

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penguasaan teknologi begitu penting untuk mengakomodasi transformasi digital yang ada dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan di era globalisasi saat ini. Menurut Subandowo (2022), peranan teknologi pendidikan terus berkembang, bermula dari praktik komunikasi audio visual hingga memunculkan istilah teknologi pendidikan itu sendiri. Dalam konteks ini, penilaian formatif muncul sebagai alat yang sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penilaian formatif merupakan sebuah proses penilaian dengan cara berkelanjutan untuk mengetahui pemahaman siswa selama proses pembelajaran dan memberikan umpan balik untuk membantu siswa memperbaiki pemahaman dan keterampilan.

Penilaian formatif tidak hanya sebagai bahan evaluasi, tetapi bisa menghasilkan interaksi antara guru dan siswa. Ini dapat memberikan kualitas pembelajaran yang efektif dalam penyesuaian metode pengajaran yang layak dengan kebutuhan setiap siswa. Dengan adanya umpan balik yang memberikan pengembangan dan kemajuan, siswa dapat memahami kelebihan dan kelemahan mereka, serta membantu pemahaman sebelum mencapai penilaian akhir. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar memberikan usaha dalam mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, menghayati, meniru, melatih dari hasil pembelajaran. Hubungan hasil pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, merupakan satu di antara usaha memahami pengalaman belajar. Dengan

adanya kemajuan teknologi, penilaian formatif dapat diterapkan dengan berbagai platform digital yang memberikan proses evaluasi menjadi interaktif dan menarik. Penerapan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan kemudahan terhadap guru untuk memantau kemajuan setiap siswa secara *real-time*.

Mengembangkan keterampilan refleksi diri dan kemandirian, hal tersebut merupakan hasil penerapan penilaian formatif yang sangat penting membantu siswa dalam era informasi saat ini. Penerapan penilaian formatif yang efektif dalam pendidikan saat ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Berbeda halnya dengan penilaian sumatif yang menilai dan mengukur keberhasilan pada bagian akhir, penilaian formatif dilakukan setiap saat untuk memungkinkan penyesuaian dan evaluasi dalam pembelajaran. Menurut Rokhmawati (2024), penilaian formatif memberikan pendekatan ini dengan memfasilitasi data *real-time* tentang keberhasilan siswa dan meyakinkan bahwa semua siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Hal tersebut menjadi solusi untuk area di mana siswa mengalami hambatan dan membutuhkan intervensi tambahan.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membantu penilaian formatif adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu proses evaluasi dan penilaian formatif. Menurut Mariani dkk (2021), *Quizizz* merupakan platform pendidikan yang berbasis game, yang memberikan aktivitas ke dalam ruang kelas dan menyajikan latihan interaktif dan menghibur. Penggunaan *Quizizz* yang praktis dan bisa menjadi saran yang sesuai berkat menyediakan berbagai banyak fitur yang dapat diterapkan sebagai penilaian seperti pembuatan kuis, evaluasi dan pengumuman peringkat

siswa yang dapat diketahui secara langsung setelah mereka menyelesaikan kuis yang diberikan guru. Menurut Mukharomah (2021), rancangan dari penilaian ini merupakan cara menggunakan media yang memuat pertanyaan yang harus dijawab dalam waktu tertentu. Aplikasi ini juga dapat menampilkan skor secara langsung, memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan melalui *smartphone* mereka masing-masing. Penggunaan media digital sebagai alat penilaian meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam evaluasi di mana saja dan kapan saja.

Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi memiliki oleh pengalaman serta lingkungan masing-masing individu. Menurut Pratama (2019), kemampuan yang dimiliki setiap siswa untuk menyimak suatu materi pelajaran bermacam-macam, hal ini dipengaruhi oleh keterampilan dan juga persepsi yang dimiliki siswa atau pendidik, dan cara pembelajaran yang diterapkan. Secara keseluruhan, persepsi terhadap *Quizizz* dipengaruhi oleh latar belakang pengguna, level kenyamanan dengan teknologi dan penerepan media dalam proses pembelajaran. Usaha menguatkan latihan dan pelatihan, serta komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sangat berpengaruh untuk menciptakan persepsi positif dan memaksimalkan platform ini.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya dilakukan Ahmad Wilyanum, pada tahun 2024 bahwa mendapatkan kenaikan 39,89% dari hasil *pretest-posttest* dalam penerapan platform *Quizizz*. Dengan demikian penggunaan platform *Quizizz* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan bagi hasil belajar siswa kelas VIII D dalam mata pelajaran TIK di SMP 16 Sinjai. Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki perbedaan dari segi pemilihan mata

pelajaran dan juga materi yang termuat di dalamnya. Dalam penelitian ini akan berfokus pada kelas VII SMP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Berita dengan lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Melaya. Teks berita merupakan teks yang memberikan informasi tentang segala peristiwa yang terjadi. Teks berita biasanya disampaikan melalui berbagai media, seperti koran, majalah, radio, televisi, internet, ataupun media lainnya. Berita yang dibuat secara aktual dan berdasarkan fakta yang ada, berdasarkan hal tersebut teks berita memiliki struktur yaitu orientasi, peristiwa, dan sumber berita. Penggunaan *Quizizz* dalam penilaian formatif bertujuan untuk mengevaluasi serta memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan platform digital dalam konteks pendidikan.

"Di era transformasi digital saat ini, pergeseran menuju asesmen formatif berbasis teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Berita, siswa dituntut untuk memiliki literasi informasi yang kuat, memahami struktur, dan membedakan mana yang merupakan fakta. Pada, metode penilaian konvensional kerap gagal memberikan umpan balik seketika (*real-time feedback*) yang krusial untuk memperbaiki pemahaman siswa secara langsung. Oleh karena itu, penerapan *platform* interaktif seperti *Quizizz* menjadi sangat penting untuk segera diimplementasikan guna mengatasi kesenjangan evaluasi tersebut.

Pembelajaran teks berita memiliki karakteristik khusus yang menuntut kecepatan dan ketepatan dalam memahami informasi. Salah satu tantangan utama yang dihadapi siswa adalah membedakan antara fakta dan opini dalam waktu yang relatif singkat. Dalam teks berita, informasi disajikan secara padat dan aktual, sehingga siswa harus mampu melakukan identifikasi secara cepat terhadap unsur-

unsur penting seperti 5W+1H serta keakuratan informasi. Tanpa adanya umpan balik secara real-time, kesalahan pemahaman misalnya dalam mengidentifikasi fakta sebagai opini atau sebaliknya dapat terus berulang. Ketika siswa tidak langsung mengetahui kesalahannya, mereka cenderung mempertahankan pemahaman yang keliru. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi informasi, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran teks berita.

Umpan balik real-time menjadi krusial karena memungkinkan siswa untuk segera mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan. Dengan demikian, proses klarifikasi konsep terjadi secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam konteks teks berita, hal ini sangat penting karena, Siswa dapat langsung memperbaiki kesalahan dalam mengidentifikasi unsur berita, siswa lebih cepat memahami perbedaan antara informasi faktual dan opini, dan proses berpikir kritis siswa terlatih secara berkelanjutan melalui respons langsung. Selain itu, umpan balik real-time juga membantu guru dalam mengidentifikasi kesulitan umum yang dialami siswa pada saat itu juga. Dengan informasi tersebut, guru dapat segera menyesuaikan penjelasan atau memberikan penguatan materi pada bagian yang belum dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan efektif.

Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Jika penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas *Quizizz* pada mata pelajaran eksakta atau TIK (seperti penelitian Wilyanum, 2024), penelitian ini secara spesifik menguji integrasi gamifikasi *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan literasi teks berita. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif, tetapi secara komprehensif mengkolaborasikan evaluasi kepraktisan dan keefektifan dari

dua sudut pandang sekaligus (guru dan siswa) di wilayah dengan demografi serta tantangan aksesibilitas teknologi yang unik, yaitu di SMP Negeri 1 Melaya."

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Melaya, diperoleh informasi bahwa sebelum penggunaan *Quizizz*, penilaian formatif pada materi teks berita masih dilakukan secara konvensional, seperti melalui pemberian soal tertulis di buku latihan atau lembar kerja siswa (LKS). Guru biasanya mengoreksi jawaban siswa secara manual setelah proses pembelajaran selesai. Guru menyampaikan bahwa metode tersebut memiliki beberapa kendala, antara lain membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses koreksi dan pengolahan nilai. Selain itu, umpan balik kepada siswa tidak dapat diberikan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, melainkan harus menunggu hingga hasil koreksi selesai. Akibatnya, siswa sering kali tidak segera mengetahui letak kesalahan mereka, sehingga kesempatan untuk memperbaiki pemahaman menjadi tertunda dan guru juga mengungkapkan bahwa dalam metode konvensional, sulit untuk memantau perkembangan pemahaman siswa secara menyeluruh dalam waktu singkat. Hal ini menyebabkan proses penyesuaian strategi pembelajaran kurang optimal, karena guru tidak memiliki data cepat mengenai bagian materi yang belum dipahami oleh siswa.

Sejumlah tantangan dalam menggunakan platform *Quizizz* sebagai alat penilaian formatif. Pertama, siswa kurang memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan platform *Quizizz*. Sebagian besar siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan fitur dalam *Quizizz*. Kedua, keterbatasan aksesibilitas dan prasarana yang dapat mempengaruhi penggunaan *Quizizz*. Beberapa siswa tidak memiliki akses yang stabil ke internet atau perangkat

yang memadai untuk menggunakan platform ini. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memahami materi atau kuis yang diberikan oleh guru. Ketiga, belum diketahuinya kepraktisan dan keefektifan penggunaan platform *Quizizz* dalam penilaian formatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Formatif dalam Teks Berita Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh mengenai strategi pembelajaran dengan menggunakan platform *Quizizz*, serta memberikan kontribusi terhadap kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa kurang memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan platform *Quizizz*. Sebagian besar siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan fitur dalam *Quizizz*.
2. Keterbatasan aksesibilitas dan prasarana yang dapat mempengaruhi penggunaan *Quizizz*. Beberapa siswa tidak memiliki akses yang stabil ke internet atau perangkat yang memadai untuk menggunakan platform ini.
3. Belum diketahuinya kepraktisan dan keefektifan penggunaan platform *Quizizz* dalam penilaian formatif dalam Teks Berita.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan kajian penelitian agar tidak terlalu luas, sehingga penelitian lebih terarah dan jelas hal-hal yang diteliti. Peneliti memberikan batasan-batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Pada penelitian ini difokuskan pada kepraktisan, keefektifan dan persepsi guru dan siswa dalam menerapkan *Quizizz* sebagai penilaian formatif dalam materi Teks Berita. Responden dalam penelitian ini akan dibatasi pada sejumlah siswa dan guru saja, sehingga tidak mencakup pandangan dari orang tua atau pihak lain yang terkait dengan proses pendidikan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kepraktisan penggunaan *Quizizz* dalam penilaian formatif dalam Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya?
2. Bagaimana keefektifan *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Teks Berita?
3. Bagaimana respons guru terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai alat penilaian formatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan *Quizizz* dalam penilaian formatif dalam Teks Berita siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya.
2. Untuk mengetahui keefektifan *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Teks Berita.

3. Untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai alat penilaian formatif dalam Teks Berita.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk dapat memberikan manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memperkaya kerangka teori pembelajaran, khususnya dalam konteks evaluasi dan penilaian formatif, dengan menunjukkan bagaimana alat teknologi seperti *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan peningkatan keterlibatan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan *Quizizz*, yang menawarkan metode penilaian interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

##### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memahami dan mengimplementasikan alat penilaian formatif berbasis teknologi khususnya *Quizizz*, serta membantu mereka dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks penilaian formatif dan pengembangan alat pendidikan digital.

