

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1 Latar Belakang

Media evaluasi pembelajaran yang konvensional masih diterapkan hingga saat ini. Pernyataan tersebut diperoleh melalui studi sebelumnya yang dilakukan oleh Abi (dalam Asria dkk., 2021:2). Dalam studi tersebut menyatakan bahwa penggunaan media evaluasi yang konvensional dapat membuat siswa merasa cemas, tertekan, hingga kurang nyaman. Abi menegaskan bahwa kualitas soal yang kurang memadai dapat menjadi penyebab rasa cemas siswa, seperti tampilan soal yang buram, kurang menarik, serta tulisan yang tidak jelas akibat kesalahan teknis dalam proses pembuatan soal.

Mariah (dalam Intaniasari dan Utami, 2022:27) mengemukakan bahwa saat ini siswa membutuhkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka (IKM) menegaskan bahwa proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan preferensi belajar atau kebutuhan siswa (Negara dan Wirahyuni, 2024:12). IKM tersebut merupakan salah satu prinsip dari Kurikulum Merdeka untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang bermakna, menarik, serta sesuai dengan siswa (Nirmala dkk., 2024:183). Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih strategi, metode, media, dan materi

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa melalui berbagai pendekatan pengajaran (Anam dan Lilla, 2023:1229).

Berdasarkan hal di atas, penerapan media dapat dijadikan sebagai pendukung untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penerapan itu sangatlah penting dalam proses pembelajaran yang salah satunya ialah kegiatan evaluasi, karena dapat membangkitkan rasa senang, semangat, serta membantu memantapkan pemahaman siswa sehingga menghidupkan suasana pembelajaran (Suandi dkk., n.d:1821). Sudiana dkk (2024:191) juga mendukung pernyataan tersebut, yakni penerapan media yang interaktif sangatlah berperan baik karena dapat menumbuhkan sikap positif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Namun, apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara konvensional tanpa didukung dengan media yang menarik, maka akan menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang bergairah, hingga dapat membuat minat serta antusiasme siswa dapat menurun terhadap kegiatan yang dilakukan karena tidak berpusat pada siswanya. Maka dari itu, pemilihan media evaluasi yang menarik, seperti adanya elemen-elemen permainan di dalamnya sangat perlu dipertimbangkan dan dilakukan oleh guru. Hal ini perlu dipertimbangkan karena pilihan media evaluasi yang melibatkan elemen permainan tentu dapat membuat sikap siswa menuju ke arah yang positif. Sejalan dengan Srimulyani (2023:30), adanya elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan hadiah dapat memberikan rasa senang sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran terkait.

Selain itu, perasaan yang senang akan menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari dan memahami materi yang dievaluasi tersebut.

Pemberian soal dengan bentuk yang seadanya tidaklah salah, namun akan lebih baik jika menerapkan media yang menarik, karena penampilan atau bentuk soal yang kurang diminati akan sangat mempengaruhi sikap siswa yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan, malas, susah memahami, bahkan enggan menjawab soal evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, perlu untuk memilih media yang sesuai, menarik, dan dapat membuat suasana evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga proses pengumpulan data untuk mengetahui atau menentukan seberapa jauh, yang terkait, dan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tidak akan terhambat,

Keahlian guru dalam memilih media pendukung yang tepat selama proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan perlu dikembangkan guna meningkatkan mutu pembelajaran (Widiani dkk., 2023:60). Guru perlu membangun suasana pembelajaran yang inovatif dan lebih interaktif (Yasa, dkk., 2021:98). Pernyataan itu didukung oleh Purnami, dkk. (2023:57) bahwa guru tidak diperkenankan menggunakan metode pengajaran yang konvensional, guru harus mampu membangun suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Tidak hanya itu, adanya penerapan media dalam proses pembelajaran, siswa akan mendapat pengalaman belajar yang baru (Purnami dan Utama, 2024:335).

Ada berbagai macam teknologi yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah situs bernama Gimkit untuk membuat soal evaluasi dengan elemen permainan edukasi yang dapat dengan mudah diakses melalui internet. Menurut Wibawanto (dalam Najuah, dkk., 2022:5) permainan edukasi, yaitu permainan yang secara khususnya terdapat materi atau topik pelajaran guna menumbuhkan potensi pemainnya (siswa) sehingga memberikan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran, seperti perasaan senang serta semangat. Selain itu, Abdullah (dalam Najuah, dkk., 2022:6) mendukung pernyataan sebelumnya, pengalaman baru yang positif tersebut terjadi karena permainan edukasi disajikan dengan cara yang menyenangkan tetapi tetap mendidik. Dengan terciptanya pengalaman baru tersebut, siswa dapat menerima materi yang telah dipaparkan oleh guru atau materi yang termuat dalam permainan edukasi dengan baik.

Widoeratno, dkk. (dalam Fajriani, dkk., 2023:37) mengatakan bahwa permainan edukasi adalah suatu media pembelajaran yang dipercaya mampu membuat siswa cepat memahami materi pelajaran. Hal itu dikarenakan permainan edukasi didukung oleh berbagai fitur permainan yang menarik sehingga dapat memicu keterlibatan siswa dalam belajar. Adanya umpan balik yang instan, memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui seberapa jauh kemampuannya dalam memahami materi pelajaran.

Penerapan media evaluasi berbantuan situs kuis permainan edukasi dapat diterapkan dalam materi yang kurang diminati atau sukar dipahami oleh siswa. Materi pelajaran yang tidak dapat diterima dengan mudah oleh siswa cenderung akan menyebabkannya jenuh dan bosan. Sejalan dengan itu, Najuah, dkk. (2022:26)

mengatakan bahwa agar siswa tidak merasa jenuh dan minat belajarnya tetap terjaga, kegiatan evaluasi pembelajaran dapat memanfaatkan permainan edukasi sebagai medianya karena dapat menarik perhatiannya. Dalam penelitian ini, unsur pembangun dan unsur kebahasaan dalam teks berita kurang mendapat perhatian dari siswa VII.10. Tujuan utama dari teks berita adalah menyampaikan informasi kepada masyarakat secara cepat, akurat, dan objektif sehingga dalam penyusunannya perlu memperhatikan unsur pembangun dan aspek kebahasaan agar sistematis.

Pernyataan di atas diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah satu guru bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII.10 di SMP Negeri 2 Singaraja. Guru itu bernama Ibu Patu Hutannajah. Dalam wawancara yang dilakukan, beliau mengatakan bahwa materi yang disenangi oleh siswa ialah teks berita. Namun, siswa dituntut untuk dapat mengingat serta memahami unsur pembangun dan unsur kebahasaan teks berita sehingga siswa merasa bahwa materi itu cukup berat untuk dipelajari. Tuntutan itu tercantum dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja. Dalam ATP itu, secara tersirat dinyatakan bahwa untuk menuntaskan tujuan pembelajaran terkait mendalami unsur pembangun dan kebahasaan teks berita, siswa harus mengingat dan memahami dengan baik ketiga unsur pembangun dan kelima unsur kebahasaan dalam teks berita.

Penerapan situs Gimkit sangat sesuai dengan karakteristik siswa di kelas VII.10. Ketika melakukan pengamatan di kelas VII.10, siswa cenderung menyukai kegiatan evaluasi pembelajaran dengan permainan. Ibu Patu menerapkan

permainan tanpa melibatkan perangkat digital, seperti “dengarkan benda yang diucap, lalu ambil bendanya”, permainan yang dilakukan ini membuat siswa semangat, ceria, dan aktif terlibat. Namun, permainan yang diterapkan itu belum sesuai dengan karakteristik dan harapan siswa di kelas VII.10. Ketika permainan selesai, guru melanjutkannya dengan pemberian soal evaluasi secara lisan terkait materi yang telah dibahas. Siswa hanya terdiam dan tidak memberikan respons ketika diberikan soal evaluasi lisan tersebut. Saat ditunjuk untuk menjawab pertanyaan, siswa hanya tersenyum dan tidak memberikan jawaban atau pendapat apapun. Dengan kata lain, siswa menunjukkan sikap kurang antusias dan hanya suka serta bersemangat ketika mengikuti permainan itu saja, bukan pada kegiatan evaluasinya. Berdasarkan pengamatan tersebut, evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, seperti lisan dapat mempengaruhi sikap siswa.

Sikap siswa penting ada dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan sikap merupakan hasil dari proses pembelajaran berupa kecakapan individu untuk menentukan berbagai tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak yang terdiri dari keyakinan/pemahaman, perasaan yang menyertai keyakinan, dan keinginan untuk bertindak/perilaku dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa (Bunyamin, 2021:74). Dengan memahami sikap siswa, guru memperoleh umpan balik untuk meningkatkan media dengan penggunaan teknologi. Selain itu, memperhatikan sikap siswa bukan hanya penting untuk mengevaluasi efektivitas tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih bermakna bagi siswa.

Jika siswa menunjukkan sikap yang positif, ini bisa menjadi indikator bahwa teknologi tersebut efektif dan layak untuk diteruskan.

Situs permainan tentunya sangat menarik minat dan motivasi belajar, keterlibatan, menumbuhkan semangat siswa, serta dapat membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andika Putri Anantha, Kadek Wirahyuni, dan Made Sri Indriani dengan judul “Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata”. Selain itu, terdapat 3 penelitian terdahulu yang memperoleh temuan serupa, namun dengan menerapkan situs Gimkit, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Hofi Hannan Ar Rosyid dan Surjani Wonorahardjo dengan judul “Inovasi Pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit Pada Materi Hindu Budha Kelas VII”. Selanjutnya, penelitian dengan judul “Implementasi Gimkit sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP 6 Negeri Tuban” yang dilakukan oleh Christin Nur Aini, Ratna Nur Rahayu, Risca Nur Maulita, dan Rachmalia Vinda Kusuma pada tahun 2024. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Tresna Hamidah Agustina, Ellina Rienovita, dan Mario Emilzol dengan judul “Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” pada tahun 2024. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Maziyatul Ulya pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Berdasarkan lima penelitian terdahulu yang telah dijabarkan,

penggunaan media dengan elemen permainan sangat membantu karena dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar.

Fokus penelitian ini tentu berbeda dari penelitian terdahulu yang telah disampaikan sebelumnya. Penerapan situs Gimkit ditawarkan sebagai alternatif media evaluasi yang menarik guna menumbuhkan sikap positif siswa VII.10 dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Setelah diterapkan, penulis ingin mengetahui sikap siswa terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi. Terakhir, penulis ingin mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sikap siswa terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi, khususnya unsur pembangun dan unsur kebahasaan teks berita kelas VII.10. Maka dari itu, penulis akan melaksanakan penelitian ini dengan judul **“Sikap Siswa terhadap Penerapan Situs Gimkit sebagai Media Evaluasi Materi Teks Berita Kelas VII.10 di SMP Negeri 2 Singaraja”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemui, sebagai berikut.

1. Siswa VII.10 kurang antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Ketika kegiatan evaluasi berlangsung, siswa menunjukkan sikap yang tidak positif, seperti gelisah, takut, dan bosan. Selain itu, kurangnya antusias siswa juga dapat dilihat dari respons perilaku menunduk, menggeleng-gelengkan, dan menggaruk kepala yang dapat

menandai bahwa siswa tersebut pesimis terhadap kegiatan evaluasi yang dilakukan tersebut.

2. Siswa VII.10 kurang responsif dalam berpendapat dan menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan oleh guru secara lisan. Siswa hanya terdiam dan menunjuk-nunjuk siswa lainnya untuk memberikan jawaban atau pendapat ketika guru memberikan soal-soal evaluasi secara lisan.
3. Kurangnya partisipasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang masih konvensional. Siswa VII.10 kurang menunjukkan keaktifan dalam kegiatan evaluasi lisan yang dilakukan oleh guru. Siswa tersebut cenderung berekspresi takut dan gelisah sehingga enggan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.
4. Pemilihan media evaluasi pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.10. Evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah evaluasi konvensional, yaitu hanya lisan tanpa melibatkan media digital ataupun tradisional (kertas dan pena). Guru memilih evaluasi tersebut karena saat kegiatan inti pembelajaran, para siswa sudah cukup banyak menulis. Maka dari itu, agar tidak monoton guru memilih untuk melakukan kegiatan evaluasi secara lisan dengan permainan hanya di bagian awal. Meskipun demikian, guru perlu untuk memperhatikan karakteristik atau kesenangan siswanya dalam melakukan kegiatan evaluasi. Siswa VII.10 menyukai kegiatan evaluasi dengan melibatkan unsur permainan. Dengan kata lain, bermain sambil belajar.

5. Situs Gimkit sebagai media evaluasi belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII.10 SMP Negeri 2 Singaraja. Guru yang mengajar di kelas VII.10 hanya pernah menerapkan situs-situs kuis yang tidak melibatkan elemen permainan di dalamnya.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini guna memfokuskan kepada masalah-masalah yang hendak dipecahkan. Penulis memfokuskan penelitian ini pada sikap siswa terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita, khususnya materi unsur pembangun dan unsur kebahasaan kelas VII.10 di SMP Negeri 2 Singaraja. Sikap siswa sebagai penentu efektif atau tidaknya situs Gimkit yang diterapkan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat dua rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita terhadap sikap siswa kelas VII.10 di SMP Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah sikap siswa VII.10 terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita?
3. Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi sikap siswa terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita kelas VII.10?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Menjabarkan langkah-langkah penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita kelas VII.10 di SMP Negeri 2 Singaraja.
2. Mengetahui sikap siswa VII.10 terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sikap siswa terhadap penerapan situs Gimkit sebagai media evaluasi materi teks berita kelas VII.10.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, di antaranya.

#### 1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi atau rekomendasi kepada para pengajar dalam memilih media evaluasi yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Gimkit merupakan salah satu situs atau media yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai tempat dilakukannya evaluasi pembelajaran. Situs ini dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas tanpa memerlukan proyektor untuk menampilkan permainannya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menjadikan siswa lebih aktif, semangat, senang dan antusias dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mengharapkan agar siswa memahami bahwa evaluasi pembelajaran bukanlah tugas yang dapat membuat tertekan, melainkan evaluasi itu adalah kegiatan yang menyenangkan, seru, dan menantang.

2) Bagi Guru

Penelitian dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan baru tentang pemilihan media evaluasi yang menyenangkan untuk diterapkan saat pembelajaran di dalam kelas. Guru dapat memilih media evaluasi berbantuan situs Gimkit atau yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk menunjang keberhasilan belajar-mengajar di kelas.

3) Bagi Pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki permasalahan atau kendala dalam pembelajaran di kelas yang menyebabkan sebagian siswa takut dan kurang antusias saat kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

4) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan wawasan dan kepekaan peneliti dalam menganalisis

permasalahan-permasalahan yang ditemukan. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bekal atau upaya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas.

