BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu menumbuhkan potensi individualisnya yang unik dan sifat kemanusiaanya. Pendidikan membantu manusia memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Inti dari pendidikan dalam proses belajar adalah memahami bagaimana otak bekerja membantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses belajar dengan strategi atau teknik bahasa yang ramah otak dapat membantu memberikan informasi yang sangat berguna untuk membentuk dan menumbuhkan potensi yang dimiliki manusia secara maksimal.

Menumbuhkan potensi juga memperhatikan standar kompetensi melihat ketercapaian peserta didik pada tujuan pembelajaran. Hal yang paling krusial dalam memastikan bahwa siswa memenuhi persyaratan kelulusan adalah menggunakan standar proses pendidikan sebagai panduan untuk mengarahkan pembelajaran yang efektif. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai kompetensi kelulusan merupakan sasaran yang dijelaskan dalam peraturan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang terkait dengan berbagai aspek dalam proses pendidikan, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Octaviani (2017) juga mengungkapkan bahwa persiapan peserta didik sekolah dasar untuk langkah berikutnya harus mencakup perkembangan aspek intelektual, mental, dan keterampilan.

Evaluasi pembelajaran berguna untuk mengetahui kemampuan, dan pemahaman peserta didik. Setiap pembelajaran yang dilakukan tentunya memiliki evaluasi yang berbeda-beda. Salah satu evaluasi yang digunakan untuk penilaian dalam materi pembelajaran adalah evaluasi sumatif. Menurut Makbul, M. dkk (2020) mengemukakan bahwa Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan memberikan angka kemajuan belajar peserta

didik/peserta didik yang sekaligus dapat digunakan untuk pemberian laporan kepada orang tua, penentuan kenaikan kelas, dan sebagainya. Saat pelaksanaan evaluasi sumatif ini hanya menggunakan kertas. Harusnya ada keterbaruan dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan teknologi. Sedangkan Evaluasi formatif adalah proses penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memantau dan meningkatkan pembelajaran siswa. Evaluasi ini bersifat kontinu dan berfokus pada memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dan guru, sehingga dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar mengajar serta membuat perbaikan yang diperlukan. Salah satunya pemanfaatan Quizizz. Hubungan antara materi dan penilaian sangat erat dalam pengembangan evaluasi sumatif. Permasalahan dalam materi penilaian harus diatasi untuk menghasilkan evaluasi sumatif yang valid dan reliabel, yang pada akhirnya akan membantu dalam perbaikan proses pembelajaran dan pengembangan kurikulum yang lebih efektif

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 55 Sridadi Bersama Ibu walikelas III bahwasannya evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran masih mengandalkan penggunaan kertas sebagai medianya. Dalam konteks ini, penulis menyoroti kebutuhan untuk mengadopsi teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu solusi yang diusulkan oleh penulis adalah memanfaatkan platform teknologi pembelajaran online, seperti Quizizz, sebagai alternatif dalam pelaksanaan evaluasi. Quizizz merupakan alat yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang dapat diakses oleh peserta didik secara individu melalui perangkat elektronik mereka, seperti computer, tablet, dan Handphone. Adapun analisis kebutuhan untuk evaluasi sumatif melibatkan pemahaman mendalam tentang tujuan pembelajaran, kriteria penilaian, dan kebutuhan siswa. Ini membantu memastikan bahwa evaluasi tersebut mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran secara akurat dan memberikan wawasan tentang keberhasilan siswa dalam memahami materi. Berikut kebutuhan akan evaluasi sumatif dapat dianalisis dari beberapa perspektif sebagai berikut: 1) Tujuan

pembelajaran: Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Ini membantu dalam menilai efektivitas metode pengajaran dan materi yang digunakan. 2) Akurasi dan Validitas Penilaian: Evaluasi sumatif memberikan data yang lebih akurat dan valid mengenai pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah suatu periode pembelajaran dibandingkan dengan evaluasi formatif yang dilakukan secara kontinu.

Tentu, langkah-langkah dalam pembuatan soal evaluasi sumatif biasanya melibatkan beberapa tahapan seperti: 1) **Menetapkan Tujuan Evaluasi:** Tentukan apa yang ingin dievaluasi dari siswa, apakah pemahaman konsep, penerapan keterampilan, atau evaluasi tingkat pemahaman. 2) **Menyusun Format Soal:** Pilih format soal yang sesuai dengan tujuan evaluasi, seperti pilihan ganda, esai, atau isian singkat. 3) **Menyusun Materi Soal:** Tentukan materi apa yang akan dievaluasi dan pastikan itu mencakup materi yang telah diajarkan. 4) **Menyesuaikan Tingkat Kesulitan:** Pastikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kelas dan tujuan evaluasi. 5) **Menyusun Instruksi dengan Jelas:** Berikan instruksi yang jelas kepada siswa agar mereka memahami dengan baik apa yang diminta dalam setiap soal. 6) **Revisi dan Penyempurnaan:** Periksa kembali soal-soal untuk memastikan tidak ada kesalahan atau ambiguitas sebelum digunakan dalam evaluasi. 7) **Pemberian Soal:** Berikan soal kepada siswa sesuai dengan jadwal evaluasi yang telah ditetapkan.

Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sumatif menawarkan beberapa keuntungan yang signifikan. Pertama-tama, platform ini memfasilitasi proses ujian secara digital, mengurangi keterlibatan kertas dan menghemat sumber daya alam. Selain itu, memanfaatkan teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, karena menyajikan pertanyaan dalam format yang menarik dan interaktif. Kelebihan lainnya adalah kemampuan Quizizz untuk memberikan umpan balik instan kepada peserta didik setelah mereka menyelesaikan ujian, memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman mereka dengan cepat. Hal ini dapat

membantu guru untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan pemahaman lebih lanjut dan memberikan bimbingan tambahan sesuai kebutuhan.

Perkembangan teknologi dan internet sebagai tenaga pendidik sudah sewajarnya memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi, salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran online E-learning yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar peserta didik, untuk merangsang minat peserta didik mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok.

Aplikasi Quizizz Mei Yan (2018) mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Untuk mendukung semua ini, sekolah menyediakan fasilitas proyektor dan LCD di setiap kelas, jaringan Wi-fi yang bisa diakses peserta didik dan guru, selain itu peserta didik juga memiliki smartphone. Dengan adanya fasilitas ini peneliti memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk menunjang kegiatan belajar bahasa Mandarin dengan merancang model kuis bahasa Mandarin berbasis kearifan lokal. Quizizz adalah laman edukatif online yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android, secara resmi laman Quizizz dipublikasi pada tahun 2017 (Official Website "Quizizz!", 2017). Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman Quizizz mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta peserta didik.

Dengan jaringan internet dosen dan mahasiswa bisa mengakses laman Quizizz dari komputer dan smartphone di mana pun dan kapan pun secara gratis, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Pembelajaran berbasis teknologi Arsyad (2013) seperti komputer yang mampu merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme. Quizizz bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah

menengah maupun perguruan tinggi. Laman Quizizz memiliki dua alamat website yaitu <https://Quizizz.com/> yang dikhususkan untuk pengajar sebagai tempat untuk merancang kuis online, diskusi, ataupun survei. Sedangkan alamat <https://Quizizz.it/> adalah laman yang digunakan peserta didik untuk mengikuti game-based-learning, perangkat Quizizz dapat diunduh dengan mudah pada smartphone masing-masing.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Sumatif Berbasis Quizizz Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pada pengembangan ini yakni guna:

1. Untuk mengetahui prosedur mengembangkan evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk terhadap evaluasi sumatif berbasis *Quizizz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Evaluasi Sumatif sarana elektronik mengenakan aplikasi Quiziz pada kelas III tema 3 “Perubahan Wujud Benda”. Bahan didik ini dikenakan sebagai dasar dalam penerapan pembelajaran yang cocok dengan perubahan zaman dalam pemakaian teknologi informasi dan komunikasi
2. Evaluasi Sumatif berbasis Quizizz elektronik ini berisi sampul (cover), pendahuluan, halaman petunjuk, materi, evaluasi dan penutup.
3. Evaluasi Sumatif sarana elektronik mengenakan aplikasi Quiziz pada kelas III tema 3 “Perubahan Wujud Benda”. Mengamati nilai-nilai mandiri terhadap pengerjaan evaluasi sumatif.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru kepada peserta didik yang diintegrasikan pada pembelajaran di sekolah dasar melakukan evaluasi sumatif. Dengan Maksud untuk mengamati nilai-nilai mandiri dalam pengerjaan evaluasi sumatif pada *Quiziz*. Dapat memberikan pelajaran yang menarik bagi peserta didik dan meningkatkan pembaharuan pembelajaran di kelas. Sebagai peneliti dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan evaluasi sumatif berbasis *Quiziz* materi perubahan wujud benda di kelas III sekolah dasar.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan bahan pada penelitian sebagai berikut:

1. Produk Evaluasi Sumatif sarana elektronik menggunakan aplikasi Quiziz pada kelas III tema 3 “Perubahan Wujud Benda”.

2. Evaluasi sumatif yang dikembangkan untuk melihat kelayakan dari uji validitas dan kepraktisan.
3. Pengembangan Evaluasi ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, implementation, dan evaluation) yang mana pada pengembangan ini hanya sebatas pada model Develop (pengembangan) dan disebarluaskan secara terbatas yakni pada tahap Disseminate.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan suatu aktivitas dalam mengembangkan produk atau menyempurnakan suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan.
2. Evaluasi merupakan suatu alat pengukuran yang diuji kepada peserta didik untuk melihat hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan
3. Sumatif merupakan penilaian yang dilakukan setiap akhir semester
4. Quiziz merupakan sebuah aplikasi buku digital yang dapat digunakan sebagai pengisian atau melihat hasil jawaban yang diisi oleh audiens