

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan dan teknologi adalah suatu hal yang saling berkaitan dan tidak bisa di pisahkan, teknologi muncul karena adanya pengetahuan dan pemikiran-pemikiran baru yang dikembangkan. Masyarakat dituntut untuk lebih mampu dalam menyesuaikan kehidupannya dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi yang ada. Pendidikan yang semakin lama semakin kompleks yang menuntut seluruh aspek pendidikan harus berkembang. Setiap proses belajar mengajar guru harus memiliki kemampuan tersendiri dalam mengikuti perkembangan teknologi sebab teknologi dan pengetahuan saling mempengaruhi terlihat pada pola berpikir peserta didik, karena semakin tinggi kemajuan teknologi dalam pendidikan semakin tinggi pula tingkat berpikir peserta didik sehingga menuntut guru atau pendidik untuk lebih memperhatikan hal tersebut.

Pendidikan beraitan erat dengan proses pembelajaran. Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada sesuatu tujuan. Belajar dapat dilakukan secara mandiri maupun melibatkan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran berarti proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹ Pada undang-undang tahun 2003 Bab I ayat 1 telah

¹ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 14

disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasa belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan keluarga.² Seperti yang telah dipaparkan maka suatu pendidikan dapat dikatakan baik apabila penyelenggaraannya dapat diintegrasikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Negara berkewajiban untuk mengembangkan dan mengelola sumberdaya pendidikan beserta sumberdaya manusia sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam hal ini berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran yang ada di sekolah diintegrasikan dengan teknologi yang sedang berkembang.

Kata ilmu dengan berbagai bentuknya terulang sebanyak 854 kali ditemukan dalam Al qur'an. Banyak ayat-ayat Al qur'an yang menganjurkan untuk menggunakan akal pikiran, penalaran, dan sebagainya. Salah satu kemukjizatan (keistimewaan) Al-quran yang paling utama adalah hubungannya dengan ilmu pengetahuan, begitu pentingnya ilmu pengetahuan dalam Alquran sehingga Allah menurunkan ayat yang pertama kali yaitu QS.

Al-'Alaq: 1-5, yang berbunyi sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ③
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/uu_no_20_th_2003.pdf, diakses tanggal 18 November 2018

Artinya: 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Wahyu pertama ini mengingatkan, bahwa Allah telah memuliakan dan menjunjung tinggi martabat manusia melalui membaca, dengan adanya proses belajar mengajar manusia dapat menguasai ilmu-ilmu pengetahuan dan dengan ilmu-ilmu pengetahuan ini manusia dapat mengetahui rahasia alam semesta yang sangat bermanfaat bagi kesejahteraan hidupnya.³

Tujuan pendidikan akan tercapai bila melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Keberhasilan proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang menjadi lebih baik dari segi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta sikap (afektif). Ketercapaian tujuan proses pembelajaran yang berupa perubahan tingkah laku tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, siswa, lingkungan, media pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Pola pembelajaran memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran baik *software* maupun *hardware*, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Pendidikan di zaman sekarang ini tidak hanya berpusat pada seorang guru atau tenaga pendidik namun memberikan porsi lebih

³ Sayid Qutub, "Sumber-Sumber Ilmu Pengetahuan dalam Al Qur'an dan Hadits". *Humaniora Binus*, Vol II. No. 02, 2011, hal 1341

kepada peserta didik yang tak lain adalah siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dimana guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media pembelajaran yang ada.

Seorang guru dapat melakukan suatu hal untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang telah disediakan disekolah agar menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat diperoleh dengan cara menggabungkan media yang sudah ada dengan teknologi yang telah dikembangkan, karena media merupakan suatu alat yang bisa digunakan membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi maupun minat belajar siswa, dengan menyajikan materi pembelajaran maupun informasi yang menyenangkan dan menarik bagi mereka.

Dampak perkembangan IPTEK secara tidak langsung mempengaruhi proses pembelajaran, seperti halnya diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, televisi, *slide*, *hypertext* dan *web*. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.⁴ Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian dan penerimaan suatu informasi dari pengantar ke penerima.

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal 3

Media pembelajaran oleh karena itu menempati posisi yang sangat penting dalam salah satu komponen sistem pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan secara optimal.⁵ Sehingga media pembelajaran diharapkan dapat berperan sebagai salah satu pendukung bagi para guru untuk memenuhi tuntutan profesionalisme.⁶

Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran walaupun pada kenyataannya kebanyakan sekolah sudah menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan proyektor, namun kurangnya modifikasi dalam penggunaannya hal tersebut membuat mereka kurang tertarik. Kurang variatifnya media yang dibagikan bisa disebabkan oleh guru yang kurang kreatif, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan teknologi yang ada. Hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini dilakukan untuk mengadaptasi diri dengan perkembangan zaman yang semakin maju serta untuk menyesuaikan diri dengan tingkat adaptasi siswa terhadap teknologi. Pemanfaatan komputer untuk memaksimalkan media pembelajaran akan memudahkan proses pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

⁵ Ibid, hal. 6

⁶ I Wayan Santyasa, "Landasan konseptual media pembelajaran", *Universitas Pendidikan Ganesha* (2007). dalam http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._luar_sekolah/194704171973032-muliati_purwasasmita/media_pembelajaran.pdf, diakses tanggal 18 September 2018

Kegiatan dalam proses belajar mengajar yang juga penting adalah evaluasi belajar. Tujuan evaluasi belajar secara umum adalah untuk mengetahui efektifitas sebuah pembelajaran yang telah berlangsung. Indikatornya dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik. Pada kenyataannya masalah lain yang sering muncul di lapangan adalah guru jarang memberikan evaluasi terhadap siswa. Siswa umumnya paham mengenai konsep yang disampaikan tetapi mereka tidak mampu dalam menerapkan konsep saat mengerjakan soal. Proses evaluasi biasanya berjalan lama, butuh persiapan lembar soal dan jawaban, belum lagi proses koreksi dengan cara manual yang membutuhkan waktu lama. Faktor ini yang menyebabkan guru tidak melakukan evaluasi di setiap materi yang selesai diajarkan. Guru lebih terfokus untuk mengejar materi yang tertinggal, sehingga proses evaluasi jarang dilakukan. Tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi padahal dapat dilihat dari hasil evaluasi belajarnya. Kesimpulannya evaluasi dalam belajar sangat penting untuk dilakukan, dengan adanya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan diharapkan akan lebih mudah diterima oleh siswa dan lebih mempermudah guru saat mengajar atau memberikan evaluasi (latihan soal).

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Srengat merupakan lembaga pendidikan yang jika dilihat dari kondisi lembaga pendidikan sudah menyediakan media pembelajaran yang memumpuni seperti halnya media papan tulis dan proyektor. Namun saat evaluasi pembelajaran kurang maksimal karena

terkendalanya waktu karena materi biologi yang banyak. Materi pada pelajaran biologi sebagian besar merupakan materi yang dianggap sebagai materi yang terlalu banyak kosakata baru dan belum pernah mereka dapatkan pada materi sebelumnya.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Rendik Uji Candra Rolisca dan Bety Nur Achadiyah dengan judul penelitiannya yaitu pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis *E-Learning* menggunakan software *Wondershare Quiz Creator* dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS)⁷. Tujuan penelitian tersebut dan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media evaluasi berbasis *e-learning* bagi siswa SMA *Brawijaya Smart School*. Ada juga penelitian yang lain yang dilakukakan oleh Diana Saraswati dengan judul penelitiannya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri Bondowoso 2 Tahun Ajaran 2013-2014.

Berdasarkan paparan tersebut yang sudah pernah dilakukan maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

⁷ Rolisca, Rendik Uji Candra, dan Bety Nur Achadiyah. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS)", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol XII, No 1, 2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di peroleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi telah disediakan disekolah.
2. Proses evaluasi biasanya berjalan lama, butuh persiapan lembar soal dan jawaban, belum lagi proses koreksi dengan cara manual yang membutuhkan waktu lama.
3. Kurang variatifnya media yang dibagikan bisa disebabkan oleh guru yang kurang kreatif, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan teknologi yang ada.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki peneliti, banyaknya masalah serta agar pembahasan tidak terlalu meluas maka peneliti akan memfokuskan ruang lingkup dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa SMAN 1 Srengat kelas XI MIPA pada materi sistem ekskresi.

D. Rumusan Masalah

Hasil identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Srengat?.
2. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat?.
3. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Srengat .
2. Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar materi sistem ekskresi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.
3. Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara akademis diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam dunia pendidikan di sekolah, khususnya pada pembelajaran biologi yang telah ada. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk menambah dan memperkaya khazanah dalam pengembangan ilmu pengetahuan di IAIN tulungagung tentang pengaruh aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai media evaluasi belajar biologi. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan informasi mengenai alat

evaluasi dalam pembelajaran yang praktis mudah dan efisien dalam pelajaran biologi khususnya, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dalam pelajaran biologi dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran biologi.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dapat mengenalkan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang belum diketahui banyak siswa dan mempermudah mereka dalam proses evaluasi belajar dan lebih menarik dari segi penyajiannya.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru khususnya dapat dijadikan referensi untuk menyusun soal dengan mudah, praktis dan menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak jenuh dengan proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan dalam pembelajaran agar guru selalu memperhatikan perkembangan IPTEK kemudian dapat memanfaatkannya dengan baik, sehingga guru dapat menciptakan suasa belajar yang nyaman, menyenangkan dan strategi pembelajaran yang tepat agar segala hambatan yang terjadi dalam belajar siswa dapat teratasi dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dapat mengaplikasikan bentuk evaluasi belajar dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alternatif untuk menunjang efektivitas pembelajaran dan memberi kesempatan pengembangan keterampilan guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk menetapkan suatu kebijakan yang tepat dalam memperbaiki sistem pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia ini.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam membuat soal evaluasi menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dan meneliti langsung proses pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi ini.

H. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

Penegasan konseptual ini dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini. Selain itu agar diperoleh pengertian yang sama tentang konsep dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan konseptual dalam penelitian ini.

Secara lengkap penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi

Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat”. Memperjelas dan menghindari persepsi yang salah mengenai judul diatas, maka perlu peneliti menegaskan beberapa konsep penting sebagai berikut:

a) Aplikasi “*Wondershare Quiz Creator*”

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web).⁸ Seiring perkembangan IPTEK seperti sekarang ini aplikasi *Wondershare quiz creator* ini banyak digunakan sebagai alat evaluasi.⁹ Pengguna *Wondershare Quiz Creator* dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambar dan lain-lain. Penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

b) Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

⁸ Rolisca, Rendik Uji Candra, dan Bety Nur Achadiyah. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS)”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol XII, No 1, 2014, hal 42

⁹ Iqbal Wan Muhammad Gustian, Raudhatul Fadhillah, dan Dini Hadiarti, “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak”, *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*. Vol VI. No.1, 2018, hal 13

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁰

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, sebab tanpa adanya media pembelajaran proses belajar mengajar akan tidak dapat berlangsung secara maksimal. Media pembelajaran secara umum berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c) Evaluasi Belajar dan Alat Evaluasi

Evaluasi mempunyai arti yang bermacam-macam untuk setiap orang. Beberapa arti yang diterima luas dilapangan oleh banyak guru antara lain definisi ini menerangkan secara langsung hubungan evaluasi dengan tujuan suatu kegiatan yang mengukur derajat, dimana suatu

¹⁰ Tejo Nurseto, "Membuat media pembelajaran yang menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol VIII, No.1, 2011, hal 20

tujuan dapat dicapai. Evaluasi sebenarnya juga merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan dan mengomunikasikan suatu informasi bagi keperluan pengambil keputusan.¹¹ Proses yang terjadi dalam evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang ingin dicapai atau biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku, dikarenakan tidak semua perilaku dapat dinyatakan dengan alat evaluasi yang sama, maka hal tersebut harus sangat diperhatikan oleh guru.

Alat adalah sesuatu yang dipergunakan untuk mempermudah orang dalam melakukan sesuatu hal agar lebih efektif atau efisien sedangkan kata alat biasanya disebut dengan instrumen dengan demikian alat evaluasi dikenal juga dengan instrumen evaluasi.¹² Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

d) Materi Ekskresi

Ekskresi adalah suatu proses pengeluaran zat-zat sisa hasil metabolisme tubuh yang sudah tidak diperlukan lagi. Fungsi sistem ekskresi adalah untuk menjaga kesetimbangan (homeostasis) tubuh secara osmoregulasi. Materi yang akan dibahas dalam bab ini adalah

¹¹ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2011), hal. 1

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), hal. 25-26.

mengetahui tentang struktur, fungsi, dan proses sistem ekskresi pada manusia.¹³

e) Minat Belajar

Aritonang mengatakan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.¹⁴

f) Hasil Belajar Kognitif

Sriana Wasti mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes atau ujian akhir yang diberikan guru setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.¹⁵ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar kognitif meliputi ingatan, pengembangan

¹³ Reni Diastuti, *Biologi untuk SMA kelas XI*, (Surakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun, 2009), hal 165

¹⁴ Keke T, Aritonang, "Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa", *Jurnal pendidikan penabur*, Vol VII. No. 10, 2008, hal 11

¹⁵ Wasti Sriana, "Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang", *E-Journal Home Economic and Tourism*, Vol II, No.1, 2013, hal 3

intelektual dan ketrampilan intelektual. Ranah ini lebih dikenal dengan taksonomi bloom.¹⁶ Kemampuan kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5) dan menciptakan (C6)

2. Definisi Operasional

a) Aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *software* yang digunakan untuk pembuatan soal secara *online* maupun *offline*.

b) Media Pembelajaran (Alat Evaluasi)

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Alat atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses evaluasi belajar siswa yaitu dengan media komputer yang telah diisi dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

c) Evaluasi Belajar

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka evaluasi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan penilaian kemampuan belajar siswa yang dilakukan secara berkala, berupa (latihan soal) diakhir pertemuan.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar evaluasi pendidikan, (Jakarta : PT Bumi Akasara, 2010), hal. 115-116

d) Materi Sistem Ekskresi

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka materi sistem ekskresi adalah materi yang diberikan pada matapelajaran biologi kelas XI semester genap bagi siswa peminatan IPA.

e) Minat Belajar

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun ketrampilan dalam belajar biologi.

f) Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan maka Hasil belajar kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil penilaian oleh kemampuan siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari ulangan harian yang diberikan guru setelah siswa mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif yang dianggap baik ditunjukkan dengan nilai pada ulangan hariannya yang berada di atas KKM SMAN 1 Srengat yaitu lebih dari atau sama dengan 75.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini berisi tentang berbagai hal yang akan dibahas dalam skripsi ini. Pada sistematika ini akan diperoleh informasi secara umum yang jelas, sistematis dan menyeluruh tentang isi pembahasan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, pedoman transliterasi, abstrak, dan daftar isi, penulisan skripsi ini terdiri dari enam bab, yaitu:

Bab I : Pendahuluan terdiri atas, (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi Masalah, (c) Pembatasan Masalah, (d) Rumusan Masalah, (e) Tujuan penelitian, (f) Hipotesis, (g) Kegunaan penelitian, (h) Penegasan Istilah, (i) Sistematika Penelitian

Bab II : Kajian Pustaka terdiri atas (a) Diskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

Bab III : Metode Penelitian terdiri atas (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel penelitian, (c) Populasi dan Sampel, (d) Kisi-kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber data, (g) Teknik Pengumpulan data, (h) Analisis Data.

Bab IV : Laporan Hasil Penelitian terdiri atas (a) Deskripsi Data, (b) Pengujian Hipotesis.

- Bab V : Pembahasan terdiri atas (a) Pembahasan Rumusan Masalah I, (b) Pembahasan Rumusan Masalah II, (c) Pembahasan Rumusan Masalah III
- Bab VI : Penutup terdiri atas (a) Kesimpulan, (b) Saran