

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai negara besar, Indonesia menjadikan Pancasila sebagai landasan dan falsafah bangsa (*Philosophische Grondslag*) serta sebagai pedoman hidup masyarakat Indonesia (*Weltanschauung*) yang diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam alenia keempat pembukaan UUD 1945. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban pemerintah untuk menyiapkan pendidikan yang layak bagi setiap warga negara sesuai dengan perkembangan di era globalisasi. Berdasarkan hal tersebut, telah jelas bahwa salah satu pokok permasalahan penting yang wajib diperhatikan oleh pemerintah adalah pendidikan guna mewujudkan cita-cita bangsa dan negara yang dicantumkan dalam UUD 1945.

Pendidikan sangat berperan penting untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri manusia. Dalam UU RI No. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 telah ditetapkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.”

Melalui pendidikan akan tercipta manusia sebagai generasi bangsa yang berkualitas dan membawa perubahan bagi negara. Oleh karena itu, perlu dibangun sistem pendidikan bermutu tinggi yang dapat memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan

Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mempersiapkan pendidikan yang berkualitas, perlu juga mempersiapkan komponen-komponen penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan dalam bentuk proses pengajaran. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pendidik (guru). Salah satu kunci keberhasilan program pendidikan sangat tergantung terhadap peranan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas. Guru merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Guru sebagai seseorang yang mendidik, membimbing dan mengajarkan ilmu pengetahuan.

N.A Ametambun dan Djamarah (1994:33) dalam jurnal Heriyansyah (2018:120), yang berjudul "*Guru Adalah Manager Sesungguhnya di Sekolah*" Vol 1, No.1 mengemukakan bahwa "Guru adalah semua orang yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah." Guru sangat berperan penting dalam kemajuan pendidikan, sehingga guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Di dalam Al-Qur'an, kedudukan guru sangat mulia dan istimewa serta termasuk dalam golongan orang yang beruntung di dunia maupun di akhirat. Hal ini sesuai dalam firman Allah SWT pada surat Al-Mujadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - ١١

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman! apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”(Q.S. Al-Mujadilah, 58 : 11).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menarik dengan cara memanfaatkan teknologi yang tersedia. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat berkembang pesat, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran sistem belajar dimana dalam setiap kegiatan akan melibatkan sistem teknologi seperti komputer, *handphone* serta perangkat teknologi dan informasi lainnya. Hal ini sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan bagi pihak sekolah untuk merancang sistem pembelajaran yang lebih interaktif.

Puisi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran umum yang harus dipelajari pada setiap satuan pendidikan negeri maupun swasta, pembelajaran bahasa Indonesia wajib dipelajari siswa dari berbagai tingkat SD, SMP, SMA/SMK. Pada saat ini materi pembelajaran bahasa Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan bermuatan teks.

Somad (2010:13) dalam jurnal Sulkifli & Marwati (2016:4), yang berjudul *“Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara”* Vol 1 No. 1 Maret ISSN: 2503-3875 mengatakan bahwa *“Puisi merupakan media ekspresi penyair dalam menuangkan gagasan atau ide.”* Sedangkan puisi menurut Santosa (1996 : 47) dalam (Ningrum 2016 : 83), berpendapat bahwa *“Puisi adalah ragam karya sastra yang merupakan peristiwa kebahasaan yang tersaring dengan semurni-murninya untuk mengekspresikan kepribadian dalam suatu bentuk yang tepat dan selaras dengan watak yang diungkapkannya.”*

Materi puisi termasuk dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena melalui puisi siswa dapat berlatih menyampaikan ide fikirannya atau perasaannya melalui kata-kata. Dalam pembelajaran puisi juga dapat diterapkan penciptaan puisi, pelaksanaan musikalisasi puisi maupun visualisasi puisi untuk melatih kreativitas siswa.

Sugiyono (2017:4), mengemukakan bahwa *“Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.”* Dalam proses

pengembangan evaluasi pembelajaran, pendidik harus mementingkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga peserta didik mampu bersaing dan menghadapi tantangan di masa depan.

Arifin (2017:14), “Evaluasi pembelajaran merupakan upaya yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.” Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.

Secara umum penerapan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah pelaksanaan ujian. Biasanya dalam pelaksanaan ujian yang diberikan guru masih bersifat konvensional atau masih menggunakan alat tulis yang terdiri atas kertas soal, dan pulpen. Lalu kegiatan pengkoreksian hingga pengimputan nilai siswa yang dilakukan masih secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, tindakan kecurangan atau menyontek kemungkinan besar akan terjadi. Maka dari itu diperlukannya inovasi terbaru dari guru dalam meningkatkan alat evaluasi pembelajaran siswa yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan android melalui fitur-fitur pendidikan yang tersedia seperti *Quizizz*. Bersama dengan penyediaan alat evaluasi yang menarik, juga dibutuhkan tingkat soal yang mampu mengasah keterampilan peserta didik melalui pemberian soal-soal yang mampu melatih berfikir tingkat tinggi siswa atau biasa disebut dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) melalui penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Purba (2019:5), “*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas maupun luar ruang kelas sehingga latihan lebih interaktif dan menyenangkan.”

Hal ini dibuktikan oleh peneliti yang telah dilakukan sebelumnya yaitu Leony Sanga Lamsari Purba (2019), dalam jurnal JDP dengan penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*” Vol 12, No. 1 April 2019 mengatakan bahwa terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45 dengan interpretasi peningkatan sedang. Dari lima indikator konsentrasi belajar, indikator ketelitian mengalami peningkatan tertinggi yaitu sebesar 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah yaitu 0,36. Serta penelitian lain yang dilakukan oleh Herlina Pusparani (2020), dalam jurnal Tuntas Nusantara dengan judul penelitian “*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*” Vol 2, No.2. Tahun 2020 dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pada siklus pertama pertemuan pertama, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7,5% dan meningkat pada siklus pertama pertemuan kedua menjadi 62,5%. Siklus kedua pertemuan pertama, ketuntasan mencapai 87,5% dan pada siklus kedua pertemuan kedua ketuntasan mencapai 100%. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh dosen maupun guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZZZ PADA MATERI PUISI SISWA KELAS X SMA NURUL AMALIYAH TANJUNG MORAWA.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014 : 47) dalam (Darmawan, 2017 : 4), “Mengidentifikasi masalah adalah menentukan atau menetapkan identitas.” Sedangkan menurut Amien Silalahi (2003 : 21), “Identifikasi masalah berarti usaha mendaftar sebanyak-banyaknya pertanyaan-pertanyaan terhadap masalah yang terjadi sekiranya dapat dicari jawaban melalui penelitian.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif dan efisien.
2. Belum dimanfaatkannya teknologi dan informasi dalam mengevaluasi pembelajaran di kelas.
3. Kurang bervariasinya alat evaluasi yang digunakan dalam materi puisi.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang akan menjadi titik fokus peneliti dalam mencari solusi pada masalah yang ada. Menurut Sugiyono (2017:79), “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan.”

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kompetensi dasar pengetahuan (KD 3.17) yaitu menganalisis unsur pembangun puisi dan kompetensi dasar keterampilan (KD 4.17) yaitu menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan). Berpedoman pada silabus bahasa Indonesia melalui buku pedoman dari Engko Kosasih Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X kurikulum 2013 edisi revisi.
2. Produk alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan adalah melalui tes subjektif dalam bentuk esai serta tes objektif berupa pilihan ganda berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dalam bentuk *online* untuk pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi dan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan) pada siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan serangkaian kata yang membentuk kalimat berupa pertanyaan mengenai permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian. Sugiyono (2017 : 88), “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan dan tingkat validitas alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa?
3. Bagaimanakah tingkat kelayakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan yang ingin dicapai peneliti dalam memecahkan suatu masalah melalui proses mencari, menemukan, menganalisis, mengembangkan dan menguji suatu pokok permasalahan yang ada. Beckingham (1974), menyatakan “Tujuan penelitian adalah ungkapan mengapa penelitian itu dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau memprediksi suatu situasi.”

Berdasarkan uraian tujuanpenelitiandanrumusanmasalah di atas, maka yang menjaditujuandalampenelitianiniadalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dan validitas alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puisi siswa kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Sugiyono (2011:3), “Sebuah penelitian pasti mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian yaitu agar data dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. Sedangkan hasil dari penelitian akan memperoleh suatu pengetahuan baru sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.”

Manfaat penelitian merupakan suatu keuntungan yang diperoleh setelah penelitian dilaksanakan yang dapat mengubah kesenjangan menjadi perubahan yang berguna bagi pihak-pihak tertentu. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut dapat bersifat teoretis, dan praktis.

Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian di atas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan alat evaluasi pembelajaran bagi sekolah yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Hasil dari pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan, dan sebagai upaya dalam menambah wawasan dan pengetahuan dengan menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik, dan kreatif di era globalisasi.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana penilaian atau evaluasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Serta menambah wawasan dan pengalaman dalam menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai penilaian hasil pembelajaran.

c. Bagi Guru

Hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses evaluasi pembelajaran di kelas.