

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan perubahan di era global. Melalui pendidikan, generasi muda dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di dunia yang terus berkembang. Dalam proses mempersiapkan generasi muda pendidikan memiliki peranan secara langsung dalam membentuk pikiran dasar pada peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang efektif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang akan membantu mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Andriyanto (2023) Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Dalam pembelajaran di sekolah guru berperan penting untuk mendorong siswanya meraih prestasi. Pada proses pembelajaran itu dibutuhkan perencanaan, strategi, metode, dan evaluasi untuk mengembangkan potensi pada peserta didik secara utuh.

Evaluasi pada pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam sebuah struktur kegiatan belajar mengajar. Sebab pelaksanaan evaluasi difungsikan untuk memberikan masukan bagi peserta didik dan pihak dalam hal mengetahui tentang perkembangan belajar dan grafik belajar serta kelulusan peserta didiknya (Idrus, 2019).

Menurut Ilyas Ismail (2019) evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa

(*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, didesain, serta diimplementasikan dan dampak untuk membantu membuat keputusan, pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut rumusan ini, pada intinya evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Tujuan dari evaluasi pada pembelajaran adalah untuk memastikan kesesuaian perkembangan belajar siswa pada perolehan materi yang dipelajari dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan dalam mengevaluasi adalah untuk mengidentifikasi situasi dalam belajar dan tindakan-tindakan yang perlu dikoreksi dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Menurut Yani (2022) berpendapat bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran: tujuan, guru, peserta didik, kegiatan pendidikan, alat dan bahan evaluasi, serta lingkungan evaluasi. Pembelajaran tidak akan maksimal apabila terdapat faktor yang tidak dapat dipenuhi, karena semua faktor sangat berkaitan.

Pada pelaksanaannya evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu menjawab soal di dalam kertas. Perihal ini yang membuat siswa kurang memiliki ketertarikan dalam pelaksanaan evaluasi, khususnya pada pembelajaran ekonomi. Pembelajaran ekonomi merupakan salah satu pembelajaran dengan kompleksitas yang tinggi karena saling berhubungan pada setiap materinya. Karena hal itu, pembelajaran ekonomi kurang disukai oleh siswa.

Menurut Wulandari (2022) menjelaskan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang esensinya menganalisa masyarakat untuk

memperoleh pengertian cara manusia hidup dan beberapa kegiatan lainnya yang berkaitan dengan penentuan kebutuhan. Tujuan utama dari pembelajaran ekonomi adalah penerapan keilmuan konsep ekonomi kepada kehidupan sehari-hari yang dimana hal ini merupakan sasaran utama dalam proses pembelajaran ekonomi itu sendiri. Sangat disayangkan apabila pada kegiatan evaluasi pembelajaran, siswa hanya merasakan evaluasi itu sebagai formalitas dan beban tersendiri bagi peserta didik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan pada evaluasi pemahaman pembelajaran agar lebih maksimal ialah menerapkan teknologi pada kegiatan evaluasi pembelajaran agar lebih kreatif dan menarik. Mempersiapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan bagian dari tugas guru. Maka guru perlu mengevaluasi kemampuan diri yang dibutuhkan seorang guru untuk mengembangkan teknologi di dalam pembelajaran (Rahim dkk., 2019).

Melalui teknologi dan informasi pada pembelajaran diharapkan dapat dimaksimalkan dan dioptimalkan sebaik mungkin. Dan guru dapat melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menarik dengan adanya teknologi hal ini juga akan lebih efektif dan efisien. Namun kenyataan di lapangan, banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Mayoritas guru di sekolah masih menggunakan alat evaluasi konvensional.

Evaluasi pemahaman pembelajaran merupakan metode yang digunakan guru sebagai bentuk kilas balik bagi peserta didik tentang materi yang telah dipelajari dan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam memahami materi tersebut. Kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran menggunakan cara konvensional atau bisa dibilang menjawab pertanyaan dari guru dalam media kertas

sederhana akan membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran itu sendiri. Ulangan atau ujian yang diberikan guru tersebut akan dianggap sebagai beban dan formalitas bagi peserta didik. Karena evaluasi pemahaman seperti itu bukannya membentuk jiwa kompetitif antar siswa melainkan meningkatkan rasa tekanan beban pada pikiran siswa sehingga evaluasi konvensional tersebut dianggap hanya formalitas belaka.



Gambar 1.1 Kegiatan evaluasi guru di kelas

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan PLP pada bulan Februari – Juni 2023 di kelas X5 dan X4 peneliti mengidentifikasi mayoritas peserta didik mengalami kejenuhan dan terbebani dalam melakukan kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi. Hal ini sangat terlihat pada saat siswa mengerjakan soal yang diberikan guru pada kertas diakhir jam pelajaran untuk mengetes peserta didiknya dalam memahami materi yang dipelajari hari itu. Guru menggunakan tes tertulis konvensional sebagai bentuk evaluasi pembelajaran dan peserta didik tetap mengikuti namun tidak tertarik dalam menyelesaikan tes yang diberikan. Hal ini menimbulkan anggapan

evaluasi pemahaman pembelajaran yang berbentuk tes tertulis konvensional adalah sebuah formalitas yang menambah beban peserta didik. Sementara itu peserta didik diperbolehkan membawa gadget berupa *Smartphone* namun guru belum memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan evaluasi kepada peserta didik. Tidak hanya itu saja, di sekolah terdapat fasilitas proyektor dan guru juga sudah menggunakan laptop sebagai media olah data dan penilaian.

Penerapan teknologi dan informasi, guru diharapkan dapat mengubah pola pikir pada mayoritas peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi ini cukup menyulitkan. Maka dengan teknologi dan informasi yang telah tersedia ini untuk mengubah persepsi peserta didik agar lebih tertarik dalam evaluasi pemahaman pembelajaran. Pada dasarnya manusia memiliki psikologi yang lebih suka bermain dibandingkan belajar dengan serius, maka secara tidak langsung *game* edukasi dapat menghibur dan mendidik sehingga *game* bisa berdampak pada cara berfikir dan tingkah laku peserta didik (Zalillah & Alfurqan, 2022). Diantara beberapa jenis evaluasi dalam lingkup pembelajaran satu diantaranya yaitu evaluasi hasil belajar yang meliputi penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Penerapan teknologi yang digunakan peneliti dalam pembelajaran ekonomi saat ini adalah media digital *Wordwall*. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi, namun *Wordwall* memiliki kemudahan dalam penggunaannya dari sudut pandang guru maupun peserta didik.

Penggunaan media digital *Wordwall* pada evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan dalam kegiatan evaluasi pemahaman kedepannya dalam penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran. Seperti yang di ungkapkan oleh penelitian (Anisah, 2022) bahwa

peserta didik dapat merespon sangat positif terhadap alat evaluasi digital *Wordwall* serta berharap alat evaluasi ini menjadi alat evaluasi masa depan yang akan diterapkan di sekolahnya. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat evaluasi yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun luring (Suswandari dkk., 2022). Konten kuis yang terdapat di *Wordwall* biasanya berbasis permainan (*Game*) yang dimana ini dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba memakai teknologi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik pada kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *Mengukur Kepuasan Responden Game-Based Learning Wordwall Sebagai Alternatif Alat Evaluasi Pemahaman Pembelajaran Ekonomi Pada Kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Pada kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran, pendidik belum memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal
2. Kurangnya variasi pada kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik pada kegiatan evaluasi yang berlangsung
3. Kepraktisan evaluasi pemahaman pembelajaran yang belum tersedia pada

pembelajaran ekonomi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu ada pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada masalah yang ingin diselesaikan.

1. Penelitian ini menitikberatkan pada kepuasan responden yang berupa peserta didik dalam *Game-based Learning Wordwall*.
2. Responden yang terlibat merupakan peserta didik yang mempelajari ekonomi di kelasnya
3. Evaluasi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan kegiatan kilas balik yang dilakukan oleh guru untuk mengukur ketercapaian tujuan dari pembelajaran dalam aspek *kognitif*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kepuasan dari responden *Game-based Learning Wordwall* sebagai alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi?
2. Apakah *Game-based Learning Wordwall* dapat menjadi alternatif alat evaluasi pembelajaran ekonomi apabila disandingkan dengan *Paper-based Test* pada siswa kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada perumusan masalah yang telah diajukan, peneliti kemudian merinci tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kepuasan dari responden Game-based Learning Wordwall sebagai alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi
2. Untuk mengetahui Paper-based Test (PBT) dapat tergantikan oleh Game-based Learning Wordwall sebagai alternatif dari alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru, khususnya dalam bidang pendidikan dalam penerapan alat evaluasi pembelajaran yang cocok untuk materi yang ada dalam pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga untuk menghadapi masalah-masalah yang ada di masa mendatang serta menjadi sarana pengembangan wawasan mengajar terkait dengan alat evaluasi pembelajaran.

3. Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pelayanan sekolah terhadap peserta didik serta mendapatkan suatu keilmuan dan wawasan tentang peningkatan prestasi peserta didik dengan kustomisasi alat evaluasi pembelajaran.

4. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan, saran, serta kritik yang membangun dan kontribusi positif kepada guru dalam menerapkan alat evaluasi pembelajaran

agar meningkatkan mutu dari pendidikan di SMA N 5 Kota Jambi.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menyelaraskan pengertian dan menghindari salah penafsiran, adapun definisi operasional yang dapat dijelaskan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Alat Evaluasi Pembelajaran *Game-based Learning*

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan kilas balik dari suatu pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dari subjek yang di tes. *Game-based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistematika permainan sebagai metode belajar yang digunakannya. Indikator prestasi belajar ini terfokus pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator dalam model pembelajaran *Game-based Learning* ini adalah menggunakan metode permainan sebagai bentuk pembelajaran.