

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembentukan sikap dan tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok menuju pendewasaan mereka, melalui pengajaran dan latihan serta mengarahkan mereka agar mendapatkan pengetahuan dan pengertian.¹ Secara umum dikatakan bahwa pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.² Interaksi pendidikan dapat terjadi di rumah, sekolah, atau masyarakat. Namun secara khusus, pendidikan diartikan sebagai interaksi belajar-mengajar di sekolah. Karena itu, pendidikan di sekolah disebut pendidikan formal, sementara pendidikan diluar sekolah disebut 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, pemilikan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga akan meningkatkan kesadarannya terhadap kemampuan dirinya untuk mengantisipasi berbagai permasalahan yang dihadapi.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah sangat berkembang pesat pada bidang pendidikan dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan proses pembelajaran, khususnya evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi

¹ Abd Aziz, *Orientasi Sistem Pendidikan Agama Di Sekolah* (Yogyakarta: Teras). Hal.1-2

² Ibid., hal. 63

pembelajaran. Dengan diterapkannya Aplikasi *Quizizz* kepada siswa pada mata pelajaran Fiqih, telah membantu siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran tentunya dengan menyenangkan dan mengasyikkan. Sering kali guru menggunakan metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test* dalam proses evaluasi. Soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dan hasil implementasi pada game edukasi *Quizizz* pada proses evaluasi pembelajaran Fiqih kelas XI IPS di MAN 3 Kebumen. Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif (deskriptif). Informan dalam penelitian ini adalah seorang guru mata pelajaran Fiqih dan peserta didik kelas XI IPS.

Seiring perkembangan zaman, pengetahuan juga semakin berkembang. disamping ilmu teknologi saat ini mempermudah kita dalam melakukan segala hal. Demikian pula dengan pendidikan, teknologi akan mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas.³ Gadget merupakan benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia saat ini, dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, akan tetapi telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan, dan “Ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, serta faktor

³ Desi Ariyanti, *Be A Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019). 66

lingkungan.” Maka alangkah baiknya, guru mampu memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar dan media yang tepat.⁴

Berdasarkan hasil observasi di MAN 3 Kebumen,⁵ konsep pembelajaran Fiqih telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi silabus, RPP, dan Instrumen penilaian. Namun selama ini masih terdapat kekurangan pada penilaian pembelajaran melalui Aplikasi dan selama penilaian 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.⁶ Menurut hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran Fiqih, beliau mengungkapkan bahwa media evaluasi melalui aplikasi sangat dibutuhkan sebagai pendukung keberlangsungan belajar mengajar khususnya hasil belajar siswa.⁷ Dengan penggunaan media penilaian melalui aplikasi ini diharapkan mendukung serta mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, sebab dengan adanya media penilaian melalui aplikasi dapat memberikan ketepatan serta kecepatan dalam menjawab soal. Karena disetiap soal diberikan waktu sesuai tingkat kesulitan soal yang telah dibuat oleh peneliti, dan kemampuan untuk lebih kreatif.⁸

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), 15.

⁵ Hasil Observasi di MAN 3 Kebumen dilakukan pada tanggal 8 November 2023

⁶ Hasil Observasi tentang permasalahan evaluasi di MAN 3 Kebumen dilakukan pada tanggal 8 November 2023

⁷ Hasil wawancara guru Fiqih dilakukan pada tanggal 8 November 2023.

⁸ Hasil Wawancara guru Fiqih dilakukan pada tanggal 8 November 2023.

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 Fiqih belum mengetahui tentang media penilaian aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan menjadi media penilaian dalam menyajikan soal materi Fiqih dalam proses penilaian di kelas.

Materi Fiqih adalah salah satu mata pelajaran di MAN 3 Kebumen. Pada materi ini akan dilaksanakan penilaian yang berbeda. Tujuannya agar siswa tidak bosan dengan penilaian yang guru biasa lakukan dan membantu pendidik untuk melaksanakan penilaian dengan mudah dan tidak menumpuk kertas soal setelah tidak digunakan. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan *gadget* 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 Fiqih (Studi Kasus di MAN 3 Kebumen)”**.

B. Pembatasan Masalah

Mengingat kajian pembahasan dari identifikasi masalah dalam proposal skripsi yang sangat luas, maka peneliti membatasi masalah ini sebagai berikut:

Pengimplementasian sebuah aplikasi *quizziz* berbasis evaluasi pada pembelajaran fiqih kelas XI IPS tentang Peradilan dalam Islam di MAN 3 Kebumen.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana implementasi Aplikasi *Quizizz* digunakan dalam evaluasi pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen?
2. Bagaimana hasil evaluasi belajar siswa dalam menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen?

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.⁹ Secara etimologis implementasi dapat dimaksudkan sebagai suatu aktivitas yang bertalian dengan penyelesaian suatu pekerjaan dengan penggunaan sarana (alat) untuk memperoleh hasil.¹⁰

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan teknologi terbaru yang digunakan

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 2008). hal. 580.

¹⁰ Tachjan, *Implementasi Kebijakan Publik*, (Bandung: AIPI, 2006), hal. 24.

guru untuk pembelajaran. Aplikasi Quizizz berbasis game edukasi, permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.¹¹

Dengan menggunakan aplikasi quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.¹² Jadi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi adalah suatu alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

3. Evaluasi

Evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan Evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran dan keputusan evaluasi dilakukan setelah berdasarkan hasil pengukuran.¹³ Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, terdapat dua kegiatan dalam melakukan evaluasi yaitu melakukan pengukuran dan membuat keputusan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriterianya.

¹¹ Handriyantini dan Eva, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1

¹² 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.

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*.

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 dimasa yang akan datang (*feedforward*).¹⁴

4. Pembelajaran Fiqih

Definisi Pembelajaran ialah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁵

Kata Fiqih berasal dari kata *Fuqaha* yang artinya “memahami”.¹⁶ Sedangkan menurut istilah fiqih adalah hasil daya upaya para fuqaha dalam menerapkan syariat Islam sesuai kebutuhan masyarakat.¹⁷

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan nantinya bertujuan untuk:

1. Mengetahui Implementasi Aplikasi *Quizizz* digunakan dalam evaluasi pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen.

¹⁴ Ibid., hal. 2

¹⁵ Moh. Uzer Usman, *menjadi guru profesional*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), h.4

¹⁶ Mahmud Yunus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Hidayat Agung, 1990), h.322

¹⁷ Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Falsafah Hukum Islam*, (Pustaka Rizki Putra, 2001), h.29

2. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan bagi peneliti, pembaca dan seluruh keluarga besar MAN 3 Kebumen. Bagi peneliti, penelitian ini juga sebagai salah satu cara untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah serta bahan kajian dan penunjang dalam pengembangan penelitian yang relevan dan menambah wawasan pengetahuan khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya serta salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dalam mencapai gelar sarjana Pendidikan Agama Islam di IAINU Kebumen.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini adalah *pertama*, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta menambah wawasan khususnya berupa pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan semoga dapat bermanfaat bagi seluruh keluarga besar MAN 3 Kebumen untuk terus memajukan dan mengembangkan kualitas pendidikan dari berbagai aspeknya. *Kedua*, sebagai sumbangan pemikiran serta sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam kemajuan dan pengembangan

pendidikan tentang konsep pendidikan Fiqih di Madrasah-Madrasah lain untuk membentuk kepribadian generasi muda yang lebih baik.