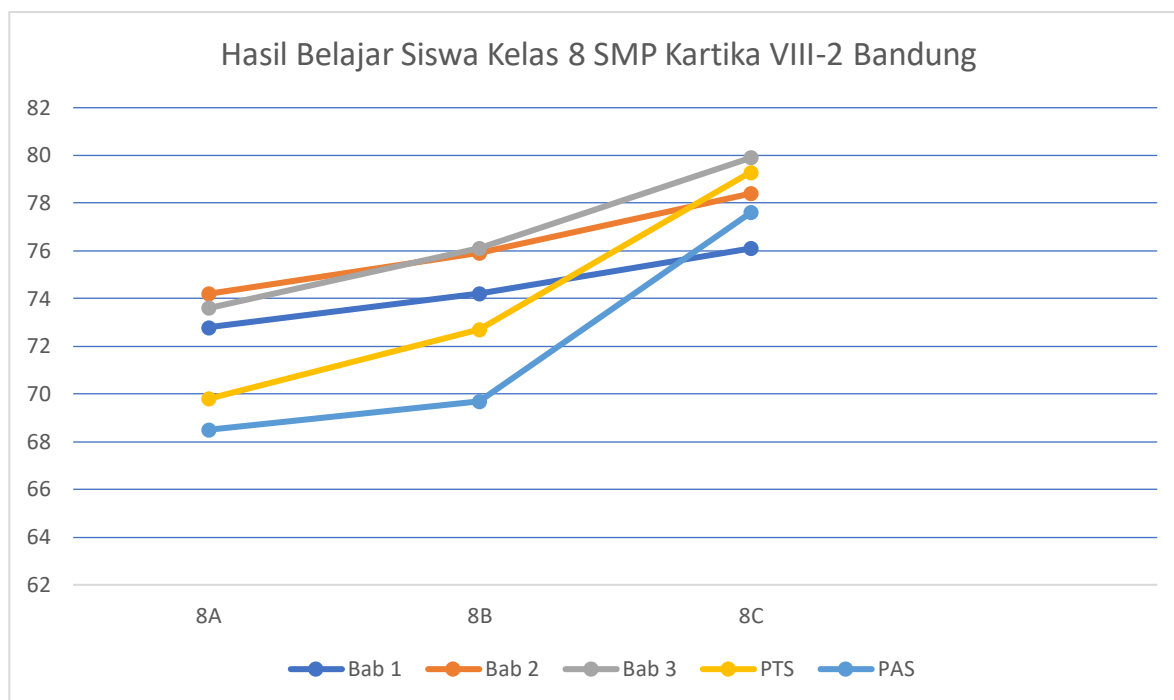
Tabel 1. 1

Daftar Nilai Hasil Evaluasi PPKn Kelas 8 SMP Kartika VIII-2 Bandung

No	Kelas	Jumlah Nilai Rata-rata					Rata-rata
		Bab 1	Bab 2	Bab 3	PTS	PAS	
1	8-A	72,8	74,2	63,6	69,8	68,5	71,8
2	8-B	74,2	75,9	76,1	72,7	69,7	73,7
3	8-C	76,1	78,4	79,9	79,3	77,6	78,3
Rata-rata							74,6

Sumber : Data dari guru PPKn kelas 8 SMP Kartika VIII-2 Bandung

Gambar 1. 1
Grafik Nilai Hasil Belajar PPKn Kelas 8 SMP Kartika VIII-2 Bandung



Sumber : Data dari guru PPKn kelas 8 SMP Kartika VIII-2 Bandung

Menurut data hasil belajar siswa kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung melalui kegiatan evaluasi mata pelajaran PPKn, menyatakan bahwa hasil belajar dari kelas 8 di mata pelajaran PPKn cukup rendah. Di mana rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 74,6, hasil tersebut diperoleh siswa dengan menggunakan *paper test* dan *CBT*.

Rata-rata hasil belajar siswa dalam kegiatan evaluasi menunjukkan nilai yang agak rendah, karena nilai yang dicapai siswa kelas 8 kurang dari 75. Hal ini disebabkan ketika proses pembelajaran PPKn di kelas pengajar hanya memakai metode ceramah pada pembelajaran. Selain itu juga, penggunaan media evaluasi yang digunakan oleh guru dalam evaluasi setiap akhir bab yaitu *paper test*. Evaluasi menggunakan media *paper test* selain boros dalam penggunaan kertas yang tidak ramah lingkungan, penggunaan media ini terasa membosankan. Di mana hal tersebut membuat para siswa merasa jenuh dan tidak tertarik dengan mata pelajaran PPKn ini, yang dampaknya kepada hasil belajar siswa yang rendah.

Shela Febiyani, 2023

PENGARUH MEDIA EVALUASI BERBASIS GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka digunakannya media evaluasi berbasis gamifikasi yaitu *gimkit*. “Gamifikasi merupakan penggunaan dari teknik *game design*, *game thinking*, dan *game mechanic* untuk meningkatkan *non-game*” (Octafiani et al., 2017, hlm. 91). Karena menggabungkan permainan ke dalam proses pembelajaran, teknik ini dapat membuat proses belajar yang membosankan menjadi menarik. Diharapkan dengan penggunaan media evaluasi *gimkit* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, yang mana *gimkit* ini merupakan *platform* media evaluasi berbasis *game*. Oleh karena itu, dengan memakai media evaluasi berbasis *gimkit* hasil belajar yang didapatkan siswa mengalami peningkatan, daripada memakai media *paper test*.

Bersumber pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, lalu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Evaluasi Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran PPKn (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika VIII-2 Bandung)**”.

1.2. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh dari penggunaan media evaluasi *gimkit* dalam mata pelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa”. Agar penelitian ini lebih operasional dan masalah umum tersebut dapat dikaji secara terfokus, maka peneliti mengidentifikasi masalah tersebut melalui rumusan permasalahan dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PPKn?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa pada tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PPKn?
- 3) Bagaimana persepsi dari peserta didik dari kelas eksperimen sesudah menggunakan media evaluasi berbasis *gimkit* dalam mata pelajaran PPKn?

- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol yang menggunakan *paper test* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *gimkit* dalam mata pelajaran PPKn?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, tujuan-tujuan ini dibedakan menjadi dua tujuan, yaitu:

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana pengaruh dari penggunaan media evaluasi berbasis *gimkit* mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran PPKn.

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan bagaimana pemakaian media evaluasi berbasis *gimkit* berdampak hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.
- 2) Untuk mengidentifikasi bagaimana hasil siswa sebelum penggunaan *gimkit* dan setelah penggunaan media evaluasi *gimkit* di kelas eksperimen.
- 3) Untuk mengetahui apakah hasil siswa pada *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol tanpa memakai media evaluasi *gimkit*.
- 4) Untuk menentukan apakah hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn antara kelas kontrol yang memakai media *paper test* dan kelas eksperimen yang memakai media evaluasi berbasis *gimkit*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dari segi aspek teoritis, dapat menjadi referensi di dunia pendidikan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terutama dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran *gimkit* terhadap hasil belajar siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1) Manfaat Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi bagi guru-guru mata pelajaran PPKn dalam melakukan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

2) Manfaat bagi Peneliti

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pengaruh dari penggunaan media evaluasi *gimkit*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan pengalaman dan juga pengetahuan akan masalah pendidikan yang ada di lokasi penelitian.

3) Manfaat untuk Sekolah

Pada studi ini diharapkan dapat menghasilkan data serta guna untuk kelangsungan kegiatan pembelajaran di sekolah dalam penggunaan media pembelajaran, sekaligus sebagai masukan bagi sekolah pada pelaksanaan kegiatan evaluasi dengan memakai media evaluasi seperti media evaluasi berbasis *gimkit*.

4) Manfaat untuk Peneliti lain

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan referensi penelitian selanjutnya agar lebih dikembangkan dalam penggunaan media-media pembelajaran khususnya media evaluasi yang lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain agar lebih baik dalam memilih penggunaan media pembelajaran atau media evaluasi pembelajaran secara inovatif.

1.5. Struktur Penulisan Skripsi

BAB I	Pendahuluan	Pada Bab ini berisikan Latar belakang mengenai temuan di lapangan atas penggunaan media pada kegiatan evaluasi terutama dalam kegiatan evaluasi setiap akhir bab. Oleh karena itu, peneliti menerapkan penggunaan media evaluasi berbasis
--------------	--------------------	---

Shela Febiyani, 2023

PENGARUH MEDIA EVALUASI BERBASIS GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<i>gimkit</i> dalam mata pelajaran PPKn. Apabila penelitian mengenai penerapan penggunaan media evaluasi berbasis <i>gimkit</i> ini berhasil. Maka penelitian ini dapat memberikan referensi media kepada guru khususnya mata pelajaran PPKn agar kegiatan evaluasi yang dilakukan dapat lebih menarik. Selain itu juga, dalam bab ini juga menjelaskan mengenai struktur penulisan penelitian
BAB II	Kajian Pustaka	Dalam bab ini, berisikan tentang memberikan suatu gambaran secara umum dan teori yang dapat menunjang penelitian, yaitu tentang Konsep Aplikasi <i>Gimkit</i> , Konsep Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Konsep Hasil Belajar dan Konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Selain itu juga, bab ini berisikan tentang <i>referensi</i> dari penelitian terdahulu yang memiliki pembahasan yang sama dan juga kerangka pemikiran dari penelitian ini
BAB III	Metode Penelitian	Bab ini berisikan diantaranya yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Studi ini memakai metode kuasi eksperimen dengan desain <i>Non-equivalent Control Group</i> . Subjeknya adalah siswa kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung, yang dibagi menjadi dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan tes, wawancara, angket dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Selain itu, bab ini membahas proses uji validitas dan proses pengolahan data lainnya.

BAB IV	Temuan dan Pembahasan	Bab ini membahas atau memaparkan temuan penelitian dan temuan tersebut dibahas secara mendalam dalam penelitian ini tentang bagaimana penggunaan media evaluasi berbasis gimkit mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Selain itu juga, pada bab ini membahas serta memaparkan juga mengenai tanggapan peserta didik dalam penggunaan media evaluasi berbasis <i>gimkit</i> ini dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.
BAB V	Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi	Pada bab V berisikan mengenai penarikan kesimpulan secara umum dari hasil pembahasan dan implikasi dari peneliti mengenai permasalahan yang diteliti sekaligus peneliti mencoba memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian. Sehingga, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya