

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang, peran dari pendidikan yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang inovatif dan kreatif dan dapat merubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-undang, *SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, Jakarta : Sinar Grafika, 2014, Hal. 3

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang berkontribusi dalam usaha pembaharuan. Salah satu aspek yang butuh untuk diperbaharui yaitu bidang pendidikan. Faktor utama timbulnya suatu pembaharuan dalam pendidikan karena adanya kebutuhan layanan dan perbaikan pada kesempatan belajar peserta didik<sup>2</sup>. Pendidikan di era globalisasi ini memerlukan pendidikan yang inovatif, kreatif serta kualitas yang lebih baik. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas dalam pendidikan baik untuk pendidik atau pelajar. Pendidik dituntut untuk selalu berkembang sesuai dengan teknologi yang ada baik perkembangan dalam pemikiran ataupun dalam inovasi mengajar. Inovasi mengajar dilakukan dengan meningkatkan media pembelajaran, model pembelajaran, alat evaluasi yang digunakan berdasarkan teknologi saat ini

Alat evaluasi merupakan komponen penting dalam mengajar karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran. Evaluasi menjadi sangat penting fungsi dan kedudukannya bukan hanya ditunjukkan untuk mengetahui tingkat daya serap dan kemampuan peserta didik, tetapi memanfaatkan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran dimasa yang akan

---

<sup>2</sup> E Emalia and F Farida, Inovasi Pendidikan Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019, 160–69.

datang.<sup>3</sup> Alat evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan, pengumpulan data, dan informasi yang memiliki banyak dimensi dalam rancangan program pembelajaran bersifat sistematis dan berkelanjutan yang dibuat oleh guru digunakan sebagai pertimbangan dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan, maupun menyusun program pembelajaran mengenai keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMAN 7 Tanggerang diketahui alat evaluasi saat ini hanya menggunakan instrumen tes dan non tes. Tes yang diberikan untuk mengukur aspek kognitif siswa dimana diberikan ketika selesai pembelajaran atau sebelum. Sedangkan non tes digunakan untuk mengukur efektif dan psikomotorik dari siswa. Soal tes diberikan guru hanya berbentuk lembaran yang nanti diisi siswa dan dikumpul berdasarkan kesepakatan waktu. Bentuk soal ini juga membuat siswa berpikir bahwa ujian merupakan hal yang menegangkan karena hanya berupa soal dan lembar jawaban. Menurut guru terdapat kendala lain dalam proses pelaksanaan alat evaluasi saat ini dimana memerlukan bahan fisik serta tidak praktis dalam pemeriksaan dimana harus dihitung secara manual. Apalagi kondisi pembelajaran saat ini lebih menyarakan dilaksanakan secara

---

<sup>3</sup> Nia Kania, Kualitas Alat Evaluasi Hasil Belajar Matematika (Quality Evaluation Tools of Mathematical Learning Result) *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 3, no. 2 (2018): 105-113.

<sup>4</sup> Yunita Dwi Ermawati and Riza Yonisa Kurniawan, "Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet," *JUPE* 7, no. 2 (2019): 67-70.

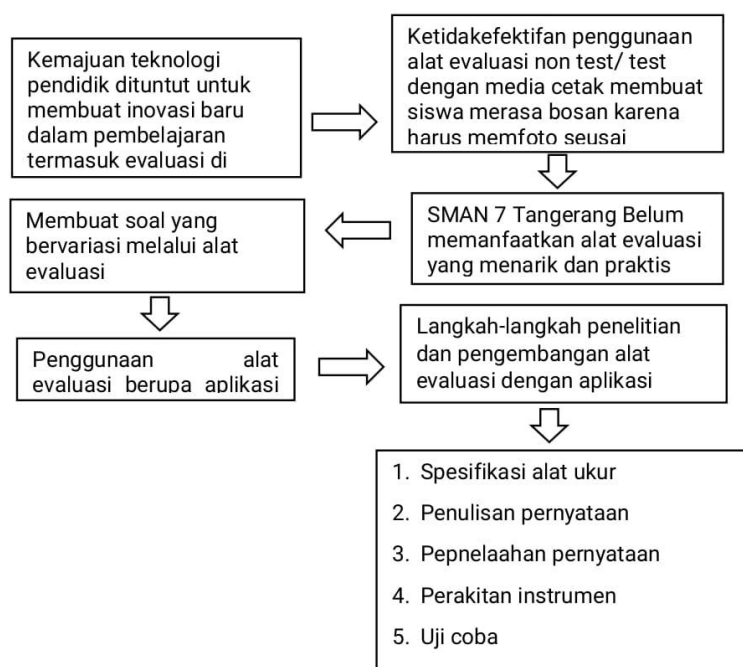
*daring* sehingga membuat guru harus meminta siswa mengirimkan jawaban berupa foto ataupun datang ke sekolah menambah ketidakefektifan dari alat

Metode baru yang diterapkan pada evaluasi menciptakan pembelajaran PAI menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran PAI berlangsung. Faktanya dalam mengevaluasi masih menggunakan alat evaluasi yang biasa seperti melalui tes tertulis sehingga belum adanya evaluasi yang praktis dalam pembelajaran matematika. Potensi yang dimiliki atau diolah sekolah yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya komputer dan jaringan *Wi-Fi*. Oleh karena itu, diterapkannya sesuatu yang berbeda dalam proses pengerjaan soal-soal dan metode pengambilan nilai pada pembelajaran PAI.

Perkembangan teknologi membuat keterbatasan alat evaluasi berupa media cetak dapat diatasi dengan membuat alat evaluasi berbasis *online*. Alat evaluasi berbasis *online* menjadi salah satu terobosan dan mempunyai dampak langsung untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Peserta didik serta guru akan lebih mudah melakukan proses evaluasi dan penilaian dari hasil belajar siswa. Pengembangan alat evaluasi akan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz

online yang interaktif dan menyenangkan<sup>5</sup>. Pada aplikasi ini siswa dapat menjawab soal melalui perangkat yang telah terkoneksi internet sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan guru pada akunnya. Nilai dari pengerjaan siswa pun akan langsung keluar ketika selesai mengerjakan soal. Penerapan aplikasi kahoot ini sebagai alat evaluasi diharapkan dapat membuat kesan menyenangkan dalam mengerjakan soal sehingga berdampak meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dibuat kerangka berpikir seperti berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

<sup>5</sup> Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 2019.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan alat evaluasi dengan aplikasi Kahoot untuk mengatasi keterbatasan alat evaluasi yang digunakan. Adapun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran PAI (Studi di Kelas XI SMAN 7 Kab. Tangerang Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT)”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan konsep dan pemahaman peserta didik saat belajar.
2. Kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat peserta didik pasif
3. Sistem perhitungan nilai tes masih manual sehingga menyulitkan guru
4. Belum diterapkannya alat evaluasi berupa kuis menggunakan aplikasi kahoot

### **C. Batasan Masalah**

Batasan Masalah pada penyusunan penelitian ini terdiri dari :

1. Materi pelajaran dalam aplikasi yang akan dikembangkan adalah materi Pendidikan Agama Islam kelas XI.

2. Produk yang dikembangkan adalah dalam evaluasi bentuk game interaktif dengan Aplikasi Kahoot.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah pada penyusunan penelitian ini terdiri dari :

1. Bagaimana evaluasi yg digunakan pada pembelajaran PAI di SMAN 7 Kab. Tangerang?
2. Bagaimana pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran pai pada SMAN 7 Kab. Tangerang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui evaluasi yg digunakan pada pembelajaran PAI di SMAN 7 Kab. Tangerang
2. Untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran pai pada SMAN 7 Kab. Tangerang

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memeberikan manfaat bagis siswa, guru dan dunia pendidikan.

1. Bagi siswa
  - a. Alat evaluasi menggunakan kahoot memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari materi PAI.
  - b. Alat evaluasi menggunakan kahoot membantu siswa dalam memahami Materi PAI.
2. Bagi Guru
  - a. Alat evaluasi menggunakan kahoot memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajarkan materi PAI.
  - b. Alat evaluasi menggunakan kahoot dapat membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan siswa.
3. Bagi Dunia Pendidikan

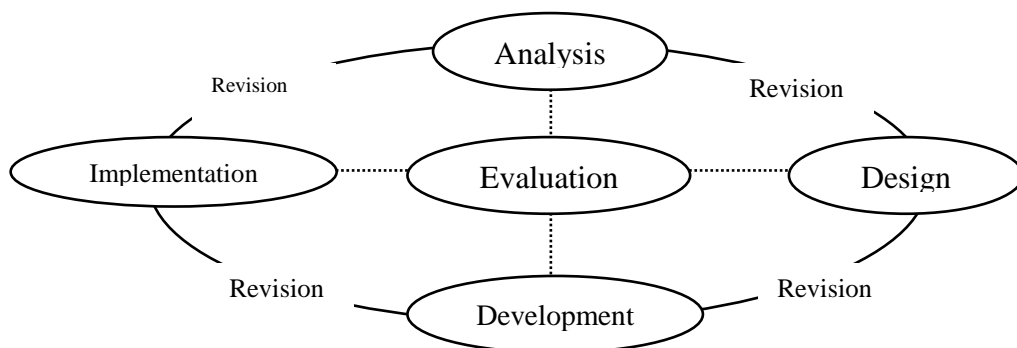
Alat evaluasi menggunakan kahoot dapat memberikan terobosan baru dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran PAI khususnya dan mata pelajaran lain umumnya, serta dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan alat evaluasi selanjutnya.

#### **G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan**

Spesifikasi pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

Secara visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:





Gambar 1. 2 Pengembangan ADDIE unruk mengembangkan Produk<sup>6</sup>

## H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian Raula Samsul Amarila, Aini Habibah, dan Arif Widiyanto (2014) yang berjudul “*Pengembangan alat evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA terpadu model WEBBED tema lingkungan*”. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan memperoleh skor rata-rata 82 (87,23%).<sup>7</sup> Perbedaan penelitian ini kemampuan berpikir kritis penting dalam pembelajaran IPA terpadu, tetapi belum diperhatikan dengan detail karena alat evaluasi yang ada

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.

<sup>7</sup> Amalia, Raula Samsul., Noor Aini Habibah, dan Arif Widiyanto “Pengembangan Alat Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu Model Webbed Tema Lingkungan.” *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (2014).

tidak dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA terpadu di sekolah, objek penelitian ini di SMP N 2 Bangsri Kabupaten Jepara dan metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) Sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran pai pada SMAN 7 Kab. Tangerang.

2. Penelitian Robert Edy Sudarwan, dan Heri Retnawati (2015) yang berjudul *“Pengembangan perangkat Assessment pembelajaran matematika pokok bahasan Geometri dan Pengukuran SMP/MTs”*. Penelitian ini menggunakan penelitin dan pengembangan (R&D). hasil penelitian menunjukkan (1) produk pengembangan mencapai tarap kualitas baik (2) kualitas produk terpenuhi dengan kualitas baik.<sup>8</sup> Perbedaan penelitian ini mengembangkan produk perangkat assessment pembelajaran pada pokok bahasan geometri dan pengukuran yang berorientasi pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik, objek penelitian ini SMP/MTs kelas VII dan VIII, metode penelitian ini menggunakan *Research & Development (Research & Developmental)*. Sedangkan persamaan dari penelitian ini yaitu sama-

---

<sup>8</sup> Sudarwan, Robert Edy. dan Heri Retnawati. “Pengembangan Perangkat Assessment Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Geometri dan Pengukuran SMP/MTs.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2015).

sama mengembangkan produk penilaian, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran pai pada SMAN 7 Kab. Tangerang.

3. Penelitian Hendra Nugraha (2018) yang berjudul "*Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VII dengan Gamification KAHOOT*". Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemahaman siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan Gamification KAHOOT.<sup>9</sup> Perbedaan penelitian ini adalah membuat bahan ajar e-learning dengan media interaktif Kahoot pada materi lingkaran yang termuat dalam kurikulum SMP kelas VIII dengan desain yang interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman masalah siswa, objek dalam penelitian ini SMP PGRI 2 Subang, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian yang dilakukan. Sedangkan persamaannya yaitu menggunakan KAHOOT, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran pai pada SMAN 7 Kab. Tangerang.

Dari ketiga penelitian diatas penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak digunakan.

---

<sup>9</sup> Hendra Nugraha, *Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VII dengan Gamification KAHOOT*. *UJMES*, 03, 01, 2018

## **I. Sistematika Penulisan**

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, meliputi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI, meliputi : Pengertian Evaluasi Pembelajaran, Alat Evaluasi Pembelajaran, Fungsi Evaluasi Pembelajaran, Pengertian Aplikasi KAHOOT, Materi PAI Kelas XI Tentang Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT, Kerangka Berpikir Produk yang akan dikembangkan.

BAB III : DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN, meliputi : Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Tahap Penelitian, Merancang Produk, dan Uji Coba Lapangan.