

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah interaksi yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, baik intelektual, sosial, emosional dan fisik dalam kinerja atletik.¹ Pada hakikatnya di dalam pendidikan terdapat faktor-faktor yang terlibat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Adapun beberapa faktor yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti orang pendidik mengajarkan tentang nilai, ilmu serta keterampilan, Sedangkan peran peserta didik menerima timbal balik dari pengajaran tersebut. Menurut pasal 1 dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 telah di rumuskan bahwa keseluruhan komponen dalam pendidikan yang saling terikat guna mencapai tujuan pendidikan nasional adapun tujuan pendidikan nasional yang telah di rumuskan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional yaitu sebagai bentuk pengembangan potensi pada peserta didik untuk menciptakan individu yang bertaqwa dan beriman kepada tuhan yang maha esa, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta penuh tanggung jawab.²

Dalam hal ini, pentingnya pembelajaran agama islam dalam pelajaran fiqih di ajarkan sejak dini, Bentuk usaha pendidik untuk membentuk karakter dalam pribadi seorang

¹ Nana syaodih sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.10.

² Munirah, "Education System in Indonesia: Between Desire and Reality," *Auladuna 2*, no. 2 (2015): 233–245.

melalui pendidikan membutuhkan proses yang panjang tidak dapat di lakukan dengan segera untuk menciptakan sebuah hasil yang di inginkan.³

Dalam proses pembelajaran sangat di perlukan sebuah penilain agar mengetahui perkembangan dan kemajuan peserta didik, penilaian sendiri ada dua macam tes dan non tes, di sisni peneliti menggunakan penilaian tes yang tertulis, tes sendiri ada tes tulis, tes lisan, dan tes sikap. Pada penerapan pendidikan di indonesia penilaian sejak diberlakukannya kurikulum 2013 yang menggantikan kurikulum 2006. Penilain yang di lakukan guru selama ini secara manual, dengan kondisi kemajuan saat ini dalam bidang teknologi perubahan bentuk penilaian harus di adakan semisal penilain jarak jauh agar memudahkan guru dalam melakukan penilaian.⁴

Sebagai upaya memajukan kualitas pendidikan dan mempermudah guru melakukan penilaian jarak jauh, peneliti menyarankan menggunakan game pembelajaran *wordwall*, guru dapat melampirkan soal di dalamnya sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, game ini jenis game browser sehingga dapat di akses oleh setiap siswa dan guru. Sehingga dunia pendidikan memegang suatu elemen penting untuk membangun kualitas pendidikan agar sesuai dengan perkembangannya. Seperti halnya peran seorang tenaga pendidik dalam merancang pembelajaran sangat di perlukan untuk membantu kemajuan pendidikan di era digital saat ini. Sehingga kualitas seorang guru dapat di tandai dengan adanya keterampilan yang memadai untuk mengembangkan, mendesain serta memanfaatkan suatu media pembelajaran yang ada sebagai bentuk penunjang dalam proses kegiatan

³ Alvin Faiz Nuthgi Padli, Indra Wijaya, And M Menrisal, "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG* (2021).

⁴ Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016

pembelajaran. Maka peran guru merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan minat serta perhatian peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya minat belajar yang meningkat di harapkan peserta didik dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

Apalagi pernah terjadi situasi Covid-19 yang di sebabkan virus corona memaksakan pemerintah membuat kebijakan belajar secara daring pada saat itu. Walaupun sekarang masuk zona new normal namun pembelajaran belum dapat di pastikan sepenuhnya masuk secara normal, terkadang pembelajaran secara daring masih di lakukan secara tiba-tiba, untuk mengantisipasi hal tersebut pentingnya bagi guru menggunakan media *word wall* ini, sehingga guru tetap bisa melakukan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran daring sebenarnya sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme dimana pengetahuan peserta didik disusun oleh mereka sendiri melalui proses belajar. Pada zaman era revolusi industri 4.0 saat ini, guru tidak lagi menjadi sumber utama pembelajaran. Hal ini disebabkan karena informasi berkembang pesat dan sangat mudah diakses oleh peserta didik.⁵ Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, e-learning merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis e-learning yaitu *wordwall*. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru. Dan aplikasi ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online.

⁵ Yusuf Bilfaqih, Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring (Yogyakarta: Deepublish, 2015). Hlm 3

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah.

Sehingga di sini terlihat pentingnya pengembangan penilaian pembelajaran dalam menjawab perkembangan arus teknologi di era digital saat ini, Menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan perubahan dengan meningkatkan mutu melalui perkembangan teknologi. Perubahan tersebut di harapkan dapat menjadi katalis untuk mendongkrak kreativitas dan inovasi baru bagi tenaga pendidik maupun peserta didik dalam bidang technology.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti dapat mengambil beberapa perumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan penilaian pembelajaran mata pelajaran fiqih dengan media *Wordwall* pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Wordwall* pada siswa kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah?

C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut

:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pengembangan penilaian pembelajaran fiqih dengan media *Wordwall* di kelas 4 madrasah ibtdaiyah
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan penilaian pembelajaran mata pelajaran fiqih dengan menggunakan media *Wordwall* pada kelas 4 di madrasah ibtdaiyah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Guru

- a. Memberikan informasi kepada guru untuk mendapatkan Media *Wordwall* dan juga Memotivasi para guru agar lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran Fiqih kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah agar menarik dan menyenangkan sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna dan mengena.
- b. Memberikan inspirasi pada guru dalam merancang pembelajaran Fiqih untuk mengembangkan pengetahuan siswa.

2. Manfaat bagi Siswa

- a. Memberi pengalaman baru dalam pembelajaran Fiqih menggunakan Media *Wordwall* sehingga dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran Fiqih.
- b. Membantu siswa untuk memahami pelajaran karenamateri pelajaran dimultimediakan sehingga mudah memahaminya.

3. Manfaat bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki praktik - praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pembelajaran dengan menggunakan Media *Wordwall* dan untuk mengembangkan diri secara profesional termasuk mampu menilai dan memperbaiki kinerja sendiri.
- b. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- c. Dapat menjadikan penelitian ini sebagai bekal mengajar bagi calon pendidik.

E. Penelitian Terdahulu

Di samping menggunakan referensi dari buku yang relevan, peneliti juga melihat hasil penelitian terdahulu atau penelitian yang sudah ada, ada beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini.

Tabel 1.1 penelitian terdahulu

| NO | JUDUL | PERBEDAAN | PERSAMAAN |
|----|--|--|---|
| 1. | Fauzia turohmah dkk ,jurnal,2020.Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab | Penelitian fauzia turohmah dkk, mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan penelitian ini mengembangkan penilaian pembelajaran. | Menggunakan Media Yang Sama Dalam Melakukan Penelitian Yaitu Wordwall |
| 2. | Ditania Oktariyanti dkk,jurnal, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Bersama Pada Siswa Sekolah Dasar | Penelitian Ditania Oktariyanti dkk meneliti tentang pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengembangkan penilaian pembelajaran | Sama-Sama Mengembangkan Metode Penelitian R And D |
| 3 | Siti Faizatun Nissa dkk,jurnal, Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar | Penelitian Siti Faizatun nissa dkk ini menggunakan metode penelitian | Persamaan jurnal ini dengan peneliti ini sama-sama menggunakan |

| | | | |
|---|--|---|---|
| | Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar | kualitatif sedang kan penelitian ini menggunakan metode R&D | wordwall sebagai media |
| 4 | Ardis nur irsyad,dkk,jurnal 2021. Penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran sistem pernafasan manusia. | Penelitian Ardis nur irsyad,dkk. Meneliti tentang penggunaan media wordwall, Sedangkan penelitian ini mengembangkan penilaian pembelajaran. | Pengembangan media menggunakan wordwall , |
| 5 | Anisa auliya 2021, skripsi. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP Kelas VII | Penelitian Anisa auliya , meneliti tentang, Pengembangan instrumen evaluasi. Sedangkan penelitian ini mengembangkan penilaian pembelajaran. | Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D |

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pada skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I membahas tentang sub bab, diantaranya, rumusan masalah, latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

BAB II membahas tentang teori-teori yang memperkuat judul penelitian, Menguraikan secara teoritis keadaan pendidikan saat ini, Tentang kendala guru saat melakukan penilaian jarak jauh saat kondisi pembelajaran daring.

BAB III membahas tentang desain penelitian dan pengembangan, model penelitian, prosedur penelitian, uji coba produk, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV membahas tentang paparan data yang di dapat peneliti meliputi, penyajian data, pemaparan hasil penelitian dan pengembangan metode *water dick and carry*.

BAB V membahas analisis terhadap data yang dipaparkan di bab sebelumnya, kesimpulan dan saran.

