

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya terdapat dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan haruslah terprogram, dan ciri suatu program yaitu sistematis, sistemik, dan terencana, sistematis artinya keteraturan, dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan langkah-langkah tersusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.¹

Dalam Peraturan Pemerintah (PP) 19 tahun 2017 pasal 10 ayat (1) Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi *pedagogic*, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Keempat kompetensi bersifat *holistic* dan merupakan suatu kesatuan yang menjadi ciri guru professional. Mengenai tugas utama dan fungsi seorang guru dalam dunia pendidikan adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Evaluasi dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting, evaluasi merupakan rangkaian akhir dari proses pendidikan. Dalam pendidikan islam, evaluasi merupakan salah satu komponen dari sistem

¹ Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2016), 10

pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat ukur untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.² Istilah evaluasi dalam al-qur'an disebut juga sebagai *al-bala'* yang memiliki makna cobaan atau ujian. Sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah dalam Qs. Al-mulk : 2

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا وَهُوَ الْعَزِيزُ الْعَقُورُ

*Artinya: “yang menjadikan mati dan hidup, supaya dia menguji kamu, siapa diantara kamu yang lebih baik amalnya. Dan dia maha perkasa lagi maha pengampun”*³

Evaluasi wajib dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan evaluasi diharapkan mutu dari proses pembelajaran akan semakin lebih baik lagi dari sebelumnya. Sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Perkembangan teknologi informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang atau bisa juga dikatakan sebagai sebuah tantangan. Dalam dunia pendidikan sendiri dikatakan sebagai peluang apabila kemajuan dan kecanggihan tersebut bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dan bisa dikatakan sebagai sebuah tantangan apabila kemajuan tersebut tidak dibarengi dengan

² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia 2006), 220

³ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan terjemahnya* (Bandung: Syamil, 2005), 562

keahlian seorang pendidik dalam menggunakannya. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari pendidikan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran dalam memberikan arah perkembangan dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang dari pembelajaran yang ditandai dengan munculnya berbagai pembelajaran *online*, dengan menggunakan fasilitas internet, baik dalam bentuk formal maupun non-formal. Solusi teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan jaringan Internet menghadirkan pembelajaran kolaboratif yang dapat diakses secara luas, kapanpun dan dimanapun. Berbagai solusi teknologi informasi dan komunikasi terbukti mampu berperan dalam meningkatkan layanan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu solusi teknologi informasi dan komunikasi yang cukup populer adalah pembelajaran online (*online learning*) atau pembelajaran elektronik (*e-learning*). Salah satu contoh pesatnya perkembangan teknologi yaitu *smarthphone* pintar atau *gadget*. Penggunaan *gadget* selama ini masih terfokus pada kegiatan seperti menelepon, mengirim sms, mendengarkan musik, menonton video, bermain sosial media, serta bermain *game*. *Gadget* merupakan benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, saat ini dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan kalangan terpelajar. Dalam kalangan pelajar sendiri tidak sedikit pelajar yang akhirnya kecanduan *gadget* dan

menyalahgunakan *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain *game* sampai menghabiskan waktu berjam-jam dan lupa dengan tugasnya sebagai seorang pelajar.

Bagi seorang pendidik pesatnya perkembangan teknologi harusnya bisa dijadikan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu inovasi dalam dunia pendidikan. Soal latihan *online* adalah salah satu alternative yang dapat dikembangkan dengan menggunakan internet guna membantu siswa mengevaluasi kemampuan yang telah diserapnya. Salah satu *web online* yang bisa digunakan guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran agar menarik dan tidak membosankan yaitu dengan *web quizizz*. Pengembangan latihan soal secara *online* diperlukan karena dapat dijadikan sebagai kegiatan evaluasi mandiri yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa SMAN 1 Ciomas merupakan sekolah negeri yang diperbolehkan membawa alat komunikasi yaitu *gadget*. Kondisi seperti itu seharusnya mampu mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran *online* melalui *gadget* siswa yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.⁴ Namun, kondisi tersebut tidak dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

⁴ Hasil Observasi. Pada Hari Selasa Tanggal 3 Februari 2020

Berdasarkan hasil wawancara di SMAN 1 Ciomas Permasalahan yang muncul di lapangan saat proses evaluasi berlangsung, siswa kurang tertarik dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru dikarenakan siswa merasa jenuh dengan kegiatan evaluasi yang masih dilakukan dengan cara *konvensional*. Siswa merasa bosan dan terkadang mengantuk saat mengerjakan soal di kertas yang akhirnya konsentrasi mereka terganggu. Dari sisi guru sendiri, evaluasi yang masih dilakukan secara *konvensional* sebenarnya dianggap merepotkan salah satunya karena guru harus memeriksa jawaban soal secara manual sehingga membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk melakukan itu semua. Hal tersebut terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis. Hal tersebut dikarenakan guru enggan untuk mencari tahu dan belajar tentang kemajuan teknologi yang bisa dipakai untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih *efektif* dan *efisien*.⁵

Maka dari itu peneliti mencoba untuk mengembangkan produk penelitian evaluasi *online* dengan bantuan *quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Sebagai upaya untuk menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk meneliti dengan judul **“PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ DAN EFEKTIVITAS PEMANFAATAN PADA MATA PELAJARAN PAI (Studi di SMAN 1 Ciomas)”**

⁵ Hasil Wawancara Dengan Guru PAI Kelas XI Yang Bernama Husein Imron, S.Pd. Pada Hari Selasa Jam 15:30 Tanggal 3 Maret 2020

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Siswa yang kurang tertarik dengan evaluasi yang dilakukan manual oleh guru
2. Kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis
3. Belum adanya pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada mata pelajaran PAI
4. Kurang efektifnya pemanfaatan alat evaluasi secara konvensional

C. Batasan Masalah

Dengan luasnya cakupan pembahasan mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran dan efektivitas pemanfaatan, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan agar penulis terfokus pada masalah yang ada. Pada penelitian ini penulis membatasi pada masalah: pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* dan efektivitas pemanfaatan pada mata pelajaran PAI (studi di SMAN 1 Ciomas).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Ciomas?

2. Bagaimana efektivitas pemanfaatan *quizizz* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Ciomas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat maka tujuan dari produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Ciomas
2. Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *quizizz* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Ciomas

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a. Bagi pengguna

Memberikan inovasi baru bagi pengguna untuk mengukur kemampuan diri dengan cara yang seru melalui *gadget* yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan evaluasi melalui *gadget* inilah diharapkan proses evaluasi menjadi kegiatan yang menyenangkan sekaligus *gadget* yang dimiliki bisa lebih berguna untuk hal-hal yang positif.

b. Bagi peneliti

Menjadi sarana untuk meningkatkan inovasi pembelajaran yang seru bagi siswa, memudahkan siswa dan guru untuk melakukan evaluasi

dimanapun dan kapan pun. Dan juga dapat memperluas wawasan peneliti tentang keefektifan penggunaan *quizizz* sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemampuan yang bersifat *kognitif*.

c. Bagi pengembangan ilmu

Untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan evaluasi berbasis *quizizz* diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan kecanggihan teknologi saat ini, sehingga pendidikan akan semakin terus berkembang.

d. Bagi lembaga

Sebagai salah satu karya ilmiah yang dapat menjadi keilmuan bagi mahasiswa dan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitian yang dilakukan akan semakin baik.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima bagian. Dalam hal ini memudahkan bagi pembaca dalam memahami dan mengetahui antara bagian satu dengan bagian yang lainnya, adapun pembagiannya adalah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan sistematika pembahasan

BAB II Kajian Teori terdiri dari: landasan teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari: tempat penelitian dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan terdiri dari: pengembangan produk penelitian, deskripsi data, hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Penutup terdiri dari: kesimpulan dan saran