

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari kehadiran guru. Guru merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan, tanpa adanya guru kegiatan pembelajaran terutama dalam pendidikan formal akan sulit untuk dilakukan. Guru sangat dituntut agar mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan benar. Kedudukan guru sangat strategis dalam pembelajaran, karena keberhasilan ataupun kegagalan peserta didik dalam belajar sangat ditentukan dengan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki pendidik itu sendiri.

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran guna untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang baik adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dan diperlukan dalam sistem pendidikan karena dapat mencerminkan tingkat perkembangan atau kemajuan dalam hasil belajar. Evaluasi pembelajaran memudahkan untuk melihat kemajuan maupun penurunan kualitas pendidikan, mengidentifikasi kelemahan, dan mencari solusi untuk perbaikan pada masa mendatang.

Evaluasi memungkinkan peserta didik untuk terus belajar lebih aktif, guru dapat lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan pengelola pendidikan dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran pada fasilitas dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu program pembelajaran selalu dilihat dari hasil belajar yang dicapai. Di sisi lain, evaluasi memerlukan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Terdapat dua jenis alat evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu instrumen evaluasi bentuk tes dan instrumen evaluasi bentuk *non*-tes. Pada umumnya instrumen tes digunakan untuk mengukur pengetahuan teoritis dan pengetahuan keterampilan peserta didik, sedangkan instrumen *non*- tes digunakan untuk mengukur sikap dan perkembangan psikologi peserta didik.

Pada umumnya pelaksanaan evaluasi banyak disajikan dalam bentuk soal tes tertulis yang dalam penerapannya berkaitan dengan proses penilaian hasil belajar, namun seiring dengan kemajuan pendidikan di era digital, pelaksanaan evaluasi pembelajaran tidak bisa terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi.

Prosedur evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil apabila guru dapat mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses evaluasi. Sistem evaluasi dapat dikatakan praktis apabila dalam prosesnya mudah untuk dilaksanakan dan tidak memerlukan banyak peralatan.

Berdasarkan informasi awal yang didapatkan peneliti dari guru mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Bina Sriwijaya Indonesia, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan ketika melaksanakan evaluasi masih menggunakan *Papper Best Test (PBT)*. Oleh karena itu, proses evaluasi menjadi kurang praktis dan juga penilaian memakan waktu yang lama karena perlu ketelitian saat memeriksa lembar jawaban peserta didik. Maka dari itu diperlukan sebuah alat evaluasi yang dapat membantu kegiatan evaluasi menjadi lebih praktis, cepat dan akurat. Selain itu siswa juga kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, karena kerap kali mereka malas untuk menulis pertanyaan dan jawaban dibuku tugas.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alternatif alat evaluasi adalah aplikasi *quizizz*, merupakan sebuah aplikasi yang berisi kumpulan soal yang pengerjaannya serupa dengan tes *online*. Penggunaan aplikasi *quizizz* tergolong cukup mudah untuk diakses baik dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Aplikasi ini cukup efektif untuk digunakan sebagai alat tes, dengan adanya skor kecepatan dan ketepatan dapat memberikan tantangan kepada peserta didik dalam mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.

Penggunaan aplikasi *quizizz* ini dapat mempermudah kegiatan evaluasi, karena hasil tes *online* yang telah dikerjakan oleh peserta didik direkap secara otomatis dan dapat diunduh dan ditampilkan ke pdf, sehingga proses penilaian akan jauh lebih praktis dan efektif.

Dari uraian permasalahan dan fenomena telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Soal Tes Berbasis *Quizizz* Pada Materi Perhitungan Biaya Produksi di SMK Bina Sriwijaya Indonesia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

- a. Sistem evaluasi masih bersifat *Papper Best Test* (PBT), sehingga proses evaluasi kurang praktis.
- b. Belum ada pengembangan soal tes berbasis aplikasi kuis interaktif di SMK Bina Sriwijaya Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah dengan apa yang akan dikembangkan. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan soal tes berbasis *quizizz* yaitu materi perhitungan biaya produksi yang merupakan pelajaran ekonomi bisnis yang harus dipahami oleh peserta didik.

- b. Peserta didik yang menjadi objek penelitian pengembangan soal tes berbasis *quizizz* pada materi yaitu peserta didik kelas X semester 2 di SMK Bina Sriwijaya Indonesia tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan merdasalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang teruji validitasnya?
- b. Bagaimana mengembangkan soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang teruji praktikalitasnya?
- c. Bagaimana mengembangkan soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang teruji validitasnya.
- b. Untuk menghasilkan soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang teruji praktikalitasnya.
- c. Untuk mengetahui efek potensial soal tes berbasis *quizizz* pada Materi Perhitungan Biaya Produksi dan untuk peserta didik kelas X di SMK Bina Sriwijaya Indonesia yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian mengenai pengembangan soal tes berbasis aplikasi *quizizz* ini dapat bermanfaat untuk:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi kemajuan proses evaluasi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Pengembangan produk ini diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman tentang kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*,

sehingga dapat menambah daya tarik untuk mempelajari ekonomi bisnis terutama pada materi Perhitungan Biaya Produksi.

2. Bagi Guru

Pengembangan produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat evaluasi pembelajaran untuk membuat kuis interaktif secara *online* yang mudah dan menarik. Serta dapat sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan alat evaluasi berbasis *quizizz*.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas manajemen pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Soal tes berbasis *quizizz* ini dikembangkan sesuai dengan materi perhitungan biaya produksi.
2. Soal tes berbasis *quizizz* yang dikembangkan mudah diakses kapan dan dimana saja dengan syarat koneksi internet yang baik.
3. Sasaran produknya yaitu siswa kelas X SMK Bina Sriwijaya Indonesia.