

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi manusia pendidikan merupakan salah satu hal terpenting untuk menyongsong hidup di masa yang akan datang. Selanjutnya, pendidikan juga dipandang sebagai barometer majunya suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peran untuk mengembangkan dan mengoptimalkan keahlian dan potensi yang dimiliki setiap individu pada kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan amanat Undang-Undang menjamin setiap warga negara berhak untuk memperoleh pendidikan, dengan tidak membedakan suku, bahasa, ataupun ras.

Adanya pendidikan diharapkan dapat menciptakan individu yang memiliki nilai-nilai pada dirinya, memiliki pengetahuan yang luas, dan menjadi individu yang berkualitas. Pendidikan memiliki pengertian suatu sistem yang bertujuan dalam upaya peningkatan kualitas hidup manusia dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan ini diperlukan dengan tujuan mempersiapkan suatu generasi di masa depan. Itu juga mempengaruhi perkembangan kepribadian manusia (Zakiah, 2019).

Menurut Djemari Mardapi (2004) perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran dan evaluasi agar kualitas pendidikan juga meningkat. Kualitas belajar yang baik berasal dari sistem pembelajaran yang baik pula. Guru akan terdorong untuk memilih strategi dan memotivasi siswa untuk belajar karena sistem penilaiannya dirancang dengan baik. Evaluasi merupakan proses yang

sangat penting untuk mengukur kemajuan kegiatan pembelajaran. Evaluasi merupakan salah satu bagian dari Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional dan Standar Nasional Pendidikan (Haryanto, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan alat evaluasi yang memiliki tingkat efektivitas yang tinggi agar hasil penilaian dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Agar siswa dapat termotivasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran, maka diperlukan alat evaluasi yang memiliki tampilan dan pembawaan yang menarik serta inovatif. Penggunaan alat evaluasi yang menarik akan menumbuhkan motivasi pada siswa agar belajar lebih giat lagi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dan terpenuhi.

Seiring Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pelaksanaan evaluasi pembelajaran harus dibarengi dengan penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dengan tujuan supaya pendidikan di Indonesia tidak mengalami keterlambatan dari bangsa lain. Kemajuan IPTEK khususnya *information and Communication Technology* (ICT) sangat berpengaruh sebagai alat evaluasi. Hal ini dapat dilihat dengan penerapan ujian secara *online*. Dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran guru dituntut atau diharuskan untuk menguasai penggunaan alat evaluasi yang efisien dan murah meskipun masih penguasaan dasar-dasarnya (Abdurrozak & Darodjat, 2019). Penggunaan ICT sebagai alat evaluasi dapat dimanfaatkan untuk memberikan variasi dan mengurangi kelemahan dari evaluasi konvensional, seperti penggunaan kertas (Pratiwi, 2016).

Quizizz merupakan salah satu dari sekian banyak alat evaluasi berbasis ICT dalam bentuk aplikasi. Quizizz merupakan *web tool* yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif untuk proses belajar mengajar dan penilaian/evaluasi (Pratiwi, 2016). Aplikasi ini dapat digunakan secara *online* dengan menggunakan media ponsel atau komputer. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi yang dilakukan dalam kelas atau luar kelas, sehingga lebih fleksibel digunakan. Tampilan pada Quizizz menarik, terdapat pengaturan waktu pengerjaan soal sesuai kebutuhan siswa dan hasil evaluasi dapat dengan mudah diketahui.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan Magang III pada tanggal 5 Oktober 2021 sampai 8 November 2021 yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Sokaraja. Kegiatan magang III memiliki tujuan untuk melatih mahasiswa menjadi calon guru yang profesional serta mengetahui sistem pembelajaran yang dilakukan di sekolah secara langsung, dari kegiatan tersebut dapat diperoleh informasi bahwa alat evaluasi yang guru gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis masih menggunakan penilaian yang bersifat konvensional atau menggunakan kertas dengan cara memberikan sejumlah soal. Penggunaan alat seperti ini cenderung kurang efektif dan menarik untuk digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terlihat dalam pelaksanaan evaluasi siswa cenderung merasa bosan sehingga kondisi kelas menjadi gaduh, siswa kurang termotivasi dan tertarik. Pelaksanaan evaluasi secara konvensional membutuhkan lebih banyak waktu bagi guru untuk melakukan perhitungan serta cenderung sulit untuk mengetahui

kemampuan siswa dalam memahami materi karena penilaian/evaluasi jenis ini akan mudah bagi siswa untuk menyontek kepada siswa yang lain.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Alquran Hadis. Karena aplikasi Quizizz ini memiliki tampilan yang menarik, tidak monoton, memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung terselenggaranya evaluasi pembelajaran. Dengan tujuan untuk meningkatkan keefektifan dan kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Alquran Hadis di Kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan IPTEK belum dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan baik.
2. Kurangnya pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran berbasis *web tool* di sekolah..
3. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang konvensional yang tidak menarik menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar dalam pelaksanaan penelitian tidak mengalami penyimpangan atau pelebaran pokok masalah dan penelitian akan lebih terarah serta memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.
2. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan menggunakan produk alat evaluasi Quizizz.
3. Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dilaksanakan sampai pada tahap uji coba pemakaian saja.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang penelitian yang diuraikan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja?.
2. Bagaimana hasil penilaian ahli terhadap produk serta tingkat kepraktisan menurut siswa pada alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja?.

3. Bagaimana validitas dan reliabilitas butir soal pada alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja?.
4. Bagaimana kualitas daya pembeda butir soal pada alat evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Alquran Hadis di kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja?.
5. Bagaimana tingkat kesukaran butir soal pada alat evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Alquran Hadis di kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja?.

E. Tujuan Penelitian

Dilandasi dari latar belakang dan rumusan masalah, tujuan adanya penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.
2. Untuk mengetahui hasil penilaian ahli terhadap produk dan tingkat kepraktisan menurut siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.
3. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.

6. Untuk mengetahui kualitas daya pembeda butir soal pada alat evaluasi mata pelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.
4. Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal pada alat evaluasi mata pelajaran Pendidikan Alquran Hadis pada kelas VII di SMP Muhammadiyah Sokaraja.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan antara lain.

1. Produk yang dikembangkan berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz.
2. Produk yang dikembangkan didesain untuk kegiatan evaluasi mata pelajaran Alquran Hadis pada kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja.
3. Materi yang disajikan pada evaluasi disusun sesuai dengan kurikulum ISMUBA.
4. Produk yang dikembangkan mudah digunakan di mana pun dan kapan pun dengan syarat terkoneksi dengan internet yang memadai.
5. Produk yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dengan fitur-fitur yang tersedia.
6. Quizizz yang dikembangkan bisa di akses melalui *smart phone, laptop, d tab*.

7. Sasaran produk yang dikembangkan adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja.

G. Manfaat Penelitian

Terdapat berbagai manfaat dari adanya penelitian yang dilakukan peneliti bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Siswa

Siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru menggunakan aplikasi Quizizz yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik dalam pelaksanaan evaluasi.

2. Guru

Guru dapat dengan mudah melaksanakan evaluasi pembelajaran di sekolah, serta dapat membantu guru menarik minat siswa dalam melaksanakan evaluasi dan melakukan penilaian yang lebih efektif dan praktis.

3. Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan ilmu baru dalam kegiatan evaluasi di sekolah dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi seorang guru yang inovatif dan profesional.

4. Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi di sekolah serta dapat

memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

5. Pendidikan

Penelitian dapat dimanfaatkan sebagai referensi peneliti lain sebagai contoh pemanfaatan media yang berbasis ICT dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah-sekolah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz ini adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar, sehingga prestasi yang diraih siswa akan lebih baik. Berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz dapat memudahkan guru dalam penyusunan hingga penilaian hasil evaluasi. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran alternatif bagi guru di SMP Muhammadiyah Sokaraja.