

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci bagi suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas hidup warganya. Menurut Pasal 1 ayat (1) ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Nasional dilaksanakan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat sehingga menuntut peran aktif dalam bersaing antar warga bangsa sendiri bahkan sampai warga bangsa lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi ialah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan.

Terkait dengan penilaian, selama ini guru melakukan penilaian hasil belajar siswa menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Kelemahan penilaian berbasis kertas diantaranya pengadaan logistik berupa kertas dan penggandaan soal memerlukan biaya yang cukup besar dan

kurang ekonomis. Selain itu, soal hasil dari pencetakan atau fotokopi terkadang masih ada yang kualitasnya rendah, kurang menarik, buram, dan tulisan yang kurang jelas sehingga dapat menyulitkan siswa dalam membaca soal dan membuat siswa jenuh dalam mengerjakan soal. Umumnya siswa mengerjakan soal sambil bermain, bercerita dengan teman dan aktivitas-aktivitas lain yang membuat tidak fokus pada apa yang seharusnya dilakukan, sehingga menghabiskan waktu dalam mengerjakan soal. Guru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengoreksi jawaban siswa yang dilakukan secara manual sehingga penilaian siswa tersebut tidak dapat langsung diketahui hasilnya.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam penilaian secara konvensional perlu menggunakan media penilaian yang lain seperti aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahman dkk., 2019). Aplikasi *Quizizz* dapat meminimalkan kelemahan yang muncul dari penilaian secara konvensional seperti meningkatkan efisiensi siswa dalam mengerjakan soal, mengurangi biaya-biaya yang diperlukan dalam pembuatan soal penilaian, siswa menjadi fokus mengerjakan soal karena adanya batas waktu yang ditentukan, dapat mengurangi kecurangan dalam penilaian, dan hasil penilaian dapat dilihat secara langsung sehingga siswa tidak perlu menunggu untuk melihat nilainya dan guru tidak perlu mengoreksi jawaban siswa yang memakan waktu cukup lama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Juni 2023 di SD Interaktif Harum Mulia, peneliti mengamati beberapa kelas di sekolah tersebut, terutama kelas V. Saya melihat bagaimana guru-guru menggunakan media konvensional dalam melakukan penilaian, seperti kertas soal, boltpoint, soal di papan tulis, dan kertas jawaban.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan Juni bersama bapak Rohmat Herianto, S.Pd, selaku guru kelas V, diperoleh bahwa guru-guru di SD Interaktif Harum Mulia cenderung menggunakan kertas soal yang dibagikan ke peserta didik untuk melakukan penilaian. Peserta didik menggunakan pensil atau boltpoint untuk menulis pertanyaan di buku dan mengisi lembar jawaban. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik kelas V di SD Interaktif Harum Mulia diperoleh informasi bahwa peserta didik merasa bosan dengan format penilaian yang monoton dan konsisten menggunakan kertas. Hal ini yang mendasari peneliti melakukan pengembangan media assessment aplikasi *Quizizz* untuk menunjang proses penilaian.

Guru-guru di SD Interaktif Harum Mulia masih merasa ragu untuk menggunakan media evaluasi dengan media *Quizizz* dan memilih melakukan evaluasi berbasis kertas. Walaupun sarana dan prasarana sekolah untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan media *Quizizz* sangat mendukung. Sekolah sudah mempunyai jaringan *wifi* dan laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hampir semua peserta didik pun mempunyai *smartphone* yang mendukung untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi online yang berbasis web yang berguna untuk membuat tes/kuis bersifat game yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Ugarte-Gil dkk., 2020). *Quizizz* bisa digunakan untuk melakukan penyampaian materi melalui slide persentase interaktif dan bisa juga untuk memberikan kuis atau asesmen atau gabungan dari keduanya. Laporan dari hasil dari pelaksanaan kuis bisa langsung terekam dan diakses oleh mahasiswa dan dosen, bahkan orang tua pelajar / mahasiswa. Kuis bisa dilaksanakan secara langsung atau live di dalam kelas, ataupun juga bisa dijadikan tugas rumah. Bahkan *Quizizz* dalam pelaksanaannya bisa diintegrasikan dengan media belajar lainnya seperti *google classroom*. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh siswa SD hingga sarjana. Aplikasi ini membuat belajar lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar untuk setiap mata pelajaran atau menggunakan gambar atau gambar lucu untuk setiap pertanyaan (Murniaseh, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dari (Irwan dkk., 2019), pengukuran hasil belajar, kelas eksperiment (kelas yang menggunakan Kahoot) mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan Kahoot). Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajarsiswa pun meningkat. Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di

perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Santoso (2019) dalam “Efektivitas Penggunaan Media Penilaian *Google Form* terhadap hasil Belajar Pelajaran TIK” hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media penilaian *Google Form* pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 86.09 sedangkan pada kelas kontrol 80.34. Dari nilai rata-rata posttest terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, di kelas eksperimen siswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam serta dalam proses pembelajarannya lebih bervariasi seperti meng-upload, men-download maupun mendemonstrasikan hasil praktik belajarnya. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias siswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru.

Microsoft Form adalah sebuah fitur dari Microsoft 363 yang mana dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian (Hasanah & Ardian, 2023) tentang “Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah” mendapatkan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan Microsoft form guru dapat membuat media interaktif pada pembelajaran sejarah secara kreatif tanpa harus mendownload aplikasi khusus karena Microsoft form dapat diakses melalui web dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dari google drive.

Andrian dkk., (2022) dengan judul “Penerapan media Aplikasi Berbasis *Web Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya di Era Digital”, *educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘making learning sweeter’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan.

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat dan sekarang kita sudah mulai masuk ke dalam Revolusi Industri 4.0. dimana pada zaman ini semua serba digital atau secara umum semua aspek kehidupan terhubung ke internet. Mulai dari sosial, budaya bahkan hingga ke dunia pendidikan. Salah satu hal yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa (Andrian dkk., 2022).

Salah satu media pengembangan yang dapat digunakan sebagai instrument tes modern di era digital sekarang adalah dengan menggunakan *Educandy*. *Educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Website pembelajaran yang memiliki banyak sekali fitur dan keunggulan, salah satu yang akan kita bahas adalah fitur untuk membuat instrument tes berbasis *Crosswords* (teka teki silang). *Multiple Choise* (pilihan ganda). *Word Search* (mencari kata diantara susunan huruf acak). *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang). *Spell It* (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf). *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata – kata sehingga kata itu mempunyai arti lain). *Match – up* (menjodohkan), *memory* (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan) (Fajaryanti dkk., 2023).

Dalam penelitian (Aini, 2019) media assessememt saat ini sudah berkembang pesat dengan menggunakan *quizizz*, *kahoot*, *google form*, *m form*, *type form*, *educandy* dan pada zaman dahulu menggunakan kertas. Karena zaman dahulu belum ada teknologi seperti internet, laptop, komputer, *smarhpone*.

Kemajuan teknologi sudah banyak mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang

diinginkan. Perkembangan teknologi yang terus dimanfaatkan secara berlanjut dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun sayangnya teknologi-teknologi yang ada saat ini masih belum banyak dikuasai oleh para pendidik khususnya di sekolah dasar. Salah satu pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut (Satria Aji dkk., 2022) pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

SD Interaktif Harum Mulia adalah sekolah dasar yang dikelola oleh swasta yang beralamat di Tanggulangin, Padas, Karangnom, Klaten. Karena dampak pandemi covid-19 yang berlangsung kurang lebih 2 tahun membuat para siswa mengalami kemunduran dalam pembelajaran. Karena pandemi anak-anak lebih banyak di rumah dan berinternet dengan menggunakan gawai, sehingga ketika sekolah melakukan pembelajaran tatap muka siswa sering merasa bosan karena media pembelajaran yang masih konvensional hingga motivasi dan konsentrasi belajar yang menurun khususnya di kelas 5.

Pada penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizziz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan judul “pengembangan media *assessment* pembelajaran aplikasi *quizziz* pada materi Pendidikan Pancasila hubungan antarsila dalam Pancasila di kelas v sd interaktif harum mulia”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Media *assessment* pembelajaran yang masih konvensional sehingga membuat siswa cepat merasa bosan.
2. Masalah yang kerap dihadapi oleh guru dalam mengajar di sekolah adalah siswa malas mengerjakan materi soal.
3. Media pembelajaran masih standar sehingga dapat menyebabkan minat belajar rendah yang berpengaruh pada hasil belajar.
4. Proses penilaian menggunakan kertas bisa memakan waktu yang cukup lama sehingga dapat menghambat efisiensi dalam memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa.
5. Banyaknya biaya yang dikeluarkan dalam melaksanakan penilaian konvensional menggunakan kertas.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi permasalahan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah-masalah yang terjadi yaitu pengembangan media *assessment* pembelajaran yang masih konvensional menjadi lebih modern agar siswa tidak cepat merasa bosan. Jika dibuat rumusan, pembatasan masalah yang diambil peneliti yaitu Pengembangan Media *Assessment* Pembelajaran Aplikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Pancasila hubungan antarsila dalam Pancasila di Kelas V SD Interaktif Harum Mulia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah – langkah pengembangan media assessment aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5 SD Interaktif Harum Mulia?
2. Bagaimana kualitas media assessment aplikasi *quizizz* pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana untuk mengetahui kelayakan assessment dan tanggapan siswa pengembangan media assessment pembelajaran, pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5 SD Interaktif Harum Mulia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah – langkah pengembangan media assessment aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar SD Interaktif Harum Mulia?
2. Untuk mengetahui kualitas media *assessment* aplikasi *Quizizz* pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Interaktif Harum Mulia?
3. Untuk mengetahui kelayakan *axxxxxxxgddgd assessment* dan tanggapan siswa pengembangan media assessment pembelajaran, pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada kelas V SD Interaktif Harum Mulia?

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media penilaian dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Interaktif Harum Mulia, yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media interaktif assessment/evaluasi dikembangkan dengan menggunakan media aplikasi *quizziz*.
2. Produk pengembangan media interaktif aplikasi *quizziz* ini di publish secara online melalui web server dengan share URL, halamannya sehingga dapat diakses dengan menggunakan smarthpone, laptop atau tablet yang terhubung dengan internet.
3. Alat evaluasi dikembangkan melalui aplikasi *quizziz* yang berbasis online dan berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 16 soal tipe HOTS.
4. Alat evaluasi ini berisi pertanyaan seputar materi Pendidikan Pancasila hubungan antarsila dalam Pancasila pada kelas V.
5. Hasil evaluasi atau penilain akan terlihat secara langsung setelah siswa selesai mengerjakan soal.
6. Hasil evaluasi dapat disimpan di akun *quizziz* guru atau dapat langsung dikirimkan ke email wali siswa.

G Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, dan ilmu pengetahuan kepada pihak lain yang berkepentingan.
- b. Sebagai acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi *quizziz* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat digunakan siswa untuk melatih kemampuan dalam mengerjakan soal secara mandiri, bisa digunakan di manapun.

b. Bagi Guru

Diharapkan menjadi pertimbangan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti penelitian pemahaman guru mengenai pentingnya penggunaan pengembangan media Assesment Pembelajaran aplikasi *quizizz* pada di Pendidikan Pancasila di kelas V SD Interaktif Harum Mulia.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini menggunakan asumsi serta memiliki keterbatasan yaitu:

1. Asumsi dari penelitian pengembangan
 - a. Siswa sudah dapat memanfaatkan laptop, komputer, *smartphone* untuk pembelajaran menggunakan media *assessment* pembelajaran aplikasi *Quizizz*
2. Siswa sudah dapat menggunakan media *assessment* aplikasi *Quizizz* di manapun mereka berada.
3. Adapun keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan produk media *assessment* pembelajaran aplikasi *Quizizz* terdapat keterbatasan, yaitu

 - a. Pengembangan media ini dibatasi pada materi Pendidikan Pancasila muatan hubungan antarsila dalam Pancasila pada kelas V SD Interaktif Harum Mulia.

- b. Keterbatasan dalam uji coba penggunaan media hanya dilakukan oleh peserta didik satu kelas saja.