

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 mengenai perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan mengemukakan bahwa pendidikan adalah upaya yang direncanakan dan disadari untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, negara, dan bangsa. Tujuan pendidikan seperti yang dijelaskan dalam peraturan pemerintah tersebut dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan sudah banyak dirasakan oleh semua orang. Proses manajemen, pelayanan, dan pembelajaran diutamakan. “Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting, khususnya dalam proses evaluasi pembelajaran. Menciptakan alat evaluasi yang menarik adalah salah satunya, hal ini ditunjukkan dengan penggunaan alat evaluasi pembelajaran online.”Perkembangan alat evaluasi pembelajaran sangat cocok untuk meningkatkan mutu pembelajaran.” Mengingat evaluasi merupakan komponen yang sangat penting dalam praktik pendidikan dan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, maka bidang pendidikan memerlukan alat evaluasi (Nengsih dkk., 2022).

Alat evaluasi merupakan prosedur atau kegiatan yang digunakan untuk mengukur efektivitas inisiatif pendidikan, prosedur pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Alat evaluasi digunakan untuk menilai seberapa baik siswa mempelajari informasi, menilai seberapa efektif proses pembelajaran, dan membantu menempatkan siswa berdasarkan bakatnya. Tujuan alat evaluasi adalah untuk mengidentifikasi bidang-bidang di mana kegiatan pengajaran perlu ditingkatkan, menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, dan membantu dalam mencapai suatu tujuan. Hal ini juga sangat berguna dalam menentukan bakat dan kecerdasan siswa dalam materi pelajaran (Mahdalena dkk., 2024). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yang menyatakan bahwa ada beberapa jenis alat evaluasi dalam pembelajaran, sehingga guru merupakan sosok penting yang diharapkan mampu mengembangkan alat evaluasi dengan memperhatikan materi yang akan dievaluasi termasuk di dalamnya harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Selanjutnya dalam pelaksanaan evaluasi pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentu saja guru harus mengikuti setiap prosedur penilaian.

Evaluasi yaitu proses pengambilan keputusan mengenai mutu sebuah hal atau kegiatan dengan menggunakan penilaian nilai yang didasari fakta dan data yang dikumpulkan serta dianalisis secara metodis. Prinsip-prinsip berikut harus menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan evaluasi untuk meningkatkan hasil evaluasi: (1) kesinambungan (2) keseluruhan (3) objektivitas dan (4) kooperatif. Penggunaan alat evaluasi akan membuat evaluasi menjadi lebih sederhana. Apapun yang mampu dipakai guna membantu individu menyelesaikan suatu

tugas atau meraih suatu tujuan dengan lebih berhasil dan efisien disebut alat. Alat penilaian dikenal sebagai instrumen penilaian (Fitri dkk., 2020).

Magdalena dkk (2023) menjelaskan bahwa penilaian dan pengukuran adalah komponen dari proses evaluasi, yang juga dapat dianggap sebagai cara atau metode untuk mengumpulkan data, memeriksanya, dan menilai seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai. Interpretasi dari evaluasi adalah proses menganalisis sesuatu dengan menggunakan metrik atau tingkat kualitatif tertentu. Karena tujuan evaluasi adalah guna memastikan tujuan pembelajaran tercapai atau tidak, maka evaluasi tidak akan efektif jika terbatas pada jangka waktu tertentu. Hal tersebut sesuai dengan Permen No. 41 tahun 2007 mengenai standar proses menjelaskan bahwa evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan proses pembelajaran.

Evaluasi digunakan untuk menentukan kekuatan dan keterbatasan proses pembelajaran, yang kemudian dapat digunakan untuk menginformasikan keputusan tentang apakah proses tersebut diterapkan dengan cukup baik untuk dilanjutkan atau masih perlu perbaikan. Adapun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah yang menyebutkan bahwa penilaian atau evaluasi dilakukan oleh pendidik terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Evaluasi pada proses pembelajaran dilakukan pada setiap mata pelajaran yang memiliki tujuan guna mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan, salah satunya pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan proses terpadu yang membantu siswa mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir kritis. Pembelajaran dengan pendekatan IPAS dapat meningkatkan keterampilan dan menawarkan pengalaman. Pada kurikulum merdeka, IPA diajarkan bersamaan dengan IPS. Mempelajari benda dan gejalanya merupakan hakikat ilmu pengetahuan, yaitu ilmu pengetahuan alam merupakan metode ilmiah yang mengacu pada IPA sebagai suatu proses. Selain itu, IPA mempunyai nilai-nilai ilmiah, yang terkadang digambarkan sebagai *value of science* yang melekat pada pengetahuan ilmiah (Anggita dkk., 2023).

Evaluasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak mungkin dipisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi sangat penting dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam karena membantu menunjukkan dengan tepat kekuatan dan kelemahan proses, memungkinkan guru untuk memodifikasi pendekatan dan taktik mereka, dan menawarkan masukan yang mendalam untuk pengembangan kurikulum (Pratiwi dkk., 2024). Ilmu pengetahuan alam pada kurikulum merdeka mempunyai tujuan pembelajaran yang harus diraih. Tujuan pembelajaran tersebut dapat dilihat melalui capaian pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah. Fase c pada pembelajaran IPAS memiliki capaian pembelajaran yang tertera pada SKBSKAP nomor 032/H/KR/2024 yang menjelaskan bahwa peserta didik

memahami sistem organ tubuh manusia yang dihubungkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 110/I Tenam bahwa kenyataannya pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran IPA guru tidak menggunakan alat evaluasi berbasis elektronik, yang mengakibatkan siswa asyik sendiri dan melakukan tindak kecurangan dengan mencontek. Hal tersebut mengakibatkan guru kesulitan dalam mengukur kemampuan peserta didik secara akurat, sehingga kualitas hasil pembelajaran menurun karena tujuan yang dirancang tidak sepenuhnya tercapai. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas V dapat diketahui bahwa alasan siswa melakukan tindak kecurangan adalah karena adanya rasa takut terhadap soal evaluasi yang dianggap sulit dan rasa takut terhadap hasil evaluasi lalu mereka berpikir dengan melakukan tindak kecurangan mereka dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik serta memperoleh nilai yang memuaskan. Ketakutan bahwa mereka tidak bisa menjawab dengan benar membuat siswa hilang kendali dan memilih mencontek sebagai solusinya, meskipun mereka sadar tindakan itu tidak jujur dan dapat berdampak negatif.

Maka dari itu peneliti menggunakan *game* edukasi sebagai alat evaluasi untuk mengatasi kecemasan peserta didik terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nidhom & Putro, 2019) bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi dapat mengurangi tingkat kecemasan pada siswa serta hasil evaluasi yang diperoleh dapat lebih sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya. Pendidik melakukan evaluasi pembelajaran pada materi bagaimana kita hidup dan

bertumbuh melalui penugasan, dan tes tertulis. Pelaksanaan evaluasi yang diberikan oleh guru kelas V belum pernah memanfaatkan teknologi. Pemberian soal dengan memakai teknik tes tertulis dan penugasan membuat siswa tidak tertarik, alat non-teknologi biasanya tidak memberikan umpan balik secara langsung untuk membantu siswa memahami materi dan memperbaiki kesalahan serta alat evaluasi non teknologi kurang praktis karena guru membutuhkan waktu yang lama untuk menghitung nilai peserta didik.

Meskipun demikian alat evaluasi yang digunakan guru saat ini juga memiliki kekurangan karena penggunaannya tidak interaktif banyak peserta didik yang tidak tertarik untuk mengerjakan soal yang diberikan karena alat evaluasi ini hanya mengandalkan tes tertulis serta penilaian hasil evaluasi menggunakan alat ini masih manual dan memerlukan waktu yang lama guna mengetahui hasil yang diperoleh siswa. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan *game* edukasi sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan belajar, *game* edukasi adalah permainan yang dibuat khusus untuk membantu siswa memperoleh konsep dan pemahaman, mengarahkan dan melatih kemampuannya, serta menginspirasi mereka dalam bermain. Selain itu, *game* edukasi menggunakan permainan instruksional dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menghindari buta huruf digital (Nabila dkk., 2022). Penggunaan *game* menjadi alat evaluasi pembelajaran mampu membuat proses evaluasi lebih menyenangkan karena alat evaluasi berbasis *game* dapat memberikan umpan balik secara cepat dimana peserta didik tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui hasil nilai dari soal yang sudah dikerjakan serta alat evaluasi ini

mampu memberikan informasi yang akurat guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan penulis tertarik untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang digunakan peserta didik untuk proses pelaksanaan evaluasi, penulis memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat untuk membuat soal evaluasi soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda dan soal essay yang dipadukan dengan gambar materi sistem pernapasan manusia, sistem pencernaan manusia dan tahap pertumbuhan pada manusia yang. *Quizizz* ini memiliki beberapa keunggulan yaitu, siswa dapat menggunakan *quizizz* untuk mengerjakan kuis kapan saja sepanjang waktu pemrosesan. Banyak manfaat yang ditawarkan *quizizz* dibandingkan aplikasi lain adalah penyertaan papan skor yang memungkinkan pengguna melihat skor mereka sendiri serta membandingkannya dengan skor pengguna lain oleh karena itu, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam *quizizz* karena skor mereka dapat dilihat oleh pengguna *quizizz* lainnya, dan mereka akan merasa bangga pada diri sendiri jika mendapat nilai tinggi (Supriyatin, 2024). Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan peneliti akan mengangkat penelitian berjudul, Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana reliabilitas butir soal dari alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar.

4. Mendeskripsikan reliabilitas butir soal dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V Sekolah Dasar dirancang dengan spesifikasi berikut:

1. Produk ini berupa *game* edukasi yang memanfaatkan *platform quiziz*, dirancang khusus untuk materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V Sekolah Dasar. *Game* ini menyediakan pengalaman interaktif yang mendukung guru dan siswa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPAS di kelas.
2. Soal-soal dalam *game* ini disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar, memastikan bahwa setiap pertanyaan yang dibuat relevan dan menantang dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
3. Soal-soal yang terdapat dalam *game* ini terdiri dari soal *essay* dan pilihan ganda dengan jumlah 20 soal yang dirancang khusus pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V Sekolah Dasar.
4. Alat evaluasi ini dirancang untuk mencapai tujuan serta capaian pembelajaran, serta memastikan bahwa setiap aspek materi pelajaran terintegrasi dengan baik dalam pengalaman belajar yang menyenangkan yang mencakup materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam penelitian ini memiliki signifikansi yang sangat besar. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan sebuah produk inovatif yang memungkinkan guru kelas V SD untuk melakukan evaluasi materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh dengan cara yang lebih dan menarik. Dengan memanfaatkan *platform quizizz*, alat evaluasi ini menawarkan format *game* yang tidak hanya mempermudah proses pemberian soal evaluasi tetapi juga menjadikannya lebih interaktif. Diharapkan, dengan adanya alat evaluasi pembelajaran yang berbasis *game* ini, siswa akan merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. *Game* edukasi ini dirancang untuk menyajikan soal evaluasi dalam bentuk yang menyenangkan dan menstimulasi, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga menikmati proses belajar mereka. Melalui pendekatan yang inovatif ini, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini berlandaskan pada keyakinan bahwa alat evaluasi yang dirancang khusus sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan mampu memberi kegunaan signifikan baik bagi guru atau peserta didik. Alat ini tidak hanya mempermudah guru dalam memberikan soal evaluasi mengenai materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh tetapi juga menyediakan sarana interaktif bagi siswa untuk mengerjakan soal dengan cara yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan

aplikasi *quizizz*, diharapkan bahwa alat evaluasi ini akan memperkaya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi terbaru, sambil meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pengembangan ini terfokus pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD, khususnya pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Dalam pengembangan ini, siswa akan dihadapkan pada soal-soal dalam bentuk *game* yang dibuat menggunakan *quizizz*.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Uji coba *game* edukasi menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pengembangan alat evaluasi ini hanya dilaksanakan di kelas V tanpa melibatkan kelas lain, aplikasi *quizizz* digunakan secara khusus untuk pengembangan alat evaluasi dalam pembelajaran IPAS di kelas V.
2. Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti ponsel, komputer, dan jaringan internet. Ketersediaan fasilitas ini menjadi faktor penting yang mempengaruhi pelaksanaan dan efektivitas alat evaluasi berbasis *game* ini.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merujuk pada proses dinamis yang bertujuan untuk memperbaiki, memperluas, atau menyempurnakan suatu aspek atau produk. Mencakup berbagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas, menjadikannya lebih relevan dan bermanfaat dalam konteksnya.

2. Alat Evaluasi Pembelajaran

Alat evaluasi pembelajaran adalah instrumen penting yang digunakan untuk menilai dan mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Alat ini berfungsi sebagai cermin untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan memastikan bahwa materi telah disampaikan dengan baik kepada peserta didik.

3. *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan jenis permainan yang didesain dengan tujuan utama guna mendidik permainan ini mengintegrasikan unsur-unsur pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sehingga pemain dapat belajar dengan aktif.

4. *Quizizz*

Quizizz adalah alat bantu digital berbasis *gamifikasi* yang dapat membantu para pendidik merencanakan pelajaran dan penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa.