

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dalam mencari pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan melalui pengajaran. Hal ini sejalan dengan pengertian Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada dasarnya sistem pendidikan di Indonesia sudah berjalan dengan sangat baik, hal ini terbukti dari berbagai perkembangan pada sistem pembelajaran seperti pengembangan kurikulum baru, mengganti EBTANAS dengan sistem evaluasi yang baru, dan perkembangan model-model pembelajaran baru. Rusman (2017:84) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas pendidik akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Untuk mewujudkan itu semua, dibutuhkan berbagai media pembelajaran.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Menurut Kustandi (2011:33) media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media pembelajaran pada umumnya dimanfaatkan sebagai salah satu alat evaluasi dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komputer.

HM. Musfiqon (2011:192) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer bisa dilakukan secara interaktif dengan mengoptimalkan jaringan dan perangkat komputer yang ada di kelas maupun di laboratorium komputer. Menurut Arsyat (2011:100) kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer karena pembuatan kuis interaktif tidak bisa dilakukan tanpa bantuan komputer. Menurut Aniqotunnisa (2013:39) Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi. Kuis interaktif bisa dimanfaatkan sebagai komponen penilaian pada proses pembelajaran.

Kuis interaktif ini bisa juga diterapkan pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan beberapa materi yang terdapat didalamnya yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam sehingga diperlukan suatu media yang dapat digunakan untuk memahami lagi materi-materi yang telah diajarkan tersebut. Selain itu juga, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai standar kelulusan pada setiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Lamtana, S.Pd. pada hari Senin, 13 September 2021 di

SMK YIS Martapura diperoleh informasi bahwa fasilitas internet dan komputerisasi yang ada disekolah sudah memadai tetapi masih belum maksimal dalam pemanfaatannya. Hal ini terlihat dari belum maksimalnya penggunaan dari berbagai fasilitas yang ada dalam menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu juga, penggunaan fasilitas yang ada tersebut hanya digunakan pada waktu tertentu seperti pada ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester. Sedangkan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran setiap pertemuan hanya menggunakan buku LKS.

Penggunaan buku LKS sebagai alat evaluasi pembelajaran oleh guru justru menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik. Sehingga pada saat kegiatan evaluasi siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan menggunakan media konvensional yang memiliki kelemahan seperti siswa cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, jenuh, takut, dan mencontek. Hal tersebut sesuai dengan jawaban dari salah seorang siswa kelas X TKJ 1 SMK YIS Martapura yang bernama Meysa Saputri. Menurut Ibu Lamtana, S.Pd. mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bersifat konseptual, dimana materi-materi yang diajarkan sangat terperinci, memiliki dasar teori yang kuat, serta memiliki kejelasan secara teoritis. Karakteristik materi sejenis ini cenderung membosankan dan membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

Hal tersebut menjadikan mata pelajaran Bahasa Indonesia ini membutuhkan alat bantu untuk membantu siswa memahami materi. Seperti hal

nya media kuis interaktif. Namun di SMK YIS Martapura belum pernah menggunakan dan mengembangkan media kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Beranjak dari masalah diatas, maka peneliti berasumsi bahwa dibutuhkan suatu media evaluasi yang mampu meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik serta menjadi bahan penilaian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya dengan menggunakan media kuis interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryadi (2007:92) yang menyatakan bahwa kuis interaktif dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran, kuis interaktif juga dapat merangsang siswa untuk belajar. Sehingga dalam prosesnya, media evaluasi ini dijadikan sebagai alat dalam penilaian pembelajaran. Selain itu, melalui kuis interaktif respon peserta didik melalui jawaban mereka hasilnya akan dapat langsung diketahui oleh guru.

Untuk mengembangkan media kuis interaktif dalam pembelajaran dapat menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Aplikasi ini mampu membuat banyak jenis soal yang bervariasi dan diharapkan mampu menambah motivasi para peserta didik untuk melakukan kegiatan evaluasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Meryansumayeka, dkk (2018) tentang kuis interaktif menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang telah direvisi kemudian dikemas dan dikembangkan dinyatakan efektif dari segi waktu dan ekonomis berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hal tersebut sejalan dengan salah satu kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Menurut Seels dan Richey (dalam Warsita) (2008:26) pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Dimana kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media yang dilakukan dengan melalui berbagai tahapan-tahapan mulai dari perancangan, produksi, validasi dan uji coba produk hingga siap digunakan untuk sarana dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dalam pengembangan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk lebih memacu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik. Selain itu juga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan produk yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

1) Produk pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pedoman bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Guru diharapkan terinspirasi untuk mengembangkan media kuis berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini sebagai salah satu alternatif alat evaluasi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan produk media kuis berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta mampu memahami materi pelajaran dengan mudah.

d. Bagi Peneliti

1) Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan media kuis interaktif berbasis aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini.

2) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam pengembangan media kuis berbasis aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan media kuis berbasis *Wondershare Quiz Creator* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media evaluasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Bahasa Indonesia kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 semester 1
3. Media yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi yang didalamnya berisi soal-soal seperti *true/false* (benar/salah) sebanyak 5 soal, *multiple choice* (pilihan ganda) sebanyak 10 soal, *fill in the blank* (melengkapi bagian yang kosong) sebanyak 5 soal, dan *short essay* (jawaban singkat) sebanyak 5 soal.
4. Media ini dapat digunakan secara *online* dan *offline*.
5. Soal yang dibuat mengacu pada silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X.
6. Media yang dihasilkan berupa kuis yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendapatkan wawasan pemahaman terhadap materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya media kuis interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Beberapa asumsi antara lain:

- a. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri untuk memahami materi.
- b. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan alat evaluasi pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Dengan dibuat dan dikembangkannya media evaluasi ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X TKJ di SMK YIS Martapura.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka penulis membuat batasan masalah meliputi:

- a. Dalam pengembangan media kuis berbasis *Wondershare Quiz Creator* cakupan materi yang akan dibuat hanya untuk 1 semester.
- b. Kuis yang dibuat diujikan setiap akhir bab pelajaran selesai.
- c. Fokus pengembangan media hanya tertuju pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2.
- d. Produk yang dihasilkan hanya berupa media kuis interaktif yang terdiri dari soal *true/false*, *multiple choice*, *fill in the blank*, dan *short essay*.
- e. Produk media kuis interaktif ini membutuhkan bantuan *microsoft power point* sebagai media penunjang penggunaan produk.