

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Era revolusi industri 4.0 sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini yang berjalan begitu pesat serta memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan taraf hidup manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut kita untuk bisa melakukan pembaharuan dan pemanfaatan di bidang teknologi, salah satu contoh pemanfaatan teknologi tersebut adalah dalam bidang Pendidikan. teknologi pendidikan adalah sesuatu untuk mempermudah dalam proses pembelajaran menggunakan sumber sumber teknologi yang ada.<sup>1</sup>

Dengan adanya teknologi dapat memudahkan manusia dalam mengakses berbagai informasi dan berkomunikasi dengan siapa saja, begitupun dalam pembelajaran peserta didik akan lebih mudah dalam mengakses materi dan sumber belajar serta akses tanpa batas untuk berkomunikasi dengan siapa saja diluar sana. Menurut Raja siswa modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dalam pembelajaran, mereka mendapatkan dampak jika mereka menggunakan teknologi, pembelajaran dan keaktifan siswa meningkat.<sup>2</sup> Hal ini mengharuskan guru untuk bisa berinovasi dan membuat suatu pembelajaran

---

<sup>1</sup> Fatih'Adna, Syita, and Dewi Mardhiyana. "Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Berbasis QUIZIZE (QR) Code Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 4. 2019.

<sup>2</sup> Raja, R., and P. C. Nagasubramani. "Impact of modern technology in education." *Journal of Applied and Advanced Research* 3.1 (2018): 33-35.

menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Penilaian pendidikan jadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari suatu pendidikan. Bagi Gronlund dalam Zulkifli penilaian secara spesial bertujuan guna mengenali sejauh mana siswa sudah memahami tujuan- tujuan belajar yang sudah diresmikan lebih dahulu serta mendiagnosis kesusahan belajar siswa. Penilaian pendidikan jadi tolak ukur sukses ataupun tidaknya sesuatu pendidikan, sebab dengan terdapatnya penilaian tersebut kita bisa memandang partisipan didik bisa memperoleh nilai tuntas ataupun tidak. Penilaian pendidikan kerap kali jadi suatu momok menakutkan.<sup>3</sup>

Evaluasi pembelajaran bisa dilaksanakan dengan cara manual atau konvensional maupun dengan cara modern dengan memanfaatkan teknologi dan kreativitas yang ada saat ini. Namun pada kenyataannya masih banyak guru dan juga sekolah merasa cukup dengan evaluasi pembelajaran yang hanya mengandalkan evaluasi pembelajaran manual atau konvensional tanpa adanya pembaharuan menyesuaikan dengan teknologi yang tersedia saat ini. Evaluasi manual sendiri memiliki banyak kelemahan : Pertama, evaluasi manual membutuhkan waktu dan dana yang cukup besar untuk memproduksi instrumennya. Kedua, siswa seringkali melakukan kecurangan dengan cara mencontek dalam mengerjakan soal. Ketiga, proses pengoreksian penilaian dengan instrumen yang dicetak lumayan rumit, sehingga menghabiskan banyak waktu serta cenderung membosankan. Keempat, proses mencerna nilai serta

---

<sup>3</sup> Ibid.

pemberian umpan balik kepada responden pula lumayan rumit, membutuhkan banyak waktu serta membosankan.<sup>4</sup>

Sehubungan banyaknya kelemahan dari evaluasi pembelajaran manual maka harus adanya suatu pembaharuan dalam evaluasi pembelajaran yang dapat dikorelasikan dengan teknologi yang berkembang saat ini, dengan adanya korelasi dengan teknologi yang berkembang terhadap evaluasi pembelajaran maka suatu evaluasi akan lebih efisien serta terhadap siswa atau peserta tes akan mengurangi adanya kecemasan dan tingkat kecurangan siswa dalam mengerjakan soal sehingga lebih fokus dalam mengerjakan soal tes.<sup>5</sup> Banyak sekali instrumen-instrumen evaluasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi saat ini yang bisa diakses melalui komputer maupun handphone. Salah satu yang ditawarkan penulis yakni pemanfaatan *QUIZIZ (QR) Code* dalam instrumen evaluasi pendidikan. Integrasi *QR code* di dunia Pendidikan telah banyak dilakukan ialah riset yang dicoba oleh Taufiq Nur Azis, Nailil Muna Shalihah( 2020)“ Pengembangan Penilaian Pendidikan Berbasis Google Form” dengan hasil riset serta pengembangan yang dicoba kalau mahasiswa membagikan respons 84% sangat efisien serta efektif, 14% efisien serta efektif, serta 4% kurang efisien serta efektif. Setelah itu 64% sangat sepakat, 34% sepakat serta 2% lumayan sepakat. Hafis Meter Kaunang Ataji, Dkk( 2019)“ Pengembangan Materi Berbasis *QR Code Technology*. Pada Modul Sistem Reproduksi Manusia Dengan Terintegrasi Kepada AL- Qur’ an

---

<sup>4</sup> Setemen, K. (2010). Pengembangan evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 43(3).

<sup>5</sup>Ibid

serta Hadist Selaku Sumber Belajar Hayati Kelas XI SMAN 1 Punggur” dengan Hasil evaluasi/ validasi pakar Desain didapatkan hasil ialah 81, 3%, Hasil evaluasi pakar Modul didapatkan hasil ialah 92, 5%, serta hasil Uji Coba Kelompok didapatkan hasil ialah 84%. sebaliknya Pemanfaatan *QR code* pada konteks instrumen penilaian pendidikan, khususnya aspek Pembelajaran Agama Islam materi Munakahat masih jarang dikembangkan.

Di Lembaga Pendidikan SMK Ma’arif 7 Kebumen evaluasi pembelajaran masih banyak dilakukan secara manual dan kurang adanya penggunaan teknologi terkini dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, hal itu didasarkan pada hasil observasi di SMK Ma’arif 7 Kebumen.

Berdasarkan dari hal tersebut diatas peneliti ingin mengeksplorasi lebih jauh pemanfaatan *QR code* dalam evaluasi pembelajaran kelas 12 SMK Ma’arif 7 Kebumen khususnya pada mata pelajaran PAI materi Munakahat.

## **B. Pembatasan Masalah**

1. Kurangnya guru dalam memanfaatkan teknologi dalam Pendidikan terutama evaluasi pembelajaran.
2. Siswa menjadi kurang maksimal dalam mengerjakan tes manual karena dalam mengerjakan merasa cemas
3. Evaluasi pembelajaran kurang efisien karena memerlukan waktu dan biaya yang banyak.
4. Pengembangan evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan *QR code* masih jarang ditemukan.

Bersumber pada identifikasi permasalahan tersebut sehingga butuh adanya pembatasan kasus supaya riset ini lebih terencana serta terfokus. Riset serta pengembangan ini hendak difokuskan pada pengembangan instrumen penilaian pembelajaran mengenakan *QR code* mata pelajaran Pembelajaran Agama Islam materi Munakahat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, penelitian ini berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran dengan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *QR code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi munakahat Kelas 12 di SMK Ma'arif 7 Kebumen?
2. Bagaimana kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *QR code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi munakahat kelas 12 di SMK Ma'arif 7 Kebumen?

### **D. Penegasan Istilah**

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mengembangkan sesuatu dari yang sudah ada dan harapannya menjadikan itu lebih baik dari sebelum dikembangkan.

## 2. Instrumen

Instrumen merupakan sesuatu fitur yang mempunyai guna selaku perlengkapan buat mengukur sesuatu objek ukur ataupun mengumpulkan informasi dari suatu variable.<sup>6</sup>

## 3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan atau proses menentukan nilai pembelajaran, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.<sup>7</sup>

## 4. Munakahat

Munakahat adalah salah satu materi yang ada di jenjang sekolah menengah atas kelas baik itu SMA maupun MA di kelas 12. Munakahat membahas tentang pernikahan di dalam islam.

## 5. Quick Respon(QR) code

Quick Respon (QR) adalah simbol dua dimensi. Simbol ini ditemukan pada tahun 1994 oleh Denso, salah satu perusahaan besar grup *Toyota*, dan disetujui sebagai standar ISO internasional (ISO/IEC18004) pada bulan Juni 2000. Simbol dua dimensi ini awalnya dimaksudkan untuk digunakan dalam produksi mobil kontrol. namun kini sudah banyak dipopulerkan di bidang lain. Kode *QR* kini dapat dilihat dan digunakan setiap hari, di mana saja.<sup>8</sup>

## E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan :

---

<sup>6</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian," Jurnal Tabularasa PPS UNIMED 6, no. 1 (2009): 87–97.

<sup>7</sup>Elis Ratna Wulan, Elis, and A. Rusdiana. "Evaluasi pembelajaran." (2015).

<sup>8</sup> Soon, T. J. (2008). QR code. *synthesis journal*, 2008, 59-78.

1. Mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *QR code* mata pelajaran pendidikan agama islam materi munakahat.
2. Mendapatkan informasi tentang kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *QR code* mata pelajaran pendidikan agama islam materi munakahat.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

- a. Penelitian dan pengembangan ini sebagai usaha untuk mengetahui manfaat instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan *QR code* mata pelajaran pendidikan agama islam materi munakahat.
- b. Sebagai rujukan dan sumber informasi/data sekunder bagi penelitian pengembangan sejenis.

### **2. Secara Praktis**

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan instrumen dalam evaluasi sebuah pembelajaran.
- b. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran.