

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah proses pembentukan sikap dan perilaku masyarakat menuju kedewasaan, baik secara individu maupun kelompok, melalui pengajaran, pelatihan, dan bimbingan dalam rangka memperoleh pengetahuan dan pemahaman.<sup>1</sup> Cara lain untuk menggambarkan pendidikan adalah sebagai interaksi antara guru dan murid.<sup>2</sup> Pendidikan dapat dilakukan di rumah atau di lingkungan di luar sekolah. Namun pengertian pendidikan di sekolah secara khusus mengacu pada pertukaran belajar-mengajar. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah disebut juga pendidikan formal, sementara pendidikan di luar sekolah di sebut pendidikan nonformal.

Pendidikan pada dasarnya memberikan kesempatan pada seseorang untuk memiliki ilmu pengetahuan, teknologi, berbagai macam kepandaian dan keterampilan. Dengan pendidikan, manusia bisa sampai pada kesadaran tertentu, yakni pemilikan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kesadarannya terhadap kemampuan dirinya untuk mengantisipasi berbagai permasalahan yang di hadapi.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang sangat pesat pada bidang pendidikan dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran. Dengan diterapkannya Aplikasi *Quizizz*

---

<sup>1</sup> Abd Aziz. *Orientasi Sistem Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Yogyakarta: Teras). hal. 1-2

<sup>2</sup> Ibid., hal. 63

kepada siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, telah membantu guru agar siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mengasyikan. Dalam aplikasi *Quizziz*, guru bisa menggunakan metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test* dalam proses evaluasi. Aplikasi *Quizziz* dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh.<sup>3</sup>

Zaman semakin maju, pengetahuan juga semakin berkembang. Disamping itu ilmu teknologi saat ini mempermudah kita dalam melakukan segala hal. Demikian pula dengan adanya aplikasi *Quizziz* memperingan pekerjaan guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas seperti penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran. Begitupun seluruh siswa siswa di SMK Ma'arif 1 Kebumen yang berjumlah kurang lebih 1781 sudah menggunakan *gadget* di sekolah.<sup>4</sup>

*Gadget* merupakan salah satu benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, akan tetapi telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan kalangan terpelajar, penggunaan teknologi juga dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Selain itu ada beberapa variabel

---

<sup>3</sup> Desi Ariyanti, *Be A smart teacher with Smartphone bukan sekedar selfi.*(Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.2019),66

<sup>4</sup> Wawancara Kepala Sekolah SMK Ma'arif 1 Kebumen

yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Maka sebaiknya, guru mampu memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar dan media yang tepat.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi di SMK Ma'arif 1 Kebumen, konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi silabus, RPP, dan Instrumen penilaian.<sup>6</sup> Namun selama ini masih terdapat kekurangan pada penilaian pembelajaran melalui Aplikasi dan selama penilaiain pembelajaran sifatnya masih lemah atau rendah. Penilaian pembelajaran yang digunakan di sekolah, diantaranya menggunakan fasilitas sekolah yang konvensional dan mayoritas guru dalam melaksanakan penilaian pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.<sup>7</sup>

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, beliau mengungkapkan bahwa media evaluasi melalui aplikasi sangat di butuhkan sebagai pendukung keberlngsungan belajar mengajar khususnya hasil belajar siswa.<sup>8</sup> Dengan penggunaan media penilaian melalui aplikasi ini diharapkan mendukung serta mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, sebab dengan adanya media penilaian melalui

---

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), 15.

<sup>6</sup> Hasil Observasi di SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2022

<sup>7</sup> Hasil Observasi tentang permasalahan evaluasi di SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2022

<sup>8</sup> Hasil wawancara guru PAI pada tanggal 20 Oktober 2020

aplikasi dapat memberikan ketepatan serta kecepatan dalam menjawab soal. Karena di setiap soal di berikan waktu sesuai tingkat kesulitan soal yang telah di buat oleh peneliti, dan kemampuan untuk lebih kreatif.<sup>9</sup>

Akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru jika harus membuat soal dalam aplikasi dengan menghubungkan internet serta mengetik ulang pada setiap ulangan dalam proses penilaian dirasa sangat sulit. Selain itu, ada beberapa guru Pendidikan Agama Islam belum mengetahui tentang media penilaian aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan menjadi media penilaian dalam menyajikan soal materi Pendidikan Agama Islam dalam proses penilaian di kelas.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran di SMK Ma'arif 1 Kebumen. Pada mata pelajaran ini, di laksanakan penilaian yang berbeda-beda. Tujuannya agar siswa tidak bosan dengan penilaian yang biasanya guru lakukan dan dapat membantu pendidikan untuk melaksanakan penilaian dengan mudah dan tidak menumpuk kertas soal setelah tidak di gunakan.

Oleh karena itu peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan *gedget* dan sambungan internet, untuk dijadikan sebagai alat penilaian. Sebagai upaya menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk meneliti dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ( Studi Kasus di SMK Ma'arif 1 Kebumen)”.

---

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2022.

## **B. Pembatasan Masalah**

Mengingat kajian pembahasan dari identifikasi masalah dalam proposal skripsi yang sangat luas, maka peneliti membatasi masalah ini hanya pada pengimplementasian sebuah aplikasi *quizziz* berbasis evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI TKR-O B yang berjumlah 38 siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *Quizziz* yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ma'arif 1 Kebumen?
2. Bagaimana perbedaan keberhasilan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizziz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika di sekolah dan di rumah?

## **D. Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami kandungan judul dan untuk memudahkan dalam memahami penelitian, kiranya perlu ditegaskan istilah yang terdapat di judul penelitian sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi secara bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan; penerapan.<sup>10</sup> Sedangkan secara etimologis implementasi merupakan suatu aktivitas yang bertalian dengan penyelesaian suatu pekerjaan dengan penggunaan sarana (alat) untuk memperoleh hasil.<sup>11</sup>

## 2. Aplikasi *Quizziz*

Aplikasi *Quizziz* merupakan teknologi terbaru yang di gunakan guru untuk pemebelajaran. Aplikasi *Quizziz* merupakan sebuah aplikasi game edukasi, yakni permainan yang di rancang atau di buat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan dan memecahkan masalah.<sup>12</sup>

Dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka masing-masing. Aplikasi *Quizziz* mengajak siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.<sup>13</sup> Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizziz* merupakan media game edukasi yang digunakan sebagai suatu alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan guna

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 2008). hal. 580.

<sup>11</sup> Tachjan, Implementasi Kebijakan Publik, (Bandung: AIPI, 2006), hal. 24.

<sup>12</sup> Handriyantini dan Eva, Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1

<sup>13</sup> Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," JDP Vol. 12 No (2019). 33.

meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

### 3. Evaluasi

Evaluasi merupakan pengambilan suatu keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan. Jadi sebuah evaluasi dapat berjalan setelah dilakukan pengukuran dan keputusan evaluasi dilakukan setelah berdasarkan hasil pengukuran.<sup>14</sup>

Dalam program pendidikan, penilaian baru dapat dilakukan setelah dilakukan pengukuran atas berbagai komponen program pendidikan. Evaluasi diharapkan akan menjadi umpan balik untuk program yang telah dijalankan (*feedback*) dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan program di masa yang akan datang (*feedforward*).<sup>15</sup>

### 4. Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-

---

<sup>14</sup> Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar.

<sup>15</sup> Ibid., hal. 2

Qur'an dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.<sup>16</sup>

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

Penelitian yang akan dilakukan nantinya bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui Implementasi Aplikasi *Quizziz* yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ma'arif 1 Kebumen.
3. Untuk mengetahui bagaimana perbedaaan keberhasilan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizziz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ketika di sekolah dan di rumah?.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai bahan pertimbangan lebih efektif tidaknya pemanfaatan Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizziz* dengan pemanfaatan fasilitas diperbolehkannya membawa handphone di SMK Ma'arif 1 Kebumen, khususnya implementasi Aplikasi *Quizziz* dalam Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ma'arif 1 Kebumen.

2. Kegunaan Praktis

---

<sup>16</sup> Heri Gunawan, Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam., hal. 201

Kegunaan praktis penelitian ini adalah *pertama*, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan semoga dapat bermanfaat dan mempermudah dalam Evaluasi pembelajaran bagi seluruh guru di SMK Ma'arif 1 Kebumen untuk terus mengembangkan kualitas Evaluasi pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumbangan pemikiran serta sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam pengembangan Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Evaluasi pembelajaran di SMK Ma'arif 1 Kebumen dalam pemanfaatan fasilitas membawa *handphone* di SMK Ma'arif Kebumen.