

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Saat ini kurikulum Merdeka sudah mulai diterapkan di berbagai sekolah. Proses pembelajaran kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama pada kurikulum merdeka. Penggunaan Instrumen bantu media dalam pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Kristanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting untuk peningkatan kualitas pembelajaran, hal tersebut disebabkan karena adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai hal yang menuntut tersebut, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi atau menghilangkan dominasi sistem penyampaian yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebaiknya efektif dan efisien berdasarkan isi dan tujuan bahan ajar yang ditetapkan dalam kurikulum berdasarkan kebutuhan pada setiap jenjang pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan dengan mendewasakan peserta didik, yang artinya kedewasaan berfikir. Kedewasaan berfikir ini termasuk dalam mengelola emosi, memiliki etika dan moral, estetika dan kerjasama antar sesama (Silalahi, 2022).

Dalam proses pembelajaran, pendidik melakukan tahap evaluasi pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) evaluasi adalah penilaian. Evaluasi dilakukan dengan sadar oleh pendidik dengan tujuan untuk mendapatkan kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan dapat memberikan masukan kepada pendidik mengenai apa yang dilakukan dalam kegiatan pengajaran. Dengan kata lain, evaluasi digunakan untuk mengetahui bahan-

bahan pelajaran yang disampaikan oleh pendidikan apakah sudah dikuasai oleh siswa atau belum. Maka dari itu, agar pembelajaran dapat tersampaikan, pendidik membutuhkan sarana atau media bahan-bahan pembelajaran yang memadai (Magdalena, Putri, & Raafiza, 2020).

Pada zaman sekarang ini dengan adanya perkembangan teknologi, media cetak dan ilmu pengetahuan masih terdapat pendidik yang belum menggunakan instrumen bantu media dalam proses evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan paradigma pendidikan.

Seperti observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 12 Jakarta pada kelas XI Manajemen Perkantoran (MP). Dalam melakukan evaluasi terhadap pembelajaran elemen Arsip, pendidik menggunakan tipe soal yang masih sederhana dan monoton, seperti lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat dan essay yang membuat peserta didik merasa cepat jenuh dan bosan.

Pada saat evaluasi berlangsung, beberapa peserta didik merasa jenuh, bosan serta tidak kondusif bahkan ada yang melakukan kegiatan kecurangan seperti mencontek dan memberi contekan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik tersebut, ia merasa bosan dan tertekan ketika mengerjakan soal tersebut serta ia juga ingin mendapatkan nilai yang baik dan masih kurang percaya diri dengan kemampuan dirinya yang membuat rendahnya nilai tanggung jawab atas apa yang peserta didik tersebut kerjakan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai Instrumen evaluasi dalam elemen Arsip. Dengan hasil observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tersebut berbasis media permainan kartu piles, permainan ini masih banyak yang belum mengetahui karena permainan kartu ini tergolong baru.

Permainan kartu piles merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Permainan ini dimainkan menggunakan kartu yang mewakili jenis pakaian dengan dua sampai delapan pemain. Nantinya, tiap pemain akan mendapatkan enam set yang di mana tiap

set berisi empat kartu dan empat sampai delapan kartu sebagai pembuka permainan.

Dalam permainan kartu piles, strategi melibatkan kecepatan dan daya ingat sesuai dengan slogannya yaitu *a fast paced free for all* yang berarti pertarungan bebas yang cepat, ini merujuk pada situasi yang berlangsung dengan cepat dan melibatkan pemain yang bersaing tanpa terkendali oleh aturan yang ketat.

Penelitian yang serupa dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai instrumen evaluasi pernah dilakukan oleh Monica & Qurrotaini (2019) di mana bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis permainan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen evaluasi. Hal ini didukung oleh penelitian dari Putri, Santosa & Nugroho (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan termasuk ke dalam kualifikasi Sangat Valid dan layak diterapkan sebagai instrumen evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dan mempertimbangkan manfaat aspek media, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip Kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta”. Pemilihan media permainan kartu piles tersebut sebagai instrumen evaluasi berdasarkan dengan karakteristik peserta didik yang tidak suka sesuatu monoton dan jenuh. Dengan adanya permainan kartu piles memungkinkan untuk dapat membuat peserta didik menjadi rileks memainkannya dan tidak merasakan perasaan jenuh dan bosan.

Permainan kartu piles dimainkan secara berkelompok. Setiap kartu berisikan jenis arsip yang nantinya akan dikelompokkan oleh peserta didik. Maka dari itu, pengembangan kartu piles dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran
2. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam mengembangkan Instrumen evaluasi yang inovatif.
3. Proses evaluasi yang cenderung sederhana membuat peserta didik bosan, jenuh dan melakukan kecurangan
4. Belum tersedianya media pembelajaran efektif untuk evaluasi dalam pembelajaran elemen Arsip.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan Kartu piles sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran Arsip pada kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu piles yang digunakan sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran Arsip pada kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta, berdasarkan ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta peserta didik?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran kartu piles sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran Arsip pada kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu piles yang digunakan sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran Arsip pada kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta, berdasarkan ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta peserta didik.

## 1.5 Kebaruan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan sebagai instrumen evaluasi beberapa kali diujikan oleh peneliti sebelumnya. Monica & Qurrotaini (2019), penelitian ini membahas tentang pengembangan media evaluasi berupa permainan ludo fauna pada materi daur hidup hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ludo fauna dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan memperoleh persentase >69% dan penilaian terdiri atas 89% dari ahli media, 85% dari ahli materi, 78% dari ahli evaluasi dan 90% dari respon siswa.

Larassati & Nurseto (2019) membahas terkait pengembangan media pembelajaran berbasis kartu uno sebagai alat evaluasi pada pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu uno dinyatakan layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dan termasuk dalam kriteria Sangat Layak. Dari ahli materi memperoleh skor akhir 3,82 dengan kriteria baik, ahli media memperoleh skor akhir 4,325 dengan kategori Sangat Layak, praktisi pembelajaran memperoleh skor akhir 4,818 dengan kategori Sangat Layak dan tanggapan peserta didik dari kelompok kecil memperoleh skor akhir 4,552 dengan kategori Sangat Layak serta uji coba pemaiaakaan memperoleh skor akhir 4,637 dengan kategori Sangat Layak.

Putri, Santosa & Nugroho (2022) membahas pengembangan media permainan monopoli kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli sebagai alat evaluasi ditinjau dari hasil rekapitulasi uji ahli materi sangat valid “87,5%, ahli media sangat valid 83,3% dan ahli bahasa sangat valid 100%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu pilet proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai kevalidan 90,27%. Berdasarkan presentasi rata-rata tersebut, maka media permainan monopoli yang sudah dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi “Sangat Valid” dan media layak untuk diterapkan di lapangan.

Penelitian di atas menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu metode pengembangan berorientasi pada produk.

Penelitian ini akan menggunakan model MANTAP atau Lima Tahap dari kembangan Sumarni, Istiningsih dan Nugraheni yang merupakan hasil modifikasi dari rancangan Borg and Gall. MANTAP dipilih karena lebih efektif untuk pemula dalam melaksanakan prosedur RnD dan model ini pula diperuntukkan bagi para mahasiswa (Dr. Sri Sumarni, 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai instrumen evaluasi menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Para peneliti terdahulu melakukan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suasana evaluasi yang menarik dengan menghadirkan media yang interaktif. Namun, mata pelajaran yang diangkat berbeda-beda. Ada mata pelajaran Musik, Ekonomi, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, media yang digunakan juga beragam ada Ludo, Kartu Uno dan Monopoli.

Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil mata pelajaran kearsipan untuk kelas XI di SMK Negeri 12 Jakarta, yang mana menghadirkan sebuah permainan kartu berbentuk kartu piles yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di SMKN 12 Jakarta pada kegiatan evaluasi mata pelajaran kearsipan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan upaya pengembangan dan perbaikan proses evaluasi pembelajaran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi referensi soal evaluasi dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu piles.
  - b. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya pada penelitian terkait Instrumen evaluasi pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
- b. Bagi Pendidik, yaitu penelitian ini dapat memberikan solusi media pembelajaran baru dengan kartu piles dan juga sebagai tambahan pengetahuan bagi pendidik untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yang inovatif.
- c. Bagi Tempat Penelitian, yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam merumuskan kebijakan pengembangan media pembelajaran.
- d. Bagi Peserta Didik, agar peserta didik tertarik dengan media pembelajaran kartu piles sebagai Instrumen evaluasi mata pelajaran Arsip untuk kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta.
- e. Bagi Almamater (Universitas Negeri Jakarta), yaitu penelitian ini dapat memberikan masukan dan tambahan ilmu pengetahuan yang digunakan oleh instansi maupun mahasiswa sebagai tambahan penelitian.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu piles sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran Arsip untuk siswa kelas XI dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini berbentuk kartu yang dimainkan oleh peserta didik, berisikan soal, kunci jawaban, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan serta kartu yang dimuat dalam satu paket media pembelajaran Permainan Kartu Piles sebagai Instrumen evaluasi.
2. Media pembelajaran kartu piles sebagai Instrumen evaluasi pembelajaran untuk peserta didik disesuaikan dengan materi pembelajaran Arsip kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta.
3. Media pembelajaran kartu piles berukuran 14x9 cm.

4. Media pembelajaran kartu dicetak menggunakan kertas *Art Carton* 230gsm.
5. Sasaran produk media pembelajaran kartu piles sebagai instrumen evaluasi adalah peserta didik kelas XI MP di SMKN 12 Jakarta.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi dasar pengembangan produk yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:
  - a. Media penilaian pembelajaran menggunakan kartu piles sebagai Instrumen evaluasi dapat diterapkan dengan mudah baik di dalam maupun di luar siswa kelas XI MP.
  - b. Validator memiliki persetujuan kelayakan terhadap kriteria media pembelajaran yang efektif. Validator di sini adalah ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran.
  - c. Penggunaan media pembelajaran dengan kartu piles diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami soal evaluasi.
2. Keterbatasan dalam pengembangan produk oleh peneliti adalah sebagai berikut:
  - a. Materi evaluasi yang dikembangkan dalam menggunakan Instrumen bantu media pembelajaran kartu piles terbatas.
  - b. Uji produk dilakukan oleh ahli bidang yang jumlahnya terbatas.
  - c. Produk media pembelajran kartu piles yang dihasilkan diuji cobakan kepada peserta didik satu kelas yang jumlahnya terbatas.