

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum pendidikan diartikan sebagai kumpulan rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai bentuk arah untuk mewujudkan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu.¹ Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam pengambilan keputusan tentang pembelajaran dan kebijakan pendidikan. Pembuat kebijakan pendidikan dan pengembang kurikulum dapat memilih dan menetapkan kebijakan pengembangan sistem pendidikan serta model pengembangan kurikulum yang digunakan dengan menggunakan hasil evaluasi kurikulum. Guru, kepala sekolah, dan pelaksana pendidikan lainnya juga dapat menggunakan hasil evaluasi kurikulum untuk menentukan perkembangan siswa, memilih bahan pelajaran, metode, dan teknik penilaian pendidikan.

Evaluasi adalah interaksi yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas, nilai, dan signifikansi sesuatu berdasarkan pertimbangan dan langkah-langkah tertentu yang harus diambil dengan suatu keputusan. Evaluasi dapat dicirikan sebagai prosedur metodis untuk mengetahui relevansi subjek berdasarkan kriteria tertentu, terkait dengan pemberian nilai yang diarahkan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai kemampuannya dan dijadikan acuan saat membuat kebijakan baru untuk pembelajaran serta untuk mengukur keberhasilan materi

¹ Sisdiknas, U. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Vol. 49, Issue 0, pp. 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen)

yang disampaikan di kelas. Evaluasi yang efektif sangat penting untuk memahami kemampuan yang ada dan menentukan hasil belajar, sehingga pengajaran yang efektif sangat bergantung padanya.²

Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui apakah proses pembelajaran guru telah selesai atau belum . Evaluasi berpotensi menginspirasi siswa untuk lebih terlibat dalam pendidikan berkelanjutan mereka, serta guru dan sekolah, untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Evaluasi adalah cara yang paling umum untuk mengumpulkan informasi dan data hanya dengan memutuskan dan menilai latihan pembelajaran termasuk program, rencana pendidikan, strategi pembelajaran dan latihan sekolah lainnya. Sistem penilaian/evaluasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sebagai bagian dari peningkatan kualitas pendidikan. Di satu sisi, siswa harus menunjukkan pengetahuan dan kemampuannya untuk menerapkannya melalui penilaian/evaluasi. Di sisi lain, penilaian / evaluasi dapat memberi siswa kesempatan untuk belajar dan melatih keterampilan saat mereka tumbuh selama proses belajar.

Penilaian di dalam kurikulum merdeka dikenal sebagai *Assesment*, *Assesment* adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan

² Ida Elfira, Syamsurizal Syamsurizal, and Lufri Lufri, 'Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form Untuk Evaluasi Pembelajaran', *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2023), pp. 93–109.

kriteria dan pertimbangan tertentu.³ Saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan komunikasi berkembang pesat, khususnya di bidang teknologi. Teknologi yang awalnya digunakan untuk hiburan dan komunikasi, kini juga dapat digunakan untuk pendidikan. Teknologi digital dalam pendidikan lebih dari sekedar kontribusi fisik teknologi sebagai alat pembelajaran, melainkan, itu adalah konsep multidimensional, sebagaimana definisi dari *Association for Educational Communications and Technology*, yaitu : *Educational technology is the ethical study and practice of creating, utilizing, and managing appropriate technological processes and resources to facilitate learning and enhance performance* Teknologi. Pendidikan adalah studi etis dan praktek menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dan sumber daya untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran, yaitu sarana atau alat yang dapat menyalurkan informasi dan menyampaikan materi kepada siswa dalam bentuk media visual, audio, atau audiovisual, untuk membangkitkan minat dan menggugah minat belajar mereka.⁴

Pemanfaatan teknologi yang benar dan tepat dapat memperkaya suasana pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi dapat menyusun pola interaktif yang dapat meningkatkan daya tangkap siswa. Pembelajaran berbasis teknologi merupakan ranah baru yang berkembang dengan pesat dalam teknologi pembelajaran. Kemajuan dan peranan teknologi dalam pendidikan sudah

³ Dr. George Siemens, 'Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age', *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 4.3 (2005), pp. 135-42, doi:10.30596/ejoes.v4i3.16853.

⁴ Elfira, Syamsurizal, and Lufri, 'Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form Untuk Evaluasi Pembelajaran'.

sedemikian menonjol. Sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, dan pengajaran disekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan penggunaan alat-alat bantu mengajar serta perlengkapan sekolah lainnya yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Guru menggunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar siswa memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Untuk menjamin terjadinya pemanfaatan media pembelajaran yang optimal, perancangan pembelajaran berbantuan teknologi haruslah secara cermat memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap individu.⁵

Chromebook merupakan media yang serupa dengan laptop dengan layar sentuh tetapi penggunaannya secara online. *Chromebook* merupakan media yang dipakai bagi siswa, melalui *chromebook* peserta didik dapat mempelajari materi melalui akun belajar id dari Kemdikbudristek. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Chromebook* menjadi

⁵ Agus Supriadi & Abdul Muis, 'Pengaruh Penggunaan Media CHROMEBOOK Terhadap Motivasi Belajar Siswa', 2.2(2019), 26–32

bukti bahwa teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan ada beberapa hal yang menunjukkan kelebihan pemanfaatan *chromebook* dalam proses pembelajaran diantaranya: a) siswa lebih aktif dalam pembelajaran, b) siswa lebih berani bereksplorasi dan bertanya, c) suasana kelas menjadi seru dan menyenangkan d) Siswa sangatlah antusias dan merasa senang e) dan pastinya terjadi peningkatan hasil belajar Matematika yang lebih baik.⁷

Menurut *Jennifer Williams* mengungkapkan bagaimana teknologi, termasuk *chromebook*, dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri, bekerja secara kolaboratif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif. Williams menyoroti pentingnya memberikan siswa kebebasan untuk mengeksplorasi pembelajaran dengan bantuan alat yang mendukung kreatifitas dan komunikasi.⁸

Berdasarkan observasi awal, sekolah yang memiliki fasilitas berupa media *chromebook* kurang dimanfaatkan dalam setiap kegiatan evaluasi/asesmen maupun belajar mengajar masih sangat jarang ditemui. Sebagian besar penggunaan *chromebook* di sekolah hanya dipergunakan ketika ujian seperti ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Kompetensi), setelah kegiatan ujian selesai, maka *chromebook* tersebut tidak digunakan lagi. Namun SDN 90 Seluma

⁶ Takdir Khairil Asandil, Umar, '*Analisis Penggunaan chromebook Dalam Pembelajaran PAI Dan Ujian Online*', 5.1 (2024), pp. 46–59.

⁷ Nada Aviola, '*Pemanfaatan Media Chromebook Dalam Mengakses Google Classroom Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMPNegeri 7 Bukittinggi*', Jurnal Jendela Matematika, 1.01 (2024), pp. 1–6.

⁸ Jennifer Williams, '*Tech with Heart: Leveraging Technology to Empower Student Voice, Foster Collaboration, and Create Innovative Learning*', 2020.

merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Seluma yang memiliki media pembelajaran *chromebook* yang merupakan media pembelajaran model baru. Selain sebagai media pembelajaran, *chromebook* juga digunakan sebagai media untuk kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Penggunaan *chromebook* ini sudah kurang lebih sekitar dua tahunan atau sejak tahun 2023, Hanya saja penggunaan *chromebook* selama ini belum begitu maksimal karena hanya beberapa guru saja yang menggunakan media ini untuk kegiatan pembelajaran maupun kegiatan *asesmen*. Dengan berbagai macam kendala didalamnya media *chromebook* ini masih terus digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan *asesmen* baik tengah semester maupun asesmen akhir semester dan bukan digunakan saat kegiatan ANBK saja seperti kebanyakan sekolah yang hanya menggunakan media *chromebook* ini hanya pada saat ANBK saja. Dengan jumlah siswa 121 siswa *chromebook* diberikan pemerintah sebanyak 15 unit untuk proses Asesmen dan digunakan oleh kelas V (lima) dengan jumlah siswa 23 siswa dan kelas VI (enam) yang berjumlah 16 siswa sehingga total siswa yang menggunakan *chromebook* berjumlah 39 siswa. Karena jumlah unit *chromebook* tidak sebanding dengan jumlah siswa yang menggunakannya maka sekolah mengambil kebijakan penggunaan *chromebook* tersebut secara bergantian, Misalkan dalam kelas V (lima) yang berjumlah 23 siswa maka ada 15 siswa pada sesi pertama ujian, berikutnya sisa siswa 8 siswa akan melaksanakan asesmen pada sesi berikutnya.

Pada obsevasi awal ini penulis juga menemukan bahwa masih banayak siswa dan juga guru yang masih mengalami permasalahan menggunakan

chromebook misalnya saat melaksanakan asesmen akses sinyal internet tiba tiba hilang karena mati lampu, literasi digital siswa dan guru juga tergolong masih terbatas, dan berbagai hambatan teknis lainnya seperti baterai cepat habis, keterbatasan penyimpanan file pada *chromebook*, serta kemungkinan siswa membuka aplikasi lain misalnya game dan sebagainya, namun terlepas dari semua permasalahan tersebut untuk saat ini siswa lumayan sering menggunakan *chromebook* dalam kegiatan pembelajaran maupun assesmen pembelajaran terutama untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian guna mengevaluasi penggunaan *chromebook* tersebut dan memfokuskan penelitian ini dalam hal keefektivitasannya dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Chromebook* Dalam Pelaksanaan Kegiatan Asesmen Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

1. Masih minimnya literasi digital guru dan siswa
2. Keterbatasan dalam membuat atau mengakses konten asesmen yang relevan dapat mempengaruhi efektivitas evaluasi tersebut.
3. Hambatan teknis pada *chromebook* seperti baterai yang cepat habis, keterbatasan penyimpanan, atau koneksi yang terganggu, dapat memengaruhi jalannya evaluasi, terutama jika waktu ujian terbatas. distraksi pada siswa

4. Siswa dapat terganggu dengan akses terbuka ke aplikasi lain pada *chromebook*, seperti game atau aplikasi media sosial. Distraksi ini dapat mempengaruhi fokus mereka dalam mengerjakan soal *asesmen*.
pemantauan dan kejujuran dalam ujian
5. Memantau kejujuran siswa saat *asesmen berbasis chromebook* mungkin lebih sulit dibandingkan dengan ujian tradisional

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis membatasi penelitian pada keefektifan penggunaan *chromebook* dalam kegiatan *asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti* siswa. Serta yang menjadi fokus penelitian pada siswa kelas V (lima) dan VI (enam) yang berjumlah 39 siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan *chromebook* dalam kegiatan *asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti* siswa di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu?
2. Apakah efektif penggunaan *chromebook* dalam kegiatan *asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti* di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan *chromebook* dalam kegiatan asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu.
2. Untuk mengukur efektif tidaknya penggunaan *chromebook* dalam kegiatan asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini :

- a) Mampu mengetahui pelaksanaan penggunaan *chromebook* dalam kegiatan asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu.
- b) Mampu mengetahui efektif penggunaan *chromebook* dalam kegiatan asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 90 Seluma Provinsi Bengkulu.
- c) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan *chromebook*.

2. Manfaat praktis

Pada sisi kajian praktis hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

- a) Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi diri penulis sendiri untuk dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, selain itu untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, serta dapat menambah

wawasan dan pengetahuan peneliti tentang efektivitas penggunaan *chromebook* dalam kegiatan asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

- b) Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak sekolah, khususnya Sekolah SDN 90 Seluma dalam mengevaluasi kebijakan penggunaan *chromebook* kedepannya.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membagi menjadi beberapa bab yang terdiri dari sub antara lain:

BAB I Pendahuluan, bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori, bab ini yang berisikan tinjauan pustaka tentang teori-teori yang sesuai dengan judul proposal ini, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, bab ini berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, responden penelitian, setting penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, teknik analisis data.

BAB IV Penyajian data penelitian dan pembahasan berisikan deskripsi wilayah penelitian, deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pembahasan.

BAB V Penutup, memuat kesimpulan dan saran.