

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penilaian merupakan cara memperoleh informasi secara global perihal kelebihan, kekurangan serta kemajuan hasil belajar siswa yang meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Penilaian dapat dilakukan guru melalui segi pelaksanaan, perencanaan, dan laporan hasil belajar siswa. Penilaian yang dilakukan dengan baik dan akurat akan memberikan kontribusi deskripsi proses dan output data hasil belajar yang objektif¹. Tujuan dari penilaian sendiri adalah untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan belajar dan melihat efektivitas pengajaran dan pembelajaran². Dengan demikian penilaian yang baik penting untuk dilaksanakan guna mengetahui seberapa jauh tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

Kurikulum terbaru yang diterapkan oleh pemerintah dalam pendidikan di Indonesia saat ini yaitu Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 yang diberlakukan saat ini diorientasikan ke HOTS. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 guru tidak hanya dituntut cakap dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan tingkat tinggi, tetapi juga harus mampu melaksanakan penilaian asesmen berbasis HOTS. Meningkatkan proses berpikir tingkat tinggi yang lebih efektif merupakan tujuan utama kurikulum 2013³. Dengan demikian, instrumen penilaian pada pembelajaran kurikulum 2013 menyesuaikan jenis pembelajaran yang saat ini berorientasikan HOTS.

¹ Sukadir Kete, "Implementasi Evaluasi Program Model Formatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SMP Negeri 4 Kendari Kota Kendari," *Jurnal Al-Ta'dib* 10, no. 1 (2017): 109–26.

² Vera Wahyuni, Kartono, dan Endang Susiloningsih, "Development of Project Assessment Instruments to Assess Mathematical Problem Solving Skills on A Project-Based Learning," *Journal of Educational Research and Evaluation* 7, no. 2 (2018): 147–53.

³ St. Mislikhah, "Implementasi Higher Order Thinking Skills Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah" 1, no. 1 (2020): 583.

Akan tetapi, yang menjadi suatu permasalahan dalam praktiknya adalah instrumen untuk mengukur ketercapaian HOTS masih terbatas atau kurang. Hal ini dikarenakan guru mengalami permasalahan dalam mengembangkan instrumen HOTS. Ketersediaan instrumen berbentuk HOTS masih belum banyak, sehingga tidak banyak referensi yang dapat digunakan untuk melatih siswa⁴. Minimnya soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menjadi penyebab sulitnya guru dalam membuat instrumen penilaian HOTS sehingga siswa kurang dilatih dalam mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu, antara proses pelaksanaan pembelajaran dengan ketersediaan soal-soal berbasis HOTS harus sesuai, agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah adanya sistem pembelajaran daring. Guru sulit mengembangkan instrumen penilaian. Selama proses pembelajaran daring masih ada guru yang kurang mampu dalam penggunaan media penilaian. Bahkan ironisnya ada guru tidak melakukan proses penilaian dengan baik, guru hanya memberikan materi tanpa proses penilaian karena kurang mampu memanfaatkan teknologi yang ada⁵. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru SMP 2 Jekulo Kudus, sebagian besar guru memberikan tugas melalui *Google Form*. Guru mata pelajaran IPA di SMP 2 Jekulo Kudus menggunakan *Google Form* karena mudah digunakan, hasil pekerjaan siswa langsung terupdate jika ada yang mengumpulkan tugas. Sedangkan respon siswa SMP 2 Jekulo Kudus *Google Form* mudah digunakan dan tidak membutuhkan aplikasi tambahan dan tidak perlu mengunduh file serta memiliki tampilan warna yang menarik. Adapun kekurangan *Google Form* menurut

⁴ Eka Rachma Kurniasi and Ayen Arsisari, "Pengembangan Instrumen Pengukuran Higher Order Thinking Skill (HOTS) Matematika Pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama," *AKSIOMA: Jurnal Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1215.

⁵ Novia Amarta Handayani dan Jumadi, "Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 9, no. 2 (2021): 218, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19033>.

pengampu mata pelajaran IPA di SMP 2 Jekulo Kudus yaitu desain di *Google Form* terbatas. Sedangkan respon siswa SMP 2 Jekulo Kudus *Google Form* harus selalu terkoneksi dengan internet serta membosankan untuk siswa karena tidak adanya fitur tambahan sehingga proses penilaian dirasa monoton.

Selain itu, *Google Form* memiliki beberapa kelemahan lain, diantaranya *Google* formulir sebagai media evaluasi pembelajaran tidak ada setting pembatasan waktu dalam mengerjakan soal. Selain itu kelemahan lainnya yaitu tidak adanya fitur yang dapat menunjukkan nomor soal mana yang telah dikerjakan, belum dikerjakan, atau telah dikerjakan tapi masih ragu-ragu⁶. Tidak adanya batasan waktu dalam pengerjaan soal dan tidak adanya fitur yang dapat menunjukkan nomor soal mana yang telah dikerjakan dan belum dikerjakan dalam pengerjaan quiz memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan kecurangan dengan memilih bantuan untuk mengerjakan quiz. Sehingga guru membutuhkan solusi dari permasalahan tersebut.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi dapat diatasi dengan menerapkan instrumen penilaian dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Salah satu instrumen penilaian berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah E-Quiz. E-Quiz merupakan serangkaian jenis tes yang memanfaatkan media elektronik seperti smartphone, komputer atau laptop. Fitur yang terdapat dalam E-Quiz tidak hanya teks saja, tetapi dilengkapi dengan gambar, video dan audio. Dengan memanfaatkan E-Quiz dapat mempermudah guru untuk merancang dan mengembangkan berbagai jenis soal serta guru dapat melakukan penilaian secara langsung secara otomatis melalui E-Quiz. Pelaksanaan E-Quiz ini merupakan salah satu bentuk implementasi dari proses instrumen penilaian berbasis teknologi. Instrumen penilaian berorientasi HOTS yang berupa E-Quiz tersebut dapat dikembangkan melalui

⁶ Dwi Purwati dan Alifi Nur Prasetya Nugroho, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Google* Formulir Di SMA N 1 Prambanan" 4, no. 1 (2018): 1–10.

aplikasi *Quizizz*.⁷ Sehingga instrumen penilaian dapat dikembangkan sebagai sarana pembelajaran daring.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi quiz *multiplayer*.⁸ Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* guru dapat mengembangkan berbagai macam e-quiz. Untuk mengakses *Quizizz* dapat melalui portal *website* dimana siswa tanpa perlu mendownload aplikasinya. *Quizizz* dapat dijadikan alternatif guru dalam penilaian yang praktis dan menyenangkan. *Quizizz* adalah sebuah platform online berbasis pendidikan yang dapat di manfaatkan oleh guru untuk membuat permainan quiz yang interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan serta memiliki banyak kelebihan. Quiz interaktif yang dibuat memiliki lebih dari 4 opsi jawaban dan setiap pertanyaan atau opsi jawaban dapat ditambahkan gambar. Apabila dalam menyusun quiz telah selesai maka guru akan mendapatkan kode permainan ataupun link yang kemudian dibagikan kepada siswa untuk siswa login ke quiz tersebut⁹. Selain itu, dalam aplikasi *Quizizz* terdapat data dan perhitungan statistik dalam bentuk Ms. Excel yang menjabarkan tentang kinerja siswa. *Quizizz* memberikan fitur “pekerjaan rumah” atau cocok untuk pembelajaran daring, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengerjakan quiz serta guru dapat melihat tingkat pemahaman materi dari quiz tersebut. Aplikasi quiz online *Quizizz* dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk melihat sejauhmana tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring.

⁷ Dian Fitri Nur Aini and Nawang Sulistyani, “Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika Berbasis Hots (Higher of Order Thinking Skills) Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Edumaspul:Jurnal Pendidikan - Vol 3 No. 2 (2019) 1-10* 3, no. 2 (2019): 1–10.

⁸ Aluisius Suryo Nugroho, “Implementasi Penggunaan Media Quizizz Pada Kegiatan Penutup Pelajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Di Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020” (2020).

⁹ Suciningsih, “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas” (2020).

Instrumen soal yang akan dikembangkan adalah instrumen penilaian berorientasi HOTS berupa E-Quiz yang dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz* pada materi ekosistem. HOTS atau keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan bagian dari taksonomi bloom hasil revisi yang berupa kata kerja operasional yang terdiri dari *analyze* (C4), *evaluate* (C5), dan *create* (C6) yang dapat digunakan dalam penyusunan soal¹⁰. Level berpikir tingkat tinggi ini mengindikasikan bahwa, jika siswa mampu menggunakan tingkat berpikir lebih tinggi maka kemampuan berpikir tingkat rendah dapat dilakukan dengan baik.

Materi yang dikembangkan dalam instrumen penilaian berupa materi ekosistem. Siswa memerlukan keterampilan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta setelah melalui pembelajaran tersebut menggunakan gambar, video, siklus maupun bagan. Hal ini dikarenakan, siswa dalam kehidupan nyata selalu berhadapan dengan objek maupun permasalahan terkait dengan ekosistem¹¹. Oleh karena itu, pada pembelajaran daring ini aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai media pengembangan yang dapat mengakomodasi kebutuhan pada materi ekosistem. Hal tersebut dapat diatasi oleh fitur aplikasi *Quizizz* yang dapat memasukkan gambar, audio maupun video baik pada soal maupun pada opsi jawaban.

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji penelitian tentang pengembangan *Quizizz* berorientasi HOTS, seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Seyla Anggraeni dengan judul “Penerapan Alat Evaluasi *Online Quizizz* Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Siswa”¹².

¹⁰ Moh. Zainal Fanani, “Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Kurikulum 2013,” *Journal of Islamic Religious Education II*, no. 1 (2018): 57–76.

¹¹ Nunik Nurlatipah, Anda Juanda, dan Yuyun Maryuningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem,” *Scientiae Educatia* 5 (2015): 3.

¹² Seyla Anggraeni, “Penerapan Alat Evaluasi Online *Quizizz* Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Dan Literasi Digital Peserta Didik” (2020).

Hasil menunjukkan bahwa alat evaluasi dengan sistem *Online Quizizz* yang berpendekatan STEM layak di gunakan. Begitu pula pada skripsi Clara Ayu Mia Permata dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui *Kahoot* dan *Quizizz* Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa”¹³. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki kualitas yang baik.

Beberapa penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis yakni sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian atau evaluasi. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian penulis yakni kedua penelitian terdahulu belum memfokuskan pada instrumen penilaian HOTS. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berbeda dengan sebelumnya karena dalam penelitian ini tidak hanya mengembangkan instrumen biasa namun instrumen yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu berorientasi berpikir tingkat tinggi atau HOTS.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan. Adapun penelitian pengembangan yang akan dilakukan yaitu tentang E-Quiz berorientasi HOTS yang dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz*. E-Quiz berorientasi HOTS perlu dikembangkan karena bermanfaat untuk melatih siswa dalam mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain untuk menghasilkan produk instrumen penilaian HOTS, pengembangan ini juga dapat mempermudah guru dalam proses penilaian selama pembelajaran daring melalui aplikasi *Quizizz*.

¹³ Clara Ayu Mia Permata, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui *Kahoot* Dan *Quizizz* Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik” (2020).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana model penilaian yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?
- 2) Bagaimana pengembangan media *Quizizz* pada pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen penilaian HOTS pada pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui model penilaian yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?
2. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media *Quizizz* pada pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?
3. Untuk mengetahui respon guru dan diswa terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen penilaian HOTS pada pada pembelajaran daring di SMP 2 Jekulo Kudus?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu Pendidikan khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan E-Quiz berorientasi HOTS melalui permainan (*gamification*) yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Quizizz* menjadikan proses penilaian tidak membosankan, dan menarik minat siswa untuk mengerjakan soal-soal penilaian dan menjadi tolak ukur selama pembelajaran.

2. Bagi Guru

Produk instrumen penilaian HOTS dapat digunakan sebagai referensi guru dalam mengembangkan soal-soal HOTS, dapat melaksanakan penilaian jarak jauh, mempermudah penilaian, mempermudah entri data hasil penilaian dan menjadikan sistem pembelajaran daring lebih praktis.

3. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi terhadap perkembangan dan hasil akhir anak selama proses pembelajaran daring.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi peneliti lain tentang pengembangan *Quizizz* berorientasi HOTS pada pembelajaran daring materi ekosistem di kelas VII serta membantu peneliti lain sebagai referensi penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Quiz dilengkapi dengan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan jenis soal C4-C6 yang dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz*.
2. Aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi pendidikan yang berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas menjadi lebih interaktif.
3. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen penilaian berorientasi HOTS yang berbasis *online* dapat mempermudah guru dalam melakukan proses penilaian.
4. Hasil penilaian ditampilkan langsung dalam aplikasi yang dapat dijadikan motivasi siswa dan mempermudah guru dalam entri data.
5. Instrumen penilaian ini berisi pertanyaan seputar materi ekosistem pada kelas VII semester 2.

6. E-Quiz berupa instrumen penilaian berorientasi HOTS yang dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz* berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 soal.
7. Options jawaban yang tersedia sebanyak 4 opsi jawaban, yakni A, B, C dan D.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan E-Quiz berorientasi HOTS pada pembelajaran daring materi ekosistem didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Quiz berorientasi HOTS melalui aplikasi *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran daring.
2. Menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen penilaian HOTS mempermudah guru dalam melakukan proses penilaian.
3. Siswa yang menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih tertarik untuk mengerjakan soal-soal penilaian dan menjadi tolak ukur selama pembelajaran.
4. Siswa yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dari hasil yang diperoleh langsung oleh siswa.
5. Siswa yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat belajar mandiri.

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan *Quizizz* berorientasi HOTS pada pembelajaran daring materi ekosistem sebagai berikut:

1. Materi yang dikaji pada soal terbatas pada materi ekosistem.
2. Objek uji coba lapangan pengembangan *Quizizz* berorientasi HOTS hanya menggunakan uji coba skala terbatas yaitu pada ruang lingkup 1 kelas yaitu kelas VII G.
3. Penilaian kevalidan dan kepraktisan pada pengembangan *Quizizz* sebagai instrumen penilaian berorientasi HOTS dilakukan oleh ahli media, ahli materi, angket respon guru dan siswa.
4. Tiap butir soal terdapat 4 pilihan jawaban (*options*), dimana setiap opsi soal terdiri dari 1 jawaban yang tepat dan 3 jawaban yang tidak tepat berfungsi sebagai pengecoh (*distractor*).