

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia tengah dihadapkan dengan wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *Coronavirus Diseases* atau dikenal dengan sebutan Covid-19. Dampak Covid-19 saat ini cukup besar bagi seluruh penduduk di Indonesia. Dengan adanya kebijakan pemerintah tentu menimbulkan dampak yang besar diberbagai aspek kehidupan, khususnya pada aspek pendidikan di Indonesia. Di masa pandemi Covid-19 ini tidak asing lagi dan bahkan sudah dianjurkan oleh lembaga pemerintahan untuk melakukan proses pembelajaran secara *Daring*, pembelajaran *Daring* ini memanfaatkan berbagai jenis teknologi dalam proses pembelajaran.

Berbagai layanan teknologi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan disaat situasi pandemi seperti sekarang ini baik yang berbasis website seperti *google form*, *emode*, *google classroom*, *Wordwall*, maupun berbasis aplikasi seperti *kahoot*. Penggunaan website dan aplikasi online ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara berpikir dan cara bertindak guru maupun siswa siswa di era revolusi industri 4.0. Kehadiran teknologi berbasis *website* memudahkan mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan (guru, dosen, siswa, dan mahasiswa) dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan alat evaluasi yang beragam memanfaatkan teknologi informasi.

Evaluasi merupakan salah satu sarana yang penting dalam meraih tujuan belajar dan mengajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian atau evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, ketepatan metode dalam mengajar yang digunakan, dan keberhasilan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui kegiatan evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan telah tercapai.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran daring ini evaluasi pembelajaran dilaksanakan atau diberikan secara langsung setelah menyelesaikan pokok bahasan tertentu (kompetensi dasar tertentu) sebagai tes formatif dan tes akhir semester yang dikenal dengan tes sumatif, serta tes yang diselenggarakan di akhir jenjang pendidikan tertentu dalam bentuk ujian akhir sekolah serta diakhiri dengan ujian nasional. Setelah pembelajaran satu kompetensi dasar berakhir, pada umumnya guru menyelenggarakan uji kompetensi berupa tes tertulis, pada pertengahan semester diselenggarakan ujian tengah semester (mid semester) berupa tes tertulis, dan pada akhir semester diselenggarakan ujian akhir semester berupa tes tertulis. Urutan langkah-langkah pembelajaran yang diakhiri dengan uji kompetensi setelah berakhirnya kompetensi dasar (KD), pertengahan semester, dan akhir semester selaras dengan alur buku-buku pelajaran yang dijadikan sebagai buku ajar. Ujian tertulis yang dipakai adalah pilihan

ganda, jawaban pendek (isian), dan uraian. Pada uji kompetensi tes tertulis yang dipakai pada umumnya terdiri atas 10 butir pilihan ganda, 10 butir isian/jawaban pendek, dan 5 tes uraian. Proses evaluasi pembelajaran dirasakan sangat berbeda disaat pembelajaran dilakukan daring.

Di saat pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh, pemberian evaluasi pembelajaran yang sering digunakan oleh beberapa satuan pendidikan yaitu berupa classroom. Yang mana classroom adalah platform gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran online. Melansir dari Google for Education, Classroom memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai progres murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. Yang selanjutnya yaitu menggunakan google form, yang mana google form ini dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan pemberian berupa soal-soal quiz. Masih banyak lagi platform evaluasi pembelajaran, namun pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini biasanya banyak guru yang menggunakan platform tersebut.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui observasi, dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Kamis, 2 September 2021 pada jam 10:00 bersama narasumber bapak I Nyoman Ardiana, S.Pd selaku wali kelas V SD No. 3 Sibanggede diperoleh informasi sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama narasumber bapak I Nyoman Ardiana, S.Pd diketahui bahwa penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas untuk pembelajaran daring. Guru dalam memberikan instrumen evaluasi pembelajaran diberikan melalui *classroom* dan *google form*, instrumen

evaluasi pembelajaran biasanya diberikan pada saat saat berakhirnya pembelajaran serta pada saat akhir tema atau muatan materi pada suatu tema telah selesai serta diberikan saat penilaian tengah semester dan juga diberikan pada saat penilaian akhir semester. Guru memberikan instrumen evaluasi hanya melalui *classroom* dan *google form* saja jadi kurangnya variasi media media untuk memberikan instrumen evaluasi yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran melalui pembelajaran daring atau tatap muka jarak jauh. Dalam pemberian sebuah evaluasi guru hanya mencari soal evaluasi dari internet dan juga buku lebar kerja siswa.

Dari hasil pra penelitian tersebut dapat diketahui bahwa intrumen evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V SD No. 3 Sibangede diberikan melalui *classroom* dan *google form* yang yang berupa soal pilihan ganda diberikan pada akhir pembelajaran atau berakhirnya muatan materi pada tema tertentu, dalam pemberian sebuah evaluasi guru hanya mencari soal evaluasi dari internet dan juga buku lebar kerja siswa dan guru memberikan instrumen evaluasi hanya melalui *classroom* dan *google form* saja, jadi kurangnya variasi media untuk memberikan instrumen evaluasi yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran melalui pembelajaran daring atau tatap muka jarak jauh dan juga pembelajan dilakukan secara tatap muka terbatas, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan instrumen evaluasi interaktif yang mana disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam pemberian instrument evaluasi pemebelajaran daring dan pembelajaran secara tatap muka terbatas. Instrumen evaluasi interaktif yang dimaksud yaitu instrumen evaluasi yang memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Interaktif dalam hal ini, memiliki makna dua arah atau adanya timbal balik yang cepat antara guru dengan peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pendekatan STEAM.

Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) yaitu pendekatan yang mengintegrasikan berbagai aspek dalam satu pembelajaran. STEAM merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar yang bermakna serta dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, menyeluruh dan inovatif dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang ditemukan (Estriyanto, 2020). Pendekatan STEAM sangat signifikan dengan kurikulum 2013, yang mana pembelajarannya diterapkan secara terpadu serta menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan 4C berpikir kritis (critical thinking), berkekrativitas (creativity), berkomunikasi (communication), dan berkolaborasi (collaboration).

Beberapa penelitian terkait pengembangan instrument evaluasi yakni sebagai berikut. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2018) dengan judul “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Pembelajaran Mahasiswa”. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang dengan penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! dan mahasiswa dengan penerapan media kuis berbasis power point. Terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%).

Beberapa penelitian terkait pengembangan Pendekatan STEAM yakni sebagai berikut. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Amalia dkk., 2021) dengan hasil

penelitian bahwa pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM yang merupakan keterbaruan dari hasil integrasi STEM dengan tambahan Art dapat berpengaruh terhadap karakter kreatif dan kemandirian. Berdasarkan pernyataan permasalahan penelitian, dirumuskan pertanyaan bagaimana pengaruh pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM terhadap karakter kreatif dan kemandirian anak. Dampak dari penelitian pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM berupa pengembangan sikap kreatif dan kemandirian yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang dan beberapa penelitian relevan seperti penelitian oleh Ningrum dan Amlia, dkk yang telah berhasil dilakukan, serta yang dihasilkan layak untuk digunakan. Diharapkan penelitian dengan judul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Kompetensi Pengetahuan IPS Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede” ini berhasil dilaksanakan, dan instrument evaluasi yang dihasilkan layak untuk digunakan serta dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan penelitian ini, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran belum sepenuhnya optimal.
- 1.2.2 Keterbatasan waktu penggunaan smartphone oleh siswa selama pembelajaran daring.
- 1.2.3 Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan Penelitian ini, pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar, review penggunaan instrumen evaluasi dari para ahli dan uji coba instrumen evaluasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya terkait penelitian ini, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kualitas instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar menurut para ahli (ahli bahasa, ahli media pembelajaran dan ahli materi) ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar.

1.5.2 Untuk mengetahui kualitas instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar menurut para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran).

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar bermanfaat bagi pembelajaran dan perkembangan ilmu pendidikan. Hasil penelitian pengembangan ini juga dapat digunakan sebagai sumber rujukan bagi penelitian lain yang relevan dengan aspek yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Hasil pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta saat mengerjakan soal evaluasi.

1.6.2.2 Bagi Guru

Produk pengembangan ini diharapkan dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah dasar Khususnya pada materi IPS tema 2, subtema 3 pembelajaran 3 kelas V sekolah dasar , membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan menambah variasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru tetntunya pada saat melakukan evaluasi pembelajaan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar serta membantu penelitian guru terkait pengembangan instrumen evaluasi untuk pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan tentang instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar, guna menerapkan pemahaman yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha, serta menambah wawasan sebagai bekal untuk terjun pada dunia pendidikan.

1.6.2.5 Bagi Peneliti Lain

Guna menambah referensi baru bagi penelitian lain yang relevan dan meningkatkan kualitas dalam pengembangan instrumen evaluasi interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Instrumen evaluasi interaktif berbasis Pendekatan STEAM yang dikembangkan sesuai dengan materi IPS pada tema 2, subtema 3, pembelajaran 3 yang ada di sekolah dasar khususnya kelas V.

1.7.2 Instrumen evaluasi yang diterapkan di sekolah dasar dirancang menjadi instrumen evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis pendekatan STEAM serta menyenangkan dengan memadukan unsur multimedia seperti teks, gambar, video dan audio yang dapat dipergunakan sebagai instrumen evaluasi interaktif berbasis Pendekatan STEAM khususnya pada materi IPS pada tema 2, subtema 3, pembelajaran 3 kelas V sekolah dasar.

1.7.3 Instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM khususnya pada materi IPS pada tema 2, subtema 3, pembelajaran 3 untuk kelas V sekolah dasar yang dikembangkan mudah digunakan dengan syarat adanya *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan instrumen evaluasi ini penting dilaksanakan guna pengembangan dan pembaharuan dalam sarana fasilitas dalam proses pembelajaran salah satunya instrumen evaluasi pembelajaran sangat penting untuk dapat dikembangkan sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat lebih optimal dan tentunya tidak menoton. Saat ini pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan diperlukan sebuah instrumen evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi saat ini secara lebih mudah dan praktis, dengan tujuan pembelajaran tetap dapat

tercapai secara maksimal. Pentingnya pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS pada tema 2, subtema 3, pembelajaran 3 kelas V sekolah dasar berupa instrumen evaluasi interaktif ini diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran atau mengikuti tahap pemberian evaluasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa akan dapat lebih mudah dalam mengerjakan instrumen evaluasi pembelajaran dengan waktu yang fleksibel sesuai dengan keadaan siswa.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan terkait pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada penelitian ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1.1 Pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar ini mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam menjawab sebuah soal objektif atau instrumen evaluasi karena bersifat interaktif dan berbasis pendekatan STEAM.

1.9.1.2 Pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan

STEAM pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa ada keterbatasan jarak dan waktu, sehingga sesuai dengan pembelajaran daring ataupun luring.

1.9.1.3 Instrumen evaluasi yang akan dikembangkan menarik, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan instrumen evaluasi yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.2.1 Implementasi instrumen evaluasi yang dikembangkan hanya terbatas di SD No. 3 Sibangge.

1.9.2.2 Instrumen evaluasi interaktif berbasis pendekatan STEAM ini memerlukan *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah, Adapun beberapa definisi istilah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.10.1 Kompetensi Pengetahuan

Kompetensi Pengetahuan dapat dinyatakan sebagai kompetensi kognitif yang dapat mengukur tingkat penguasaan atau pencapaian

pengetahuan siswa. Kompetensi pengetahuan mengukur sejauh mana peserta didik mampu mengasimilasi isi materi yang dipelajari.

1.10.2 IPS

IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

1.10.3 Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien.

1.10.4 Interaktif

Interaktif merupakan berasal dari kata interaksi, yaitu yang artinya hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

1.10.5 Pendekatan STEAM

Pendekatan STEAM merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan Sains, Teknologi, Ilmu Teknik, dan Matematika sebagai pintu masuk untuk membimbing penelitian siswa, diskusi dan kolaborasi, serta berfikir kritis.