

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Proses belajar bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan akan tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa. Pendidikan bisa dijadikan sebagai sarana oleh manusia agar bias hidup di tengah tengah masyarakat (Junaidi, 2019). Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar. Undang-undang Nomor 22 Tahun 2015 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 1 ayat 16 menyatakan bahwa:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”

Berdasarkan dua aturan hukum tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidik harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, mendukung perkembangan siswa dan mengemas pembelajaran untuk lebih berorientasi pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi dalam pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian. Meskipun saling berkaitan, tetapi tidak mencakup keseluruhan makna. Evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran (Asrul, 2014). Pendidik mempunyai kebebasan untuk memilih bentuk evaluasi seperti apa yang akan digunakan di kelasnya. Beberapa bentuk yang biasa digunakan adalah ujian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda atau esai.

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Meskipun proses pendidikan membutuhkan sebuah media pembelajaran. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran di abad ke-21. Media pembelajaran adalah kumpulan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa mereka.

SMA Negeri 2 Tana Toraja, merupakan salah satu sekolah Negeri yang ada di Kabupaten Tana Toraja yang terletak di Jln. Buntu Burake No 32, Kelurahan Tondon Mamullu, Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja. Jumlah siswa 412 terdiri dari jumlah laki-laki 119 siswa dan jumlah perempuan 293 siswa, jumlah guru ada 36 orang, dan jumlah penunjang fasilitas yang ada di SMA Negeri 2

Tana Toraja ada 52 ruangan. Sementara itu jumlah siswa kelas XI yang terdiri dari perempuan 117 siswa dan laki-laki 15 siswa yang terdiri dari empat kelas.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2024 pengamatan secara langsung, diperoleh informasi melalui proses wawancara salah satu guru mata pelajaran Biologi kelas XI masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari ketergantungan guru pada berbagai sumber belajar, seperti buku teks, *power point*, dan papan tulis, serta kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar. Ada kekhawatiran bahwa keadaan ini dapat mengakibatkan siswa mengalami perasaan bosan dan kekurangan motivasi, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka untuk belajar dan mencapai hasil pendidikan yang diinginkan.

Observasi yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar masih minim. Data pendukung lainnya, berupa survei terhadap siswa menunjukkan sebagian besar mengatakan metode pengajaran yang digunakan kurang menarik dan cepat bosan, bahkan beberapa siswa menyatakan sulit memahami materi tanpa bantuan media visual atau audio yang lebih efektif. Melihat kondisi tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di SMA Negeri 2 Tana Toraja serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Biologi.

Educandy mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. (Ulya, 2021:56). Penggunaan media pembelajaran *Educandy* ini diharapkan memberikan pengajaran yang seefisien dan seefektif mungkin kepada siswa, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses materi dan memiliki minat belajar untuk berpartisipasi di dalam kelas.

Melalui bantuan media pembelajaran *Educandy*, siswa dapat meneliti dan membuat pelajaran yang berkaitan dengan materi yang mereka pelajari selama di kelas, sehingga dapat digunakan kembali ketika tiba waktunya untuk evaluasi seperti kuis atau ulangan. *Educandy* dapat digunakan untuk membuat *game* menarik yang relevan dengan pembelajaran tetapi tidak menghambat pembelajaran.

Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal dengan cara yang signifikan. (Ita 2021:308). Maka untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Educandy* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa kelas XIa di SMA Negeri 2 Tana Toraja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang diperkuat oleh data-data yang diungkapkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan *Educandy* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XIa di SMA Negeri 2 Tana Toraja”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Digital *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XIa di SMA Negeri 2 Tana Toraja”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Digital *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XIa di SMA Negeri 2 Tana Toraja.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian secara teoritis diharapkan mampu menaikkan pengetahuan, membagikan motivasi baru serta buat memperluas wawasan tentang ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *game Educandy* pada mata pelajaran Biologi.

b. Bagi Guru

Peneliti mempunyai landasan dimasa yang akan datang sebagai guru yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran, khususnya media *game Educandy*.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah sehingga berguna dalam pengambilan kebijakan dalam mengevaluasi siswa sebagai bentuk tindak lanjut dan memberikan dorongan kepada guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.