

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sejak pertengahan Maret 2020 setelah adanya wabah covid-19 pembelajaran langsung diliburkan. Pembelajaran secara konvensional (tatap muka) tidak dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah melarang perguruan tinggi untuk pelaksanaan perkuliahan tatap muka (konvensional) ditiadakan dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan secara daring.<sup>1</sup> Kegiatan belajar mengajar diharuskan untuk diselenggarakan secara *online* atau daring sebagai upaya untuk menghentikan pandemi covid-19. Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sebagaimana yang telah disebutkan, mengatur tentang ketentuan pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat, beberapa poin ketentuan tersebut adalah; pertama, pembatalan Ujian Nasional tahun 2020. Kedua, pelaksanaan proses belajar yang dilakukan di rumah. Ketiga, ketentuan Ujian Sekolah untuk kelulusan. Keempat, ketentuan kenaikan kelas. Kelima, ketentuan pelaksanaan penerimaan peserta didik baru. Keenam, tentang penggunaan Dana Bantuan Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan.

Bentuk pembelajaran yang dapat diaplikasikan tanpa tatap muka adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah suatu jenis pembelajaran dengan bantuan internet yang mampu mempertemukan pengajar dengan peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran.<sup>2</sup> Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi multimedia, kelas virtual, video, teks online animasi, email, pesan suara dan video streaming

---

<sup>1</sup> Kemendikbud Dikti, “No. 1 Tahun 2020, Kebijakan Merdeka

<sup>2</sup> Kuntarto, E, Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi, *Indonesian Language Education and Literature*, vol. 3, no. 1 (2017), 100, diakses pada 25 Oktober 2020, <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/1820>.

online. Pembelajaran ini dilakukan secara masif dengan banyak peserta, dapat dilakukan secara berbayar ataupun gratis.<sup>3</sup> Sehubungan dengan itu, beberapa tahun terakhir tuntutan dunia pendidikan juga telah mengembangkan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini.<sup>4</sup> Revolusi Industri 4.0 pertama kali muncul tahun 2011 di Jerman sebagai proposal untuk pengembangan konsep kebijakan ekonomi.<sup>5</sup> Hal ini juga memicu perkembangan dalam dunia pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi juga mendukung jalannya pembelajaran daring sehingga memudahkan pengajar dan peserta didik. Banyak bermunculan platform digital aplikasi belajar sebagai media pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring. Mulai dari aplikasi media pembelajaran berbayar seperti *quipper school*, *sekolahmu*, *cisco webex*, *rumah belajar*, *kelas pintar*, *ruang guru*, dan sebagainya, hingga platform media pembelajaran yang dapat digunakan secara gratis seperti *google classroom*, *web blog*, *edmodo*, *zoom*, dan sebagainya.

Setiap pengajar dapat berkreasi dan berinovasi saat merencanakan dan menyusun model pembelajaran.<sup>6</sup> Istilah

---

<sup>3</sup> Bilfaqih, Y., Qomarudin, M. N., *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 18, <https://docplayer.info/47311644-Esensi-pengembangan-pembelajaran-daring.html>.

<sup>4</sup> Pangondian, R. A., Santosa, P. I., Nugroho, E., “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0,” *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, vol. 1, no. 1, (2019): 122, diakses pada 6 Desember 2020, <https://www.prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/122>.

<sup>5</sup> Masconi, F., *The New European Industrial Policy: Global Competitiveness and The Manufacturing Renaissance*, (London: Routledge, 2015), 14.

<sup>6</sup> Mulyaningsih, I, Nurfiana, N, & Zahidin, M. A., 2017, “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Riset Di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia FITK, IAIN Syekh Nurjati Cirebon” *Jurnal Indonesian Language Education And Literature*, vol. 2, no. 2 diakses pada 8 Desember 2020, <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v2i2.1388>.

model pembelajaran daring atau *Online Learning Models (OLM)* awalnya untuk menjelaskan sistem belajar yang menggunakan internet berbasis komputer (*Computer Based Learning*). Media pembelajaran daring ini dengan menggunakan komputer, laptop, ataupun telepon seluler berbasis android dengan mengakses *platform* belajar yang diterapkan oleh pengajar. Fungsi komputer sudah digantikan oleh gawai atau telepon seluler untuk mengakses internet menjadi lebih luwes. Semua orang menjadi dapat belajar dimanapun dan kapanpun tanpa harus tatap muka antara pengajar dengan peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu saja perlu diberikan evaluasi secara daring juga, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara kognitif. Hal ini untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah disampaikan. Kebijakan proses belajar di rumah, sebagaimana dikutip dari *tirto.id*, menurut Sekretaris Jenderal Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) Heru Purnomo, pembelajaran daring sudah tepat, paling tidak dari sisi kesehatan. Namun untuk efektivitas pembelajaran, ia menilai perlu ada yang dipersiapkan sekolah dan guru-guru, salah satunya adalah metode asesment dan evaluasi belajar peserta didik.<sup>7</sup> Pengajar perlu menggunakan strategi baru untuk melakukan penilaian secara daring kepada peserta didiknya.

Evaluasi pembelajaran pada kondisi belajar dari rumah dapat dilakukan dengan metode ujian jarak jauh. Didukung dengan pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini, implementasi ujian jarak jauh sangat dimudahkan, apalagi dengan penggunaan internet. Pengajar dapat memanfaatkan banyak media aplikasi online untuk melaksanakan evaluasi hasil belajar secara daring. Evaluasi tersebut dapat berbentuk tes daring, kuis, penugasan atau proyek individu, ataupun dengan bentuk evaluasi lain secara *online*.<sup>8</sup> Salah satu *platform*

---

<sup>7</sup> Jannah, Selfie Miftahul. "Belajar di Rumah karena Corona COVID-19, Efektifkah?," *Tirto.id*, diakses pada 22 Oktober 2020, <https://tirto.id/belajar-di-rumah-karena-coronacovid-19-efektifkah-eFtZ>

<sup>8</sup> Iqbal Faza Ahmad, "Alternative Assessment In Distance Learning In Emergencies Spread Of Coronavirus Disease (Covid-19) In

atau aplikasi online yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi adalah *Quizizz*. *Quizizz* pada dasarnya berisi materi pembelajaran yang dikemas melalui pertanyaan interaktif sesuai dengan jenjang, mata pelajaran, dan isi materi.<sup>9</sup> Pilihan isi materi dapat mengutip dari admin atau pendesain lain yang ada di aplikasi tersebut, atau oleh pengajar sendiri yang berperan sebagai admin. Kajian mengenai pemanfaatan media *Quizizz* ini menunjukkan adanya manfaat yang didapat dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media *Quizizz* juga salah satu upaya untuk mengatasi masalah saat pembelajaran daring. Selain itu mengerjakan evaluasi melalui aplikasi ini menjadi lebih inovatif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik.<sup>10</sup> Hal itu merupakan salah satu kelebihan dari aplikasi *Quizizz* bagi peserta didik. Penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran daring terbantu aplikasi *Quizizz* yang bernilai edukasi sehingga peserta didik dapat belajar secara inovatif dan mempermudah pembelajaran dari rumah.<sup>11</sup> Perhatian peserta didik dalam menggunakan telepon seluler membantu memahami soal secara mandiri. Ketelitian dalam pengerjaan evaluasi baik posttest maupun ulangan harian juga diuji dengan manajemen waktu. Selain itu dengan menggunakan aplikasi ini terdapat latar yang tersedia menambah ketenangan pada saat mengerjakan evaluasi. Sejalan dengan penelitian lain yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbentuk game efektif untuk dijadikan

---

Indonesia,” *Jurnal Pedagogik*, vol. 07 no. 01 (2020), diakses pada 22 Oktober 2020 <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>.

<sup>9</sup> Yulia iIsratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu”, *Jurnal Kependidikan*, vol. 2, no. 25 (2019) diakses pada 1 Desember 2020,

<sup>10</sup> Yulia iIsratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu”

<sup>11</sup> Unik Salsabila, Lefone Shiflana Habiba, dkk., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4 No. 2.

media pembelajaran karena berpotensi merangsang komponen verbal serta visual peserta didik.<sup>12</sup>

Kelebihan lain dari penggunaan aplikasi tersebut kita dapat menyusun soal sendiri sesuai kriteria penilaian yang pengajar inginkan, misalnya soal evaluasi yang berbasis *HOTS* (*High Order Thinking Skill*). Penilaian penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa serta bermanfaat dalam mengasah kemampuan dan keterampilan siswa untuk menyesuaikan dengan standar kecakapan abad 21. *HOTS* merupakan kemampuan menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan maupun pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan serta memecahkan masalah pada situasi baru.<sup>13</sup> Proses berpikir dalam *HOTS* ini juga lebih kompleks, tidak sekadar menghafal dan menyampaikan informasi yang telah dipelajari. Keberhasilan pembelajaran abad ini juga sangat bergantung pada sejauh mana individu mampu mengembangkan keterampilan yang sesuai agar bisa menguasai kecepatan, kekuatan, ketidakpastian dan kompleksitas yang berhubungan satu sama lain.

Kebutuhan Pembelajaran Berbasis High Order Thinking Skill pada peserta didik MA merupakan tuntutan dalam Pendidikan di Abad-21, sehingga perlu memasukkan pembelajaran berbasis *High Order Thinking Skill* pada peserta didik. Penilaian ini penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa serta bermanfaat dalam mengasah kemampuan dan keterampilan siswa untuk menyesuaikan dengan standar kecakapan abad ini. *HOTS* merupakan kemampuan menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan maupun pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam upaya

---

<sup>12</sup> Cahya Kurnia Dewi “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X” Skripsi S1. UIN Raden Intan Lampung.  
[Http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/skripsicahyakurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/skripsicahyakurnia.pdf)

<sup>13</sup> M. Hisyam Baidlowi, dkk., “Pengembangan Soal Essay Tipe High Order Thinking Skills (HOTS) Materi Struktur Jaringan dan Fungsi Organ pada Tumbuhan Kelas XI SMAN 1 Tumpang” *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 10, no. 2 (2019): 57, diakses pada 1 Desember 2020,

menentukan keputusan serta memecahkan masalah pada situasi baru.<sup>14</sup>

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di MA NU Al-Hidayah Kudus, setiap akhir pembelajaran daring tidak selalu diberikan evaluasi. Media evaluasi yang digunakan oleh kebanyakan pengajar adalah menggunakan *paper and pencil test* dan *google form*. Media tersebut sudah lazim digunakan oleh pendidik disini, jarang yang menggunakan media evaluasi *Quizizz*, utamanya pada materi sistem kekebalan tubuh. Alat evaluasi ini dapat dijadikan solusi untuk diterapkan sebagai evaluasi setelah pembelajaran di kelas XI karena peserta didik dapat memahami soal secara mandiri secara aktif, teliti dan manajemen waktu dengan baik.<sup>15</sup> Kondisi pembelajaran di kelas XI MA NU Al-Hidayah sudah berbasis HOTS baik dari buku maupun LKS yang digunakan, namun menurut guru mata pelajaran biologi yakni Bu Siti Rahmawati, penerapan pembelajaran belum sepenuhnya berbasis HOTS, terutama soal evaluasi pembelajarannya. Pemberian evaluasi berbasis HOTS ini dapat dilakukan dengan aplikasi *Quizizz*, yang mana pada kelas ini belum pernah menerapkan alat evaluasi ini.

Pada penelitian ini, saya ingin mengetahui penerapan, hasil belajar, serta pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan soal yang berbasis *High Order Thinking Skill* sebagai alat evaluasi pada materi sistem kekebalan tubuh terhadap siswa kelas XI di MA NU Al-Hidayah.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan evaluasi Pembelajaran HOTS dengan aplikasi *Quizizz* di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?

---

<sup>14</sup> M. Hisyam Baidlowi, dkk., "Pengembangan Soal Essay Tipe High Order Thinking Skills (HOTS) Materi Struktur Jaringan dan Fungsi Organ pada Tumbuhan Kelas XI SMAN 1 Tumpang," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 10, no. 2 (2019): 57.

<sup>15</sup> Unik Salsabila, Lefone Shiflana Habiba, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4 No. 2.

2. Bagaimana hasil belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Sejauhmana tingkat pengaruh penerapan evaluasi Pembelajaran HOTS dengan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan evaluasi Pembelajaran HOTS dengan aplikasi Quizizz di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Untuk mengetahui sejauhmana tingkat pengaruh penerapan evaluasi Pembelajaran HOTS dengan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh di MA NU Al-Hidayah Tahun Pelajaran 2020/2021?

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis  
Pengembangan wawasan dan pengembangan referensi tentang pengaruh penerapan evaluasi pembelajaran HOTS dengan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi pada materi sistem kekebalan tubuh di MA NU Al-Hidayah tahun pelajaran 2020/2021.
2. Secara praktis
  - a. Bagi guru, penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan alternatif bagi pengajar sebagai alat evaluasi yang berbasis *High Order Thinking Skill* pada materi sistem kekebalan tubuh.
  - b. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman dalam bidang penelitian dan penulisan karya ilmiah sebagai bagian memenuhi syarat menyelesaikan studi sarjana pendidikan.

- c. Bagi peneliti lain, sebagai bahan penelitian lebih lanjut untuk memperdalam, memperkaya dan membandingkan dengan kajian sejenis.

## **E. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembaca mengetahui pokok-pokok pembahasan Skripsi ini, maka penulis mengelompokkan menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

Bagian awal ini meliputi: Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Pengesahan, Halaman Pernyataan, Abstrak, Prakata, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Gambar, Daftar Singkatan, Daftar Lampiran. Sedangkan bagian inti dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab.

Bab pertama yaitu Pendahuluan, yang terdiri atas Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab kedua yaitu Kajian Pustaka yang meliputi, Teori-teori yang terkait dengan judul, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir dan Hipotesis.

Bab ketiga yaitu Metode Penelitian yang meliputi, Jenis dan Pendekatan, Setting Penelitian, Setting Penelitian, Populasi dan Sampel, Desain dan Definisi Operasional Variabel, Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data

Bab keempat yaitu Hasil Penelitian dan Pembahasan yaitu penerapan, hasil belajar, serta pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan soal yang berbasis *High Order Thinking Skill* sebagai alat evaluasi pada materi sistem kekebalan tubuh terhadap siswa kelas XI di MA NU Al-Hidayah.

Bab kelima adalah Penutup, yang berupa Kesimpulan dan Saran-saran. Adapun pada bagian akhir berisi tentang Daftar Pustaka dan Lampiran-Lampiran.