

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SD Negeri 110/I Tenam merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Hasil observasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 110/I Tenam, menunjukkan bahwa dalam kegiatan evaluasi khususnya pada penilaian harian (PH) yang dilakukan, guru lebih sering menggunakan soal-soal evaluasi dari buku cetak atau materi yang diambil dari internet. Soal-soal tersebut diberikan guru dalam bentuk tes tertulis atau diskusi di dalam kelas tanpa adanya inovasi dalam penyajiannya. Metode ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan oleh guru pada pembelajaran IPAS masih belum maksimal dan cenderung monoton, sehingga membuat proses evaluasi kurang menarik bagi peserta didik, dan berdampak pada hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 18. Rendahnya hasil evaluasi ini berpengaruh pada perilaku peserta didik, dimana terdapat 8 dari 19 jumlah seluruh peserta didik lebih memilih untuk menyontek saat penilaian harian (PH). Akibatnya hasil penilaian yang didapat belum optimal untuk melihat kemampuan peserta didik serta materi mana yang dianggap belum dipahami.

Permasalahan tersebut disebabkan instrumen/alat evaluasi yang digunakan guru tidak dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik. Adanya keterlambatan dalam pemberian umpan balik kepada peserta didik, dapat membuat kesulitan memahami kekurangan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap materi. Keterlambatan ini terjadi karena guru melakukan pemeriksaan hasil

penilaian secara bersama-sama dengan peserta didik di dalam kelas. Cara ini memakan waktu yang cukup lama, sehingga umpan balik yang diberikan menjadi kurang efektif dan tidak optimal dalam mendukung peningkatan pembelajaran peserta didik. Menurut (Suardipa & Primayana, 2020) menjelaskan bahwa evaluasi yang ideal seharusnya dapat memberikan umpan balik untuk peserta didik, mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan, mengetahui kemajuan, perkembangan dan keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.

Kurangnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang mendukung pelaksanaan evaluasi juga menjadi salah satu faktor umpan balik menjadi lama prosesnya. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru yang menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan evaluasi tidak memakai instrumen/alat evaluasi berbasis teknologi, selain itu kemampuan guru terhadap penggunaan teknologi yang kurang optimal juga menjadi salah satu alasan guru dalam pemilihan instrumen/alat evaluasi yang digunakan.

Peserta didik kelas IV juga menjelaskan bahwa mereka belum pernah menggunakan teknologi dalam kegiatan evaluasi. Namun berdasarkan wawancara yang sama, diketahui bahwa dari 19 jumlah keseluruhan peserta didik, terdapat 17 peserta didik yang memiliki akses ke telepon pintar (*smartphone*). Selain itu dari segi sarana dan prasarana, sekolah memiliki fasilitas yang memadai, seperti perangkat teknologi berupa proyektor (*infocus*) dan beberapa unit komputer yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Najuah dkk., (2022) menjelaskan bahwa instrumen evaluasi tidak harus berbentuk tes tertulis, tetapi dapat disajikan dalam bentuk *game* edukasi. Penggunaan *game* edukasi sebagai alat evaluasi dapat menjadi alternatif yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mengukur pemahaman siswa dengan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui kelebihan dan kekurangan mereka dalam memahami suatu konsep.

Salah satu *game* edukasi yang dapat diterapkan menurut Suhaliah dkk., (2024) adalah pengembangan *game* edukasi berbasis digital menggunakan *QuizWhizzer*. Platform ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam evaluasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Menurut Septiani & Santi (2022) kelebihan *Quizwhizzer* meliputi: 1) mempermudah pendidik membuat pertanyaan kreatif berbasis teknologi, 2) menyederhanakan penilaian melalui poin dan peringkat otomatis, 3) memberikan jawaban yang benar saat siswa menjawab salah, sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri, dan 4) mode acak dalam permainan dapat mengurangi kecurangan serta meningkatkan integritas siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dan keterbatasan penggunaan instrumen evaluasi yang digunakan guru, peneliti merencanakan pengembangan *game* edukasi *QuizWhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS. Menurut Walidah dkk., (2022) menjelaskan bahwa *game* edukasi merupakan permainan yang berkontribusi dalam proses pembelajaran dan mencakup elemen-elemen yang

mampu menarik minat siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar sekaligus berfungsi sebagai sarana hiburan.

Salah satu game edukasi yang dapat digunakan yaitu, *QuizWhizzer*. Menurut Alfianistiawati dkk., (2022) berpendapat bahwa *QuizWhizzer* adalah sebuah platform untuk tes online yang memungkinkan siswa mengerjakan tahap kuis setelah menjawab pertanyaan dengan benar, lalu melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. *QuizWhizzer* dapat digunakan sebagai instrumen evaluasi dalam pembelajaran.

Menurut Annisa dkk., (2023) instrumen evaluasi merupakan alat yang digunakan untuk menilai sesuatu dengan tujuan memahami tingkat keberhasilan belajar siswa melalui prosedur yang sistematis. Pemilihan instrumen atau alat evaluasi yang dilaksanakan oleh guru dapat dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Siswa sekolah dasar termasuk ke dalam usia anak 6-12 tahun. Tahap usia ini peserta didik lebih suka bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hijriati, (2021) menjelaskan bahwa anak pada tahap usia ini mempunyai karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung.

Instrumen/alat evaluasi tentunya perlu digunakan di setiap mata pelajaran, salah satunya pada pembelajaran IPAS. Menurut Suhelayanti dkk (2023:33) menjelaskan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu ilmu tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Perencanaan pembelajaran IPAS disusun berdasarkan SK BSKAP No. 032/H/KR/2024, yang menetapkan capaian pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dalam Kurikulum Merdeka. Di SD pada fase B kelas

IV, ada dua komponen yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Elemen pemahaman IPAS terdapat berbagai macam capaian pembelajaran didalamnya, salah satunya yaitu peserta didik memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan serta nilai mata uang dan fungsinya, yang diajarkan dalam IPS pada Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?.

Didasari oleh uraian sebelumnya maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas produk pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana reliabilitas produk pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan validitas pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan reliabilitas pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Peneliti menghasilkan produk berbentuk *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” Kelas IV SD Negeri 110/1 Tenam Kecamatan Muara Bulian yang dapat digunakan guru dan peserta didik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran pada proses penilaian harian.
2. Soal-soal mata pelajaran IPAS akan dikembangkan sesuai dengan rancangan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
3. Produk yang dihasilkan memuat soal-soal dengan bentuk objektif yaitu pilihan ganda (*Multiple Choice*), benar-salah (*True-False*), seret dan lepaskan ke teks

(*Drag and Drop into Text*) dari mata pelajaran IPAS materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?”.

4. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pembuatan produk berupa *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS memiliki tujuan yang penting. *Game* ini dirancang khusus untuk mendukung guru kelas IV SD dalam melaksanakan penilaian harian pada mata pelajaran IPAS. Melalui pendekatan ini, proses penilaian diharapkan menjadi lebih menarik dan efektif.

Pengembangan *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS memiliki tujuan yakni meningkatkan kualitas proses penilaian pembelajaran sekaligus memotivasi siswa. *Game* ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan tugas-tugas evaluasi, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, *game* ini menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian yaitu bahwa pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV membutuhkan cara evaluasi yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi dengan baik. Dengan menggunakan *Quizwhizzer* sebagai platform *game* edukasi, diharapkan evaluasi jadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa. Selain itu, *game* ini juga mempermudah guru dalam

mengukur hasil belajar siswa karena datanya langsung terekam secara otomatis. Melalui teknologi ini, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar, sementara guru dapat mengukur pemahaman siswa dengan lebih mudah dan akurat. Pengembangan *game* edukasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah pembelajaran lain yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. *Game* edukasi *Quizwhizzer* yang dikembangkan hanya dapat dimanfaatkan di kelas IV sekolah dasar.
- b. Soal-soal pada *game* edukasi *Quizwhizzer* hanya berisi dari mata pelajaran IPAS materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?”.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan yaitu proses penelitian dasar guna mengidentifikasi kebutuhan pengguna, kemudian menghasilkan produk yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan mengevaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan.
2. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga pemain dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sambil bermain.
3. *Quizwhizzer* adalah platform berbasis web yang digunakan untuk menyajikan permainan kuis interaktif melalui serangkaian pertanyaan, dengan menambahkan elemen-elemen unik yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik.

4. Instrumen evaluasi adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.