

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pendidikan, sebagai suatu proses yang bersifat abstrak, dapat dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan manusia, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan kasus yang mencakup semua aspek pembelajar manusia. Munculnya teknologi pendidikan berawal dari adanya masalah dalam pendidikan. Masalah-masalah ini meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, relevansi, dan efisiensi pendidikan serta peningkatan mutu/kualitas pendidikan. Permasalahan serius yang masih menghadang dalam dunia pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, adalah masalah kualitas, yang dapat diatasi melalui pendekatan teknologi pendidikan.¹

Dalam proses belajar mengajar, guru berkolaborasi dengan siswa. Selain memberikan fasilitas kepada siswa, guru juga mengamati tingkat pengetahuan mereka, kemampuan yang dimiliki, dan kebiasaan yang mereka tunjukkan. Melalui pengamatan ini, guru sebenarnya sedang melakukan penilaian atau asesmen terhadap anak didik. Tidak hanya itu saja, Al-Qur'an pun juga menjelaskan terkait penilaian yakni dalam surah QS-Al-Mulk : 2

¹ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika* 3, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>. 127

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ ۚ ۲

Artinya : Dialah yang menciptakan mati dan hidup untuk menguji siapa diantara kamu yang paling baik amalnya. Dan dialah yang maha kuasa lagi maha penyayang.²

Guru telah melakukan evaluasi sebagai salah satu tahapan dalam proses pembelajaran yang mencakup: pertama, tahap orientasi di mana guru memperkenalkan peserta didik dan lingkungan kelas sebagai dasar perencanaan. Kedua, tahap implementasi, di mana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketiga, tahap evaluasi, di mana guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa untuk mengukur efektivitas sesuai tujuan yang sudah ditentukan. Keempat, tahap follow-up atau tindak lanjut, dimana guru merencanakan perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran.

Dengan langkah ini, asesmen pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendapatkan informasi mengenai efektivitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai tipe asesmen, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.³

² Jajaran Penyelenggara Penerjemah/Pentafsir Al-Qur'an (1967)/ Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an (2016-2019), Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 1-30. (Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019). 828

³ Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014). 1

Evaluasi pendidikan melibatkan empat komponen yang saling terkait dan tak terpisahkan, yakni evaluasi, penilaian, pengukuran, dan tes atau nontes. Tahapan ini dimulai dengan penyusunan dan pelaksanaan tes atau nontes pada peserta didik, yang mencakup pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Ketika melakukan penilaian, kita juga telah melaksanakan pengukuran dan tes atau nontes.⁴

Pendidikan yang efektif harus mampu meningkatkan kemampuan individu dalam memahami konsep dan teori yang diajarkan, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat diukur melalui hasil tes, tugas, atau proyek yang diberikan oleh guru atau dosen. Selain itu, hasil belajar juga tercermin dari kemampuan individu dalam menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, serta berpikir kritis dan kreatif. Di era digital, teknologi telah menjadi alat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan teknologi seperti *e-learning*, *blended learning*, dan *flipped classroom* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung pembelajaran mandiri, sehingga meningkatkan hasil belajar individu.⁵

Keberhasilan seorang guru dapat dilihat dari cara guru berinteraksi dengan siswa dan memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran.⁶ Namun, sering kali dalam setiap pelajaran di kelas, siswa masih sibuk bermain dan tidak

⁴ Basuki dan Hariyanto. 2

⁵ Ahmad Zain Sarnoto et al., "Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 82–92, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>. 83

⁶ Nizaruddin Nizaruddin, Muhtarom Muhtarom, and Aryan Eka Prastya Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 12, no. 2 (2021): 291–96, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>. 292

memperhatikan pelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa sulit melepaskan diri dari penggunaan *smartphone*. *Smartphone* bisa menjadi sumber belajar yang potensial untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Perangkat mobile seperti laptop, *smartphone* dan *digital assistant* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa. Aplikasi soal berbasis teknologi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan tingkat kompetensi siswa lebih dari 85% dan membuat siswa lebih tertarik memahami konsep.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru dan murid di MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban, bahwa guru belum memanfaatkan alat evaluasi dalam pengambilan nilai pada peserta didik. Dalam pengambilan nilai guru masih menggunakan metode *konvensional* berupa *paper based test* (tes kertas). Sehingga dibutuhkan alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir peserta didik dalam belajar. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti mengembangkan alat evaluasi yang sudah ada yaitu menggunakan aplikasi *QUIZIZZ* dengan memanfaatkan *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Asesmen Formatif* Menggunakan *Quizizz* Pada

⁷ Nizaruddin, Muhtarom, and Nugraha. 292

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan Asesmen Fomatif dan Kelayakan *Asesmen Fomatif* Menggunakan *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban.

Pengembangan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif pada mata pelajaran sejarah kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban didorong oleh beberapa alasan utama. Pertama, *Quizizz* menawarkan cara yang interaktif dan menarik bagi siswa untuk belajar dan diuji, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Kedua, platform ini menyediakan umpan balik langsung, memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka dan belajar secara lebih efektif. Ketiga, guru dapat dengan mudah memantau kemajuan siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu. Terakhir, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah membuat proses belajar lebih relevan dengan zaman *digital* saat ini, membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21.⁸

Penelitian mengenai pengembangan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif pada mata pelajaran sejarah di kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban. Menunjukkan beberapa kebaruan yang signifikan. Pertama,

⁸ Miske H Hamidah and Siti S Wulandari, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz This Work Is Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License,” *Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v17i1.34895>. 4-5.

penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode *konvensional*. Ini terlihat dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game seperti *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁹

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan:

1. Bagaimana Pengembangan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban?
2. Bagaimana Kelayakan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban?

B. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka penelitian ini bertujuan untuk:

⁹ Hamidah and Wulandari. 16

1. Untuk mengetahui pengembangan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban.
2. Untuk mengetahui kelayakan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban.

C. Manfaat Pengembangan

Kegunaan penelitian, baik secara teoritis maupun praktis, adalah komponen penting dari kegiatan penelitian. Peneliti mengharapkan manfaat berikut dari penelitian:

Manfaat Teoritis

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Asesmen formatif melalui *Quizizz* dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara berkala. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara tepat waktu dan membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.
2. Meningkatkan motivasi siswa: *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
3. Meningkatkan efisiensi pengajaran: Asesmen formatif melalui *Quizizz* dapat membantu guru dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih dalam pengajaran. Dengan demikian, guru dapat mengalokasikan

waktu dan sumber daya secara efektif untuk meningkatkan efisiensi pengajaran.

Manfaat Praktis

1. Meningkatkan efisiensi penilaian: *Quizizz* menyediakan fitur otomatis yang memudahkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan efisien.
2. Meningkatkan aksesibilitas: *Quizizz* dapat diakses secara online dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dan mengikuti asesmen di mana saja dan kapan saja.
3. Meningkatkan kolaborasi: *Quizizz* dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antara siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim.

D. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah

1. Produk ini berupa *Quizizz* Sebagai Instrumen Asesmen Formatif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.
2. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang menggabungkan teks, gambar, efek suara, musik dan animasi, yang digabung menjadi suatu asesmen pembelajaran.
3. Produk ini dapat dijalankan di Smartphone maupun di komputer / laptop

4. Produk ini dilengkapi dengan soal-soal latihan yang sesuai dengan feedback yang akan muncul ketika peserta didik memasukkan jawaban yang dapat mengevaluasi materi yang dipelajari.
5. Produk ini juga dilengkapi dengan tampilan nilai ketika jawaban selesai dikerjakan.¹⁰

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif ini terdapat beberapa ruang lingkup dan keterbatasan, antara lain.

1. Asesmen pengembangan ini adalah *Quizizz*
2. Materi dalam asesmen formatif ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Makkah.
3. Subjek penelitian pada siswa kelas X MA Nurul Huda Sembung Parengan Tuban.
4. *quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif merupakan permainan quiz interaktif online yang dapat diakses melalui web ataupun diunduh dalam bentuk aplikasi.

F. Definisi Operasional

¹⁰ Maulia Rusdian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2021): 14–16.

Definisi operasional adalah penjelasan mengenai definisi dari variabel yang dipilih oleh peneliti. Definisi operasional ini bisa berbeda antara satu peneliti dengan yang lainnya meskipun judul penelitian yang sama. Adapun penjelasan mengenai definisi operasional dalam penelitian adalah:

1. Desain Produk

Produk yang rencana akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa asesmen formatif menggunakan *quizizz*, penelitian pengembangan asesmen formatif menggunakan *quizizz* dapat mengurangi beban guru dalam melaksanakan penilaian karena mempermudah guru dalam pengkoreksian dan penginputan hasil belajar.

2. *Quizizz*

Pembuatan *quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif ini rencananya untuk mengurangi beban guru dalam melaksanakan penilaian karena mempermudah guru dalam pengkoreksian dan penginputan hasil belajar.

Pembuatan kuis di *Quizizz* dapat dilakukan dengan beberapa langkah:

1. Buat akun *Quizizz* : langkah pertama, buatlah akun di *quizizz* dengan cara masuk ke halaman *quizizz.com* dan login menggunakan email atau nomer telpon. Anda dapat membuat akun dengan google atau microsoft.
2. Masuk ke halaman utama dan pilih tanda buat: Setelah berhasil membuat akun, lanjutkan dengan memilih opsi buat kuis di halaman utama *quizizz*. Halaman ini akan tersedia jika sebelumnya anda telah mengatur kategori sekolah sebagai otoritas.

3. Buat kuis : Pada tahap ini, buatlah kuis. Serta isikan pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan.
4. Tentukan Poin : Pengguna dapat menentukan poin yang diperoleh untuk setiap soal yang dijawab oleh peserta kuis , dengan rentang poin 0-20 poin.
5. Tambahkan pilihan jawaban : Pengguna dapat menambahkan lebih dari empat pilihan jawaban dan juga menambahkan lebih dari satu jawaban yang benar.
6. Bagikan kuis : Setelah selesai membuat kuis dengan berbagai pertanyaan, pengguna bisa membagikannya melalui tautan.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk menunjukkan keorisinalitasan penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, tujuannya adalah untuk memahami kesamaan dan perbedaan dengan peneliti sebelumnya, serta menggunakan mereka sebagai referensi yang dapat mendukung perkembangan penelitian ini. Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menurut peneliti memiliki kesamaan, yaitu:

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

NO	JUDUL	KESAMAAN	PERBEDAAN
1.	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Motivasi	1. Menggunakan penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> .	1. Subyek penelitian pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiah Negri 10 Banyuwangi.

	Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiah Negeri 10 Banyuwangi	2. Menggunakan <i>Quizizz</i>	2. Mata Pelajaran Fikih.
2.	Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo	1. Menggunakan <i>Quizizz</i> . 2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	1. Menggunakan Penelitian Kualitatif. 2. Digunakan Untuk Media Pembelajaran.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Pencapaian Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Secara Tatap Muka Terbatas	1. Menggunakan penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> . 2. Menggunakan <i>Quizizz</i>	1. Di gunakan untuk Media Pembelajaran 2. Di gunakan untuk Pencapaian Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Matematika

H. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi oprasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bagian ini memaparkan sejumlah teori terkait pengengertian evaluasi, asesmen, *quizizz*, dan sejarah kebudayaan islam. Dalam bab ini terdapat pemaparan terkait kelebihan dan kekurangan *quizizz* dalam asesmen formatif.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bagian ini didalamnya terdapat model penelitian, dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini terdapat penyajian data temuan penelitian yakni hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir ini didalamnya berisi kesimpulan dan saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan disajikan secara ringkas mencakup seluruh temuan penelitian yang terkait dengan masalah penelitian.



UNUGIRI