

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Abad 21 dikenal sebagai era globalisasi dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang begitu pesat. Proses digitalisasi ini membuat revolusi dalam berbagai bidang kehidupan manusia tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi juga memicu perubahan pada pola pembelajaran (Sudihartono, 2020). Pembaharuan yang terus terjadi menggiring pendidikan ke arah perubahan yang berkesinambungan. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah Multimedia.

Multimedia adalah suatu perantara yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi yang dikemas dalam bentuk audio visual (Simarmata & Mujiarto, 2019). Orang akan belajar dengan baik jika pembelajaran bisa menggunakan unsur suara, gambar, teks, video, dan animasi (Novianto, dkk. 2018). Pada saat ini multimedia semakin mengalami perkembangan dan dimodifikasi menjadi multimedia dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

Pada awal tahun 2020 Indonesia kedatangan wabah virus yang berasal dari Wuhan, Cina bernama Corona Virus Disease atau Covid-19. Virus ini menimbulkan banyak masalah dalam kehidupan masyarakat Indonesia di berbagai bidang. Pendidikan sebagai bidang yang berperan dalam peningkatan sumber daya manusia (SDM) juga ikut mendapatkan masalah yang cukup berarti. Kemudian pada bulan Mei tahun 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran tentang pelaksanaan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Hal tersebut otomatis merubah sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Sistem pembelajaran yang awalnya diterapkan secara luar jaringan (luring), dialihkan menjadi sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Sistem pembelajaran daring ini menimbulkan banyak permasalahan baik kepada guru, orang tua siswa, maupun siswa sendiri terutama pada proses pembelajaran. Hal senada dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan kepala sekolah SDN 1 Bitera Ni Ketut Cangkir, S.Pd. dan beberapa guru disana. Pembelajaran daring ini membuat guru menjadi kesulitan untuk menentukan strategi pembelajaran terutama pada media pembelajaran dan juga alat evaluasi pembelajaran.

Penerapan sistem pembelajaran daring tersebut menimbulkan banyak permasalahan di sekolah dalam proses pembelajaran, salah satunya pada sistem evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang sudah terkumpul (Arikunto, 2013). Sistem evaluasi pada sistem pembelajaran daring mengalami perubahan dikarena keterbatasan kondisi yang ada.

Merujuk pada situasi yang terjadi, guru sebagai orang yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran dihadapkan dengan banyak permasalahan. Di masa situasi yang tidak menentu seperti saat ini guru membutuhkan bahan ajar multifungsi yang bisa digunakan pada sistem daring maupun luring.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD Negeri 1 Bitera”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1. Guru mengalami kesulitan dalam memilih strategi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.
- 1.2.2. Guru membutuhkan multimedia atau sistem evaluasi yang tepat digunakan dalam pembelajaran daring.
- 1.2.3. Pembelajaran daring menyulitkan guru, siswa, dan orang tua siswa dalam proses pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD Negeri 1 Bitera?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas produk Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD Negeri 1 Bitera?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD Negeri 1 Bitera.
- 1.5.2. Untuk mengetahui validitas produk Sistem Evaluasi Multimedia *Online* Pada Pembelajaran di SD Negeri 1 Bitera.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.6.1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan produk ini.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan terfasilitasi dalam belajar, karena proses pembelajaran dilakukan lebih variatif. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam situasi daring maupun luring.

#### b) Bagi Guru

Penggunaan sistem evaluasi ini dapat membantu guru agar lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran kepada siswa secara daring maupun luring.

#### c) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dan bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dengan uraian sebagai berikut.

1.7.1. Sistem Evaluasi ini berupa kuis *Online* menggunakan aplikasi Quizizz.

1.7.2. Sistem Evaluasi ini bersifat multifungsi yang membantu guru dalam proses pembelajaran daring maupun luring.



## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada situasi yang tidak menentu seperti saat ini, siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar membutuhkan alat evaluasi yang dapat diterapkan pada pembelajaran daring maupun luring. Dengan pengembangan ini diharapkan bisa memfasilitasi siswa, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Sistem Evaluasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut

- a) Produk ini bersifat multifungsi karena bisa digunakan dalam situasi pembelajaran daring maupun luring.
- b) Produk ini dikemas secara menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c) Produk ini merupakan perpaduan antara teknologi dengan pendidikan yang menghasilkan inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan Sistem Evaluasi ini adalah sebagai berikut.

- a) Dalam pengaplikasiannya, Sistem Evaluasi ini membutuhkan biaya dalam pelaksanaannya yaitu kuota atau paket data internet.
- b) Pada tahap uji coba produk kepada subjek atau siswa, situasi pandemi mengakibatkan penelitian ini hanya dapat dilaksanakan pada uji perorangan saja.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terkait istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a) Multimedia *Online* merupakan sarana atau perantara informasi yang terdapat dua elemen umum yaitu audio dan visual yang dioperasikan secara *Online* atau daring.
- b) Evaluasi adalah kegiatan pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh.
- c) Quiziz merupakan *web tool* dan aplikasi untuk membuat kuis interaktif sebagai media dan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

