

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dunia Pendidikan sudah masuk ke dalam era revolusi industri generasi 4.0 yang dikarakteristikan dengan konektivitas yang mengalami peningkatan, perkembangan sistem digital, virtual, kecerdasan artifisial dan juga interaksi. Konvergen yang semakin meningkat yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi, manusia, dan juga mesin serta sumber daya lainnya ini tentunya berdampak terhadap beberapa sektor kehidupan. Satu dari beberapa sektor kehidupan yang terdampak ini ialah sistem pendidikan yang ada di negara Indonesia (McNair, Lorr, & Droppleman, 1971; Naresh K, 2015; Niha Keriso, 2019; Suh, 2011).

Peningkatan kualitas nilai mutu mulai dari pendidikan dasar hingga keperguruan tinggi merupakan kunci dalam meningkatkan perkembangan revolusi 4.0, para pendidik diminta agar dapat menguasai berbagai keahlian dan keterampilan tertentu, keterampilan dalam beradaptasi dengan tantangan global dan juga teknologi baru akhir-akhir ini. Pendidikan 4.0 ini didefinisikan sebagai respon akan kebutuhan dari revolusi industri 4.0, yang mana teknologi dan manusia ini diselaraskan agar menghasilkan berbagai peluang baru yang inovatif dan juga kreatif. (Fisk, 2019) Mengatakan keterampilan dan pengetahuan merupakan visi dalam pembelajaran yang dibutuhkan dan dapat mendorong peserta didik untuk belajar tetapi juga harus dapat diidentifikasi sumber yang akan dipelajari. (Jauharul Fuady, 2016; Niha Keriso, 2019; Stanojević, Stanković, & Maksimović, 2017; Toepper & Lautenbach, 2018)

Perkembangan pendidikan yang kompleks dan pesat dalam hal ini, yang dialami ini bukan sebagai tantangan yang tidak mendapatkan perhatian, namun membutuhkan pemikiran yang membangun untuk terpenuhinya mutu yang lebih bagus dan baik di masa depan. Hal ini disebabkan bahwa sistem pendidikan nasional ini disiapkan secara berkualitas dan baik, hal ini nantinya akan memungkinkan sumber daya manusia yang diciptakan tersebut menjadi semakin bermutu dan juga tangguh yang mampu menjawab dan menyelesaikan kebutuhan di masa mendatang. (Aftiani, 2016; Koriyati, 2017; Rondi, 2015; Sardiman, 2011).

Proses pendidikan ini didefinisikan sebagai aktivitas pembelajaran yang terdiri atas dua konsep, diantaranya ialah belajar dan mengajar. Pendidik di dalam proses belajar mengajar ini memiliki tugas agar mendorong proses bimbingan serta menyediakan berbagai fasilitas belajar untuk pebelajar agar memungkinkannya untuk meraih tujuan yang

diharapkannya. Penyampaian materi pelajaran ini hanya sebagai satu dari beberapa aktivitas belajar yang merupakan proses yang bentuknya dinamis dalam semua proses perkembangan dan juga fase pembelajar itu sendiri (Arnita Kusumawardani, Dwi ; Rustiana, 2015; Daniels, 2001; Fisk, 2019; Purwanto, 2002; Stankovic & Maksimovic, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan dengan mencetak peserta didik siap kerja setelah lulus atau mampu berkarir, mampu memasuki lapangan kerja, memungkinkan untuk proses pengembangan dan juga kompetensi pada diri pembelajar di lapangan pekerjaan yang senantiasa berkembang dan cepat sekali berubah-ubah. Semakin erat hubungan SMK dengan dunia pendidikan maka semakin baik kualitas tamatannya (Departemen Pendidikan dan Budaya, 1995; Djojonegoro, 1999; Wahyu Sasongko, 2017; Wilda Maghfiroh, Kirom, & Munif, 2018; Wulandari, 2013).

Guru ialah sebagai pihak yang bertanggung jawab dan juga berwenang di dalam keberlangsungan pendidikan dari pembelajar, baik itu secara klasikal dan juga individu di luar dan di dalam sekolah, hal ini setidaknya musti mempunyai dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dalam melaksanakan peran dan juga tugasnya. Pendidik mempunyai kepribadian, menguasai cara mengajar, dan juga bahan pelajaran. Pendidik didefinisikan sebagai sosok sumber daya yang memegang peran dan posisi yang fundamental untuk pencapaian tujuan dari pendidikan yang dilaksanakan (Aftiani, 2016; Ametembun, 2013; Koriaty, 2017; Nevid, Gordon, Terjesen, & Hicks, 2020; Stanojević et al., 2017).

Proses Kegiatan mengajar hingga evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mental siswa dan dengan berakhirnya proses akan memperoleh hasil menurut (Ahmad Susanto, 2015) “Skor tertentu dalam tingkatan pencapaian siswa untuk memahami materi ajar dalam hasil belajar”. Berikut merupakan data yang dilakukan pada penelitian terdahulu tentang hasil nilai quiz pre-test tanpa menggunakan media evaluasi quizizz.

Tabel 1.1

Rekapitulasi Nilai Hasil Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan XI DPIB SMK Negeri 5 Bandung

Tahun	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Rata- rata Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa	Dibawah KKM	Presentase Jumlah Siswa di Bawah KKM
2017/ 2018	5	228		67,5	134	58,7%

2018/ 2019	5	164	75	64,7	101	61,5%
2019/ 2020	5	170		66,6	117	68,8%

Sumber: Pra- penelitian PPL

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan informasi bahwa pada mata pelajaran PKK Nilai Psikomotor rata- rata kelas tiap tahun kurang dari 70% yaitu maka nilai kkm yang ditetapkan belum terpacai oleh siswa XI DPIB 3 tahun terakhir atau belum optimalnya dalam hasil belajar dengan taraf KKM, dan terlihat beberapa kelas yang belum mencapai nilai KKM. Data nilai Pretest ini dilakukan tanpa penggunaan media evaluasi daring quizizz.

Perkembangan belajar dari pebelajar ini tidak senantiasa berlangsung dengan baik serta memberikan hasil yang tidak sejalan dengan ekspektasi yang ada, hal ini disebabkan bahwa masalah di dalam pendidikan ini terkadang dihadapkan dengan beberapa hambatan dan juga kesulitan, diantaranya ialah buruknya prestasi belajar, rendahnya motivasi belajar, sifat belajar yang tidak cukup baik, guru ataupun sekolah (Anwar Prabu, 2007; Hasan Ali, 2003; M. Yusuf Efendi, R. Patriasih, 2018; Purwanto, 2009).

Keberhasilan proses mengajar dapat diidentifikasi berdasarkan pada dua sudut pandang, yakni penguasaan materi dan juga tingkatan pemahaman dari pebelajar, dengan tingginya pemahaman materi maka semakin tinggi pula keberhasilan yang dicapai. Setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkatan kerumitan yang berbeda-beda, dalam setiap materi ada yang membutuhkan media ada yang tidak membutuhkan. Kerumitan atau ketidakjelasan dari materi pelajaran yang berlangsung ini dapat dipermudah dengan terdapatnya media yang bahkan mampu mewartakan kekurangan dari pendidik dengan mengkomunikasikannya dengan materi pelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan keahlian yang khusus dalam mendidik pebelajar, keahlian dalam melaksanakan tugas atau yang disebut dengan istilah kompetensi. Kompetensi didefinisikan sebagai kapasitas atau kemampuan yang diimplementasikan serta menciptakan kinerja yang lebih bagus. Kemampuan ini ada pada diri dari seorang individu (Delu Pingge, Heronimus; Nur Wangid, 2016; Gultom, 2015; Renata, 2016; Rusman, 2013; Suparman, 2012; Wulandari, 2013).

Media evaluasi manual secara psikologis biasanya menyebabkan kecemasan tertentu terhadap peserta didik, kondisi dimana sangat mendesak untuk diatasi, dengan adanya media evaluasi berbasis online untuk menanggulangi kelemahan yang ada. Fasilitas Hyperteks dengan berbasis data yang dinamis dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan fenomena tersebut hali ini menunjukkan terdapat kemudahan

Intan Rahmi Nurhidayati, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI EVALUASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR

(Studi Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Siswa/i XI DPIB SMK Negeri 5 Bandung)

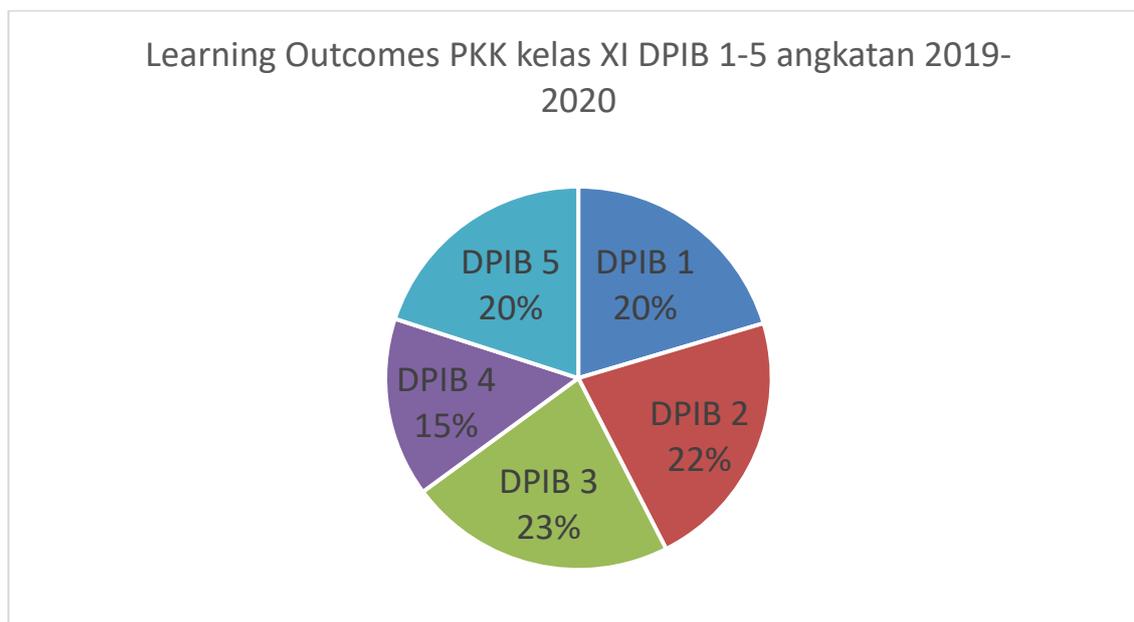
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam penyampaian materi yang dilaksanakan pendidik, dengan demikian apa yang disampaikan tersebut secara baik dapat diterima pebelajar, hal ini disebabkan bahwa kesuksesan belajar mengajar ini bisa disebabkan oleh berbagai hal tertentu, antara lain ialah peralatan dalam menyampaikan pelajaran secara baik. Merujuk pendapat Sikum Pribadi mengungkapkan bahwa proses dari belajar mengajar ini disebabkan dengan beberapa sumber belajar, diantaranya ialah: (1) orang (*People*), dalam hal ini diantaranya ialah meliputi tokoh masyarakat, tutor, kepala sekolah, pendidik dan lain seterusnya. (2) Pesan (*Message*), dalam hal ini ialah berupa informasi atau pesan yang hendak diajarkannya tersebut (Bafadal, 2003; Kagermann, H; Lukas, W.D; & Wahlster, 2013; M. Reynolds, Willian; E. Miller, 2003; Myser., 2002; Pribadi, 1998; Renata, 2016)

Kegiatan evaluasi belajar merupakan usaha sadar yang dilaksanakan secara tidak sengaja ataupun secara sengaja oleh tiap individu, dengan demikian berlangsung suatu perubahan yang mulanya tidak mengetahui, sekarang ini menjadi mengetahui, yang sebelumnya tidak mampu, sekarang ini menjadi mampu dengan berbagai cara berbeda, untuk menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis dengan keterlibatan komponen yang berkaitan satu sama lain. Proses belajar dan evaluasi yang baik ini memudahkan dalam menaikkan dan menumbuhkan kecerdasan dari diri dari pebelajar, agar proses belajar tersebut dapat berjalan dengan optimal, dengan ini dibutuhkan suatu media yang mudah dipahami dan dimengerti dalam proses kegiatan, hasil dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik yang senantiasa kegiatan belajar itu harus diasah, dengan ini ketertarikan dan juga semangat pebelajar akan semakin meningkat (Baharudin, 2007; Beard & Yang, 2020; Briggs J, 2008; Lee & Mimi Recker, 2020; Robert, 1999; Sain Hanafy, 2014; Sigle et al., 2020)

Guru yang berperan sebagai sosok pendidik memiliki beberapa tugas yang musti dilakukan dalam upayanya untuk menghasilkan atau memproduksi lulusan yang lebih baik dan juga produktif. Sebagaimana termaktub pada UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutbukan bahwa guru ialah sebagai seorang pendidik profesional yang memiliki tugas pokoknya ialah menilai, melatih, mengarahkan, membimbing, mengajar, mendidik, dan juga melaksanakan evaluasi pada pebelajar di dalam pendidikan formal, PAUD, pendidikan dasar dan pendidikan menengah, untuk terwujud atau tidak terwujudnya tujuan ini bergantung dengan berbagai masukan dan juga variabel di dalam proses pendidikan ini. Kompetensi guru dyang baik ini akan memudahkan dalam menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif dan juga hebat dalam melaksanakan pengelolaan kelas yang diajarnya, dengan ini

prestasi belajar dari pebelajar dapat secara baik terpenuhi dan ada dalam tingkatan yang baik dan juga optimal (Aftiani, 2016; Isjoni, 2006; Koriyati, 2017).



Sumber : Pra- penelitian PPL

Gambar 1.1
Hasil Belajar PKK Sudah Memenuhi KKM kelas XI DPIB angkatan 2019-2020

Dari gambar 1.1 diambil pada saat sebelum menggunakan Media Evaluasi Daring Quizizz pada kegiatan test, penggunaan media evaluasi konvensional atau paper test dan dapat dilihat bahwa rendahnya hasil belajar pada kelas DPIB 4 dengan hasil belajar 14% atau 53,70%, dengan nilai rendah lain pada kelas DPIB 5 dengan hasil belajar 20% atau 70,9% dan adanya perbandingan dengan kelas yang lainnya dengan nilai 23% atau 79,50 pada kelas DPIB 3. Hal ini menimbulkan pemikiran baru pada peneliti bahwa menurunnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya pemahaman dan kurang menariknya media evaluasi, dan untuk melanjutkan dalam peningkatan hasil belajar peneliti menggunakan media evaluasi yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam memecahkan persoalan dalam evaluasi.

Keberadaan penggunaan media yang digunakan sesuai dengan tujuan instruksional dan mampu memenuhi kebutuhan selama evaluasi belajar mampu memudahkan siswa dan guru dalam memahami tingkatan pertanyaan yang akan diberikan serta memudahkan guru dalam penggunaannya (Rivai, Ahmad & Sudjana, 2009). Pada SMK Negeri 5 sendiri media evaluasi daring quizizz baru digunakan pada beberapa mata pelajaran yang mana banyak guru yang belum menggunakan dan memahami penggunaan media evaluasi daring Quizizzi ini. Dilihat dari kebermanfaatannya pemakaian media dalam kegiatan mengajar dan evaluasi dapat

membangkitkan motivasi, rangsangan belajar dan meningkatkan keinginan untuk berhasil (Azhar, 2007; Geng, Lin, & Nair, 2020; Renold Siregar, 2014; Yan Mei, 2018).

Seiring perkembangan ilmu dan teknologi, media evaluasi dalam bentuk daring atau online telah adanya peningkatan atau semakin canggih dan mempermudah penggunaannya untuk memanfaatkan fitur yang disediakan adapun beberapa pilihan media evaluasi daring yang dapat dimanfaatkan yaitu Kahoot, EDMODO, Wondershare Quiz Creator, Quizizz, Classmaker. Dalam media evaluasi ini pengguna diberikan beberapa pilihan bentuk soal dan kegunaan seperti soal Pilihan Ganda, Mengurutkan, Benar atau salah, Word Bank, Jawaban Singkat, Essay, Fill the Blank, Mencocokkan, Short essay, (Amaliyah & Lismawati, n.d.; Beard & Yang, 2020; Dafitri, 2017; Narjosoeripto, Harsan, & M Purbosari, 2020; Nevid et al., 2020; Wilda Maghfiroh et al., 2018).

Penggunaan media evaluasi berbasis TIK sudah banyak digunakan dan penggunaan aplikasi secara online pada internet salah satunya yang dapat dimanfaatkan adalah quizizz, dapat diakses secara gratis dan cukup mudah dalam pengoperasiannya. Penggunaan media evaluasi Computer Based Test (CBT) sebagai media evaluasi dianggap lebih efisien dan praktis jika dibandingkan dengan PBT, dan dengan adanya penggunaan teknologi dapat meningkatkan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan menyingkatkan efisien biaya dan produktivitas, banyak sekolah masih terbilang minim dan konvensional dengan adanya pengembangan media evaluasi ini dikarenakan koneksi, kemampuan guru dan ketersediaan alat untuk mengaksesnya. (Abdul Jake, 2012; Gay, G., Bennington, 1999; Jamieson, 2012; Purwati, Dwi; Nur Prasetia, 2018)

Kendala dan juga masalah mengenai hasil belajar siswa yang tidak baik ini jika tidak diatasi, maka akan memberikan dampak yang buruk untuk pebelajar dan juga sekolah, dengan ini permasalahan ini wajib untuk diselesaikan dengan dilaksanakannya suatu penelitian. Dengan adanya perbandingan antara kelas kontrol dan eksperimen yaitu untuk menunjukkan pengaruh antara media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar. Jadi diharapkan dengan adanya pengaruh media evaluasi pembelajaran Quizizz berbasis e-learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan diharapkan akan mempermudah memahami materi. (Amaliyah & Lismawati, n.d.; Stankovic & Maksimovic, 2017; Wahyu Sasongko, 2017).

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian yang dipaparkan tersebut di atas, penulis mengambil tindakan penelitian agar memahami “Pengaruh Penerapan Aplikasi Evaluasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar”

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada pemaparan dari latar belakang penelitian tersebut di atas, dengan ini dibutuhkan pengembangan pembelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) yang lebih inovatif agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara tepat dan baik, dengan ini pembelajaran PKK ini akan menjadi lebih menarik, dan pebelajar tertarik dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran PKK.

Dipilihnya penelitian dengan judul ini karena selama kegiatan ppl berlangsung saya sebagai guru pengajar lapangan melihat sebagian besar siswa masih mengalami rendahnya nilai hasil belajar kewirausahaan dan belum banyaknya guru dalam menggunakan aplikasi evaluasi quizizz dalam proses pembelajaran. sehingga peneliti menggunakan aplikasi evaluasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan yang dinyatakan (Hamalik, 2002) mengungkapkan bahwa penggunaan media evaluasi daring dalam proses belajar mengajar ini mampu mendorong minat dan juga keinginan yang baru, merangsang kegiatan belajar, membangkitkan hasil belajar, dan memberikan pengaruh psikologis pada pebelajar, serta memudahkan pebelajar, dengan demikian proses pembelajaran yang dilaksanakan ini berlangsung dengan menyenangkan dan lebih menarik dalam menyampaikan informasi dan juga pesan ini berguna untuk merangsang atau menstimulus kemauan, perhatian, perasaan dan juga pikiran dari pebelajar, dengan demikian memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar pada siswa dengan baik (Abdulhak, I; Darmawan, 2015; Azhar, 2014; Bennett, Marsh, & Killen, 2007; Soeharto, 1995).

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian dan identifikasi masalah yang merupakan sebagai tema utamanya ialah;

Media evaluasi pembelajaran memiliki peranan penting untuk menaikkan hasil belajar siswa, dan guru memungkinkan untuk menggunakan sebagai satu dari berbagai cara untuk presentasi atau mengajar agar dapat menaikkan dan juga mengefektifkan kualitas pembelajaran yang dilaksungkannya tersebut. Sehingga berdasarkan kepada pemaparan dari pendapat ahli yang sudah dipaparkan tersebut, dengan ini penelitian ini dilaksanakan berjudul: Pengaruh Media Evaluasi

Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa”.

1.3. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian yang dipaparkan tersebut di atas, dengan ini rumusan masalah yang menjadi dasar dari penelitian ini ialah sebagaimana di bawah ini:

1. Bagaimana Penggunaan Aplikasi Evaluasi Quizizz pada mata pelajaran Keiwausahaan di SMK Negeri 5 Bandung?
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI DPIB di SMK Negeri 5 Bandung?
3. Bagaimana Pengaruh Penerapan Aplikasi Evaluasi Quizizz Terhadap Mata Pelajaran Keiwausahaan di SMK Negeri 5 Bandung?

1.4. Tujuan Penelitian

Merujuk pada paparan rumusan masalah yang sudah disebutkan tersebut di atas, dengan ini tujuan penelitian ini ialah sebagaimana di bawah ini:

1. Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Evaluasi Quizizz pada mata pelajaran Keiwausahaan di SMK Negeri 5 Bandung
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 5 Bandung
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Aplikasi Evaluasi Quizizz Terhadap Mata Pelajaran Keiwausahaan di SMK Negeri 5 Bandung.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diekspektasikan mampu menyediakan beberapa kontribusi yang baik, baik itu secara praktis dan juga teoritis sebagaimana di bawah ini:

1. Penelitian ini mampu menyediakan sumbangsih untuk aspek teoritis yang memiliki keterkaitan hubungan dengan ilmu manajemen, dalam hal ini ialah dalam bidang Aplikasi Evaluasi belajar berbasis Quizizz yang memengaruhi Hasil belajar dalam mata pelajaran kewirausahaan pada peserta didik.
2. Penelitian ini mampu menyediakan sumbangan untuk aspek praktis yaitu untuk siswa/i SMK Negeri 5 Bandung agar memperhatikan Aplikasi Evaluasi

belajar berbasis Quizizz yang memengaruhi Hasil belajar kewirausahaan dalam mengadakan kegiatan belajar pembelajaran kewirausahaan kepada siswa.

3. Penelitian ini diekspektasikan menjadi suatu landasan dan juga informasi dalam melakukan berbagai penelitian yang akan datang yang berkenaan dengan Aplikasi Evaluasi belajar berbasis Quizizz yang mempengaruhi Hasil belajar kewirausahaan dalam mengadakan kegiatan belajar pembelajaran kewirausahaan kepada siswa pada siswa/i SMK Negeri 5 Bandung