

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Amrullah, 2020) Pada pembukaan UUD 1945 tertulis tujuan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Setiap negara mempunyai cara berbeda dalam mendefinisikan tujuan pendidikan. Namun, semuanya pasti mengarah pada satu tujuan yaitu membuat manusia yang cerdas, terampil, berakhlak dan menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu sumber daya manusia yang maju sangat dibutuhkan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu faktor agar kualitas sumber daya manusia meningkat yaitu dengan adanya alat evaluasi pembelajaran yang dapat membuka pola pikir pada siswa. (Amrullah, 2020) Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi landasan dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar siswa serta keefektifan pendidik dalam mengajar. Dengan seiring berkembangnya teknologi sekarang ini penggunaan alat evaluasi yang berbasis teknologi perlu diterapkan di

sekolah-sekolah. Apalagi dengan adanya pandemi *Covid-19* ini yang mengharuskan siswa untuk tidak melakukan kegiatan tatap muka disekolah melainkan belajar dari rumah melalui pembelajaran *online* atau dalam jaringan (daring).

Metode baru untuk menciptakan evaluasi yang praktis bagi siswa pada pembelajaran daring sangat diperlukan saat ini. Oleh karena itu perlu diterapkan sesuatu yang berbeda dalam proses pengambilan nilai pada pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan alat evaluasi yang berkembang juga berdampak positif terhadap siswa yang antusias terhadap pembelajaran. (Amrullah, 2020) Seperti sekarang ini banyak terdapat alat dan aplikasi berbasis online yang digunakan sebagai media evaluasi diantaranya *Google Form*, *Google Classroom*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan masih banyak lagi. Pada penelitian ini peneliti memilih *Quizizz* sebagai media evaluasi kegiatan pembelajaran secara daring.

Quizizz merupakan sebuah *website* untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas. Bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran. *Quizizz* hampir sama dengan *Quipper* dan *Kahoot* karena merupakan media pendidikan yang berbasis *e-learning*. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta digunakan siswa di kelas untuk dimainkan bersama ataupun digunakan untuk penugasan siswa dirumah. (Kusuma, 2020) Penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi berbasis *e-learning* terutama pada pembelajaran daring diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran.

SMK Negeri 1 Pacitan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Pacitan. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Pacitan saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Prof. Ir. Muhammad Nuh dalam (Kurniasih, 2014: 22) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan.

Mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 1 Pacitan dalam kurikulum 2013 tepatnya pada kelas X. Simulasi Digital (SIMDIG) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital. (Aufa, 2015)

Masa pandemi *Covid-19* yang terjadi saat ini tentunya memberikan dampak pada kegiatan belajar mengajar pada SMK Negeri 1 Pacitan. Siswa terpaksa harus melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan (*daring*) demi memutus mata rantai penyebaran virus *Covid-19*. Setelah hasil observasi yang peneliti lakukan ketika menjalankan PPL di SMK Negeri 1 Pacitan, terdapat beberapa problematika yang terjadi selama pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dalam kelas X pada mata pelajaran Simulasi Digital (SMDIG) diantaranya: (1) Simdig sebagai salah satu mata pelajaran pada kelas X; (2) Media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran

yang digunakan kurang variatif; (3) Singkatnya waktu untuk kegiatan penutup pembelajaran pada proses pembelajaran daring; (4) Media evaluasi yang kurang menarik minat siswa; (5) Kurangnya respon siswa pada absensi, tugas, dan pembelajaran yang diberikan pendidik pada media pembelajaran daring.

Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain (Maharani & Widhiasih, 2016:90). Respon positif dari siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Amir dalam Rapikeyuni (2017: 339), respon siswa terdiri dari tiga dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Respon kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Respon afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek dari sikapnya. Respon konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau perbuatan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Analisis Respon Siswa Kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan Terhadap Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi pada Mapel Simdig”. Dengan subjek yang dijadikan penelitian oleh peneliti adalah siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan.

B. Identifikasi Masalah

Kegiatan belajar yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) tetap terdiri dari proses pembuka, isi, dan penutup. Ketiga proses yang ada merupakan komponen penting yang harus dilakukan. Dari latar belakang di atas, peneliti menemukan masalah terkait dengan proses evaluasi pembelajaran yang terletak pada kegiatan penutup. Pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah terkait dalam pembelajaran secara daring (dalam jaringan):

1. Pembelajaran daring yang singkat membuat kegiatan penutup terutama untuk mengevaluasi pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran daring (dalam jaringan) ditinjau dari respon siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah yang dipilih peneliti yaitu:

1. Objek yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X MM di SMK Negeri 1 Pacitan.
2. Penelitian difokuskan pada respon siswa terhadap penggunaan *Quiizz* sebagai media evaluasi pembelajaran.
3. Mata pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Simulasi Digital (SIMDIG) dengan materi Membuat Dokumen Tahap Praproduksi.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti bahas adalah:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori tinggi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori sedang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori rendah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori tinggi?
2. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori sedang?
3. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori rendah?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring (dalam jaringan) secara efektif.
2. Bagi orang tua, dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi masukan kepada orang tua agar dapat mendampingi dan memberi arahan kepada anak terhadap pembelajaran daring (dalam jaringan) saat ini.
3. Bagi guru, sebagai bahan referensi untuk lebih meningkatkan serta mengembangkan kemampuannya dalam menemukan media evaluasi pembelajaran yang lebih variatif.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah maupun luar kelas.
5. Bagi peneliti yaitu dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan sebagai syarat kelulusan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan.

