

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih rendah dan belum bisa menjadi suatu negara yang maju dan sejahtera. Untuk itu sangat perlu adanya perbaikan aspek-aspek yang berkaitan dengan sistem negara saat ini. Keseluruhan perangkat begitu pula dengan tenaga penggerak sektor pendidikan diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang diraih oleh siswa. Berbagai cara evaluasi dapat digunakan untuk melatih pemahaman materi pembelajaran IPA di madrasah, khususnya di tingkat madrasah tsanawiyah (MTs).

Saat evaluasi materi fisika pada mata pelajaran IPA siswa sering membutuhkan waktu yang tidak sedikit, serta sering terjadi kecurangan. Alat evaluasi yang digunakan adalah *paper based test*. Hal ini merupakan salah satu penyebab proses belajar mengajar kurang efektif bagi siswa. Untuk menghindari hal tersebut harus ada inovasi dalam evaluasi yang digunakan. Serta evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan kualitas pembelajaran menjadi meningkat lebih baik serta dapat memiliki suasana belajar yang menantang dan merangsang pola pikir siswa sehingga membuat siswa merasa percaya diri dalam melaksanakan evaluasinya.

Berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran akan bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Ali (2018) menyatakan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang datang dari siswa itu sendiri (*raw input*) dan faktor lingkungan (*environmental input*) baik lingkungan alami maupun sosial. Faktor dari luar yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal diantaranya adalah metode belajar dan modifikasi alat evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan biasanya digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Rukajat (2018) menyatakan bahwa evaluasi adalah suatu proses penentuan keputusan tentang kualitas suatu objek atau aktivitas dengan melibatkan

pertimbangan nilai berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan, dianalisis dan ditafsirkan secara sistematis. Salah satu yang menentukan hasil evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang baik dan relevan.

Alat evaluasi yang sering digunakan saat ini masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan kertas. Siswa diberi soal dan lembar jawab kemudian mengerjakan soal yang telah dibagikan di lembar jawab yang sudah disediakan. Lembar jawab dikumpulkan kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan setelah evaluasi siswa selesai. Kelemahan yang sering terjadi saat evaluasi diantaranya kekurangan waktu saat pengerjaan juga suka terjadi kecurangan. Apalagi dari pihak pendidik untuk mengoreksi hasil jawaban siswa membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejadian tersebut adalah melakukan evaluasi secara *online* yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet.

Zahara (2015) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran *online* merupakan salah satu proses evaluasi yang menarik dan masih jarang dilakukan bahkan ada yang belum pernah menerapkannya. Hal ini dikarenakan ada beberapa sebab seperti keterbatasan pengetahuan pendidik terhadap pengaplikasian evaluasi secara *online*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, menjadi salah satu cara untuk guru agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan siswanya.

E-learning merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan siswa dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu jenis *e-learning* yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran secara *online* adalah dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

Quizizz merupakan alat evaluasi pembelajaran dengan fitur-fitur menarik, sehingga dapat menambah motivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi. Amornchewin (2018) menyatakan bahwa media evaluasi online *quizizz* mampu meminimalisir kelemahan yang terjadi saat evaluasi dilakukan dengan konvensional sehingga lebih efisien. Soal dapat diacak sehingga dapat mengurangi kecurangan saat ujian dan hasil evaluasi dapat langsung dilihat sehingga memudahkan guru untuk melakukan pengoreksian. Melalui aplikasi *Quizizz* yang

menarik dan menyenangkan untuk evaluasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Alat Evaluasi Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII di MTs N 3 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diambil rumusan masalah yaitu “Apakah implementasi alat evaluasi menggunakan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?”.

1.3 Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan juga pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian terdapat beberapa definisi operasional yang harus dipahami agar memudahkan penelitian, diantaranya:

1) Evaluasi Menggunakan Quizizz

Pada penelitian ini alat evaluasi online yang digunakan yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz dengan mempertimbangkan segala keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini. *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar kognitif yang interaktif. Aplikasi ini bisa untuk membuat kuis interaktif sendiri yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil evaluasi belajar kognitif dapat dilihat score dan ranking secara langsung.

2) Hasil Belajar Kognitif

Evaluasi Hasil Belajar Kognitif merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Hasil belajar kognitif yang digunakan mengacu pada Taksonomi Bloom revisi yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan) dan C4 (Menganalisis). Pada penelitian ini alat ukur yang

digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan soal berbentuk pilihan ganda pada konsep Tekanan Zat.

3) Tekanan Zat

Materi ini terdapat pada kurikulum 2013 yang diajarkan dikelas VIII pada semester genap dengan KD 3.8 menjelaskan tekanan zat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk tekanan darah, osmosis, dan kapilaritas jaringan angkut pada tumbuhan dan berada pada KD 4.8 yakni menyajikan data hasil percobaan untuk menyelidiki tekanan zat cair pada kedalaman tertentu, gaya apung, dan kapilaritas, misalnya dalam batang tumbuhan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah implementasi alat evaluasi menggunakan quizizz.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu cara untuk menerapkan alat evaluasi menggunakan quizizz guna meningkatkan hasil belajar kognitif dan memberikan kontribusi untuk kemajuan proses evaluasi pembelajaran di MTs N 3 Tasikmalaya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih evaluasi hasil belajar kognitif yang dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran yang tepat.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar dan menjadi jembatan supaya belajar lebih giat lagi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait penggunaan *Quizizz* ketika diterapkan di sekolah serta dapat memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan menambah pengetahuan tentang alat evaluasi *online*.