

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap kegiatan pembelajaran perlu dioptimalkan melalui evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menjadi faktor penting dalam kegiatan pembelajaran untuk menentukan efektivitas pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan guna mendapatkan data valid dari peserta didik. Namun, seiring berkembangnya zaman beberapa pendidik tidak menghiraukan kegiatan evaluasi yang hanya mementingkan peserta didik masuk kelas dari awal hingga akhir, mengajar, dan materi sudah mencapai kurikulum.²

Di modern ini alat mengajar sangat beragam. Untuk mengikuti perkembangan zaman ini pendidik dapat menggunakan alat mengajar berbasis *ICT*. Alat evaluasi berbasis *ICT* atau *Information and Communication Technology* adalah alat komunikasi yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang berfungsi untuk mengendalikan dan memproses informasi.³

ICT sendiri selain digunakan sebagai alat mengajar juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi mengajar. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen mengajar paling akhir dan yang paling penting juga.

² Miftha Huljannah, 'Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran', *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 2.2 (2021), 166.

³ Kumparan, 'Manfaat Dan Macam Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Dunia Pendidikan', *Kumparan*, 2023 <<https://kumparan.com/berita-hari-ini/manfaat-dan-macam-pembelajaran-berbasis-ict-dalam-dunia-pendidikan-1wpk8KaRuki>>.

Secara umum evaluasi pembelajaran adalah proses kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang digunakan untuk menentukan tingkat kemampuan dan kemajuan peserta didik, serta digunakan untuk menentukan model pembelajaran ke depannya agar lebih baik.⁴ Dalam hubungan kegiatan pembelajaran antara tujuan pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan prosedur evaluasi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Dengan ini, kegiatan evaluasi pembelajaran sama pentingnya dengan yang lain dan tidak dapat dihilangkan.

Teknologi informasi komunikasi ini sudah mulai dikembangkan dalam kegiatan evaluasi melalui pelaksanaan Ujian Nasional berbasis *online*. Penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis *ICT* terasa lebih efektif dibandingkan dengan evaluasi secara konvensional. Beberapa kelebihan penggunaan *ICT* sebagai alat evaluasi pembelajaran diantaranya meminimalisir kesalahan soal, lebih efisien, mengurangi kecurangan dalam ujian dengan mengacak soal setiap peserta didik, alokasi waktu yang digunakan tepat dan hasil evaluasi dapat dihitung secara otomatis sehingga pendidik dapat langsung memantau hasil evaluasi secara akurat.⁵

Modern ini alat evaluasi berbasis *ICT* tidak hanya dalam bentuk *file, html, exe* dan lainnya. Namun, alat evaluasi *ICT* sudah dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Salah satu aplikasi yang sering digunakan dan populer sejak masa pandemi *Covid-19* ialah aplikasi *Quizizz*.. Meski saat ini penggunaan teknologi dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi

⁴ Rina, 'Evaluasi Pembelajaran' (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), p. 1.

⁵ Elok Erny Rahayu and Agung Listiyadi, 'Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technologies (ICT) Pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2) (2014), 2.

pembelajaran, tetapi masih banyak instansi pendidikan yang belum mengaplikasikan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Salah satu instansi pendidikan ini ialah SMP IT Tahfidzil Quran Bayanul Azhar yang berada di desa Bendiljati Kulon. Melalui wawancara bersama pendidik Bahasa Indonesia bahwa alat komunikasi saat ini sudah memadai, tetapi pengaplikasian alat komunikasi ini masih belum terlaksana. Evaluasi akhir materi lebih sering dilaksanakan secara konvensional dengan lembar kertas maupun ujian lisan.

Sama seperti pernyataan pendidik Bahasa Indonesia SMP IT Tahfidzil Quran Bayanul Azhar Bendiljati Kulon. Dalam wawancara bersama beberapa peserta didik kelas delapan SMP IT Tahfidzil Bayanul Azhar Bendilati Kulon, bahwa kegiatan evaluasi selama ini dilakukan secara konvensional. Salah satunya pada tes formatif materi Teks Ulasan ujian dilakukan dengan melakukan tes lisan. Peserta didik akan diminta menjabarkan materi sesuai apa yang mereka pahami. Banyak kendala yang dialami peserta didik. Contoh kendala yang biasa dialami peserta didik adalah susah menjabarkan materi yang mereka pahami. Hal ini biasa mereka alami karena gugup saat menjalani ujian.

Dengan kendala yang dialami peserta didik ini membuat peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* akan diujikan pada peserta didik SMP IT Tahfidzil Quran Bayanul Azhar. Dengan dikembangkannya alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* yang menarik dan interaktif bagi

peserta didik diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam merekap hasil ujian peserta didik secara langsung.

Dalam evaluasi ini akan diberikan soal berkaitan dengan materi Teks Ulasan Bahasa Indonesia. Teks Ulasan memiliki arti kupasan, komentar atau tafsiran. Teks Ulasan diberikan untuk memberikan informasi-informasi pada suatu objek yang dikupas oleh penulis. Materi Teks Ulasan merupakan materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang biasa muncul pada bab awal semester gasal kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Quizizz ini telah banyak digunakan sebagai alat evaluasi. Dalam beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi adalah Ninda Ayu Narasati, Rosmawita Saleh, dan Riyan Arthur. Berdasarkan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik dalam Pembelajaran Jarak Jauh* menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan dari beberapa ahli yang diantaranya ahli materi, ahli instrumen dan ahli bahasa mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* layak diujicobakan. Ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 85,88%, ahli instrumen memberi kelayakan sebesar 80,62%, sedangkan ahli bahasa memberi kelayakan sebesar 85,14%.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan harapan alat evaluasi berbasis aplikasi *Quizizz* dapat memberikan evaluasi yang interaktif serta dapat mempermudah pendidik dalam mengolah nilai evaluasi. Pemilihan

materi Teks Ulasan pada pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat digunakan pada pembelajaran tahun mendatang. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Ulasan Berbasis Quizizz Bagi Peserta Didik Kelas VIII*.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, akan muncul banyak permasalahan dalam penelitian ini. Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih dalam dan terperinci tetapi fokus dan tidak melebar jauh, diperlukan adanya batasan masalah. Penelitian ini akan difokuskan pada:

- a) Proses pengembangan *quizizz* sebagai alat evaluasi
- b) kelayakan alat evaluasi berbasis Quizizz
- c) Daya beda dan tingkat kesukaran alat evaluasi

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a) Mengembangkan proses pengembangan *Quizizz* sebagai alat evaluasi
- b) Menguji kelayakan alat evaluasi berbasis *Quizizz*
- c) Mengetahui daya beda dan tingkat kesukaran alat evaluasi

D. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Teks Ulasan meliputi:

a) Asumsi Pengembangan

1. Menghasilkan produk sebagai alat evaluasi dalam bentuk aplikasi yang bersifat fleksibel dan naratif. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi lebih interaktif. Sehingga, keunggulannya dalam kegiatan evaluasi lebih mudah, praktis, dan menarik baik untuk peserta didik maupun pendidik itu sendiri.
2. Peserta didik dapat melakukan evaluasi secara mandiri dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, saat mengerjakan soal evaluasi tidak membosankan, evaluasi lebih menyenangkan namun tetap kompetitif, dan motivasi belajar peserta didik dapat lebih meningkat.
3. Uji coba dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidasian alat evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Ulasan.

b) Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian berfokus pada pengembangan produk berupa alat evaluasi pada aplikasi *Quizizz* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Ulasan pada peserta didik kelas VIII SMP IT Tahfidzil Quran Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.
2. Pengembangan produk dilakukan berdasarkan kurikulum yang digunakan di lembaga.

3. Dalam penelitian pengembangan materi yang dikembangkan adalah teks ulasan dengan kompetensi dasar
 - 3.11) Mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan; 4.11) Menceritakan kembali isi teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau didengar; 3.12) Menelaah struktur dan kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang diperdengarkan dan dibaca; 4.12) Menyajikan tanggapan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah, dll.) dalam bentuk teks ulasan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, atau aspek lisan
4. Penelitian menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan dipersempit menjadi tujuh langkah. Tujuh langkah tersebut di antaranya *Research And Information Collecting Planning, Develop Preliminary Form A Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing*, dan *Operational Product Revision*.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *quizizz* pada pembelajaran Teks Ulasan ditunjukkan kepada peserta didik sekolah menengah pertama terutama pada kelas 8 semester

gasal. Dalam alat evaluasi ini dirancang dengan memuat soal-soal evaluasi sesuai materi Teks Ulasan. Pada alat evaluasi ini memiliki perbedaan sekaligus keunggulan dibandingkan alat evaluasi yang biasa digunakan oleh pendidik. Adapun harapan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Produk dalam penelitian ini berupa alat evaluasi pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama sederajat pada materi Teks Ulasan.
2. Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah aplikasi *Quizizz* yang dalam alat evaluasinya berisi, pertanyaan-pertanyaan yang disertai bacaan Teks Ulasan singkat, soal dalam bentuk video, musik, efek suara, avatar penambah nilai, dan jenis-jenis soal. Jenis soal dalam pengembangan produk ini ada empat yaitu pilihan ganda, isian singkat, esai, dan mencocokkan.
3. Produk dapat dijalankan diberbagai perangkat seluler seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan tablet.
4. Produk ini dilengkapi umpan balik jawaban jika peserta didik salah dalam menjawab. Jadi, peserta didik dapat melakukan evaluasi pada materi.
5. Produk ini dilengkapi batas waktu dalam mengerjakan soal. Setiap soal dapat dikerjakan dalam waktu 30 detik hingga 3 menit.
6. Produk dilengkapi hasil persentase performa dan peringkat yang diterima dalam evaluasi. Pada bagian ini dapat dilihat oleh pendidik melalui menu hasil.

7. Aplikasi ini disertai logo yang menjadi ikon aplikasi untuk mempermudah pengunduh. Sesuai nama aplikasi yaitu *Quizizz* logo aplikasi ini berbentuk huruf Q dengan warna ungu diberi latar putih. Melalui logo ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi adalah asli.
8. Melalui aplikasi *Quizizz* pendidik dapat menggunakan menu perpustakaanku. Menu ini digunakan untuk melihat soal-soal yang pernah dibuat.
9. Alat evaluasi berbasis aplikasi *Quizizz* disertai menu pengaturan. Fungsi menu ini untuk mengisi identitas pemilik akun. Penggunaan menu ini akan membantu pendidik mengetahui nama akun peserta didik yang mengikuti evaluasi. Selain itu, pendidik dapat mengirim nilai peserta didik melalui *email* yang tertera. Pengaturan bahasa juga terdapat dalam menu pengaturan yang dapat membantu pengguna.
10. Aplikasi ini disertai dengan menu subtopik. Menu ini digunakan untuk mencari soal-soal yang sesuai dengan materi yang diinginkan pendidik maupun peserta didik.
11. Aplikasi disertai menu kode. Menu kode berfungsi sebagai akses menuju soal yang diberi oleh pendidik. Menu ini dapat menjadi alternatif peserta didik dan pendidik jika terjadi eror pada pemberian tautan soal. Cara mengakses menu kode dengan memencet tulisan “Masukkan Kode” pada aplikasi yang berada di kanan atas. Dalam beberapa kasus tautan soal yang disebar

kepada peserta didik tidak dapat diakses, sehingga kode soal menjadi salah satu alternatif tercepat.

12. Menu ubah tema biasa ditemui jika kegiatan evaluasi sudah dimulai. Posisi ini biasa berada di pojok atas. Melalui menu ini akan membantu peserta didik dalam mengubah tema halaman evaluasi sesuai kesukaan masing-masing. Perubahan tema dapat merubah latar halaman dan audio sebagai latar evaluasi.
13. Aplikasi *Quizizz* dilengkapi fitur *power ups* yang dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas. Fitur ini dapat digunakan peserta didik untuk menambah nilai hingga menghentikan waktu untuk mempermudah mengerjakan evaluasi.
14. Fitur jenis soal akan dijumpai oleh pendidik yang membuat soal setelah menekan tombol “Buat Soal”. Soal yang diberikan beragam, namun tak seluruhnya dapat diakses. Seluruh jenis soal dapat diakses apabila pendidik menggunakan akun super.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang meliputi:

a) Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan terkait pengembangan alat evaluasi pembelajaran terutama pada aplikasi *quizizz*.

b) Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi pengalaman kegiatan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Pendidik

Dengan pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat alternatif dalam mengoptimalkan pembelajaran.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alat peluang media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah guna menunjang proses pembelajaran yang berkualitas.

G. Penegasan Istilah

Berdasarkan judul penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang perlu diberi batasan dan pengertian. Dengan ini, dimaksudkan untuk memperjelas masalah-masalah yang akan dikaji. Adapun penegasan istilah yang dirasa perlu untuk disebutkan adalah sebagai berikut:

a) Pengembangan

Pengembangan dilakukan untuk memperbaiki ataupun membuat suatu produk menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat. Pada pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas alat

evaluasi, serta dapat membantu meningkatkan kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menarik.

b) Alat Evaluasi Berbasis *Quizizz*

Alat evaluasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk menguji kemampuan seseorang dengan tujuan mengetahui sejauh mana kemampuan seseorang tersebut. Alat ini dibuat dan digunakan agar mempermudah pengujian dan dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Namun, ada kalanya alat evaluasi tidak dapat digunakan dengan baik. Alat evaluasi dapat dikatakan baik apabila alat tersebut dapat mengevaluasi hasil dengan baik.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi permainan yang dapat digunakan sebagai alat kegiatan pendidikan juga. Dalam aplikasi ini karena digunakan sebagai alat evaluasi maka akan diberikan berbagai soal. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dengan memasukkan jawaban skor akan langsung terdeteksi.

c) Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Ulasan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk memahami keterampilan berbahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya memiliki kegiatan yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa apresiasi terhadap suatu karya sastra baik lisan atau tulis.

Materi Teks Ulasan merupakan materi Bahasa Indonesia yang dipelajari pada kelas VIII sekolah menengah pertama semester 2. Adapun kompetensi yang akan digunakan pada evaluasi meliputi

- 1) Mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan;
- 2) Menceritakan kembali isi teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau didengar;
- 3) Menelaah struktur dan kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang diperdengarkan dan dibaca;
- 4) Menyajikan tanggapan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah, dll.) dalam bentuk teks ulasan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, atau aspek lisan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapat pembahasan yang teratur, maka dalam penelitian ini peneliti menyusun hasil penelitian secara berurutan agar mudah dipahami. Adapun susunan pembahasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Bab I berisi uraian-uraian dari pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, pembatasan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II berisi uraian-uraian dari kajian pustaka yang berisi landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Pada bagian landasan teori akan membahas secara singkat dan secara

umum mengenai teori dalam penelitian yang digunakan. Selain itu, penelitian terdahulu berisi penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh peneliti lain dan digunakan sebagai acuan peneliti. Kerangka berpikir berisi dasar dari pemikiran penelitian yang dijadikan landasan dalam melaksanakan penelitian dan penulisan hasil penelitian. kerangka karangan ini menjadi paparan konsep penelitian.

3. Bab III berisi uraian-uraian metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisa data.
4. Bab IV berisi pemaparan hasil dan pembahasan penelitian. Pemaparan hasil penelitian sesuai dengan aspek dalam teknik analisis data. Sedangkan, pemaparan pembahasan penelitian berisi pembahasan dari seluruh hasil penelitian.
5. Bab V berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian.