

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan bangsa yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri mereka sehingga mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup> Setiap pendidik mengharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan berpusat pada peserta didik. Peran pendidik dalam membuat proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Peran pendidik dalam pembelajaran sebagai fasilitator yang harus mempunyai kemahiran dalam melakukan asesmen pembelajaran. Melalui pelaksanaan asesmen pendidik bisa mengukur tingkat pemahaman peserta didik serta mengerti indikator indikator mana yang belum dikuasai oleh peserta didik.<sup>2</sup> Contohnya, pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang

---

<sup>1</sup> "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," no. 1 (2003).

<sup>2</sup> Dede Ramdani, Chaerul Rochman, dan Dindin Jamaludidin, "Pencapaian Indikator Penilaian Hasil Belajar Keterampilan pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Hukum

merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di madrasah, mata pelajaran tersebut menekankan pada kemampuan peserta didik seperti membaca, menulis Al-Qur'an dan mengimplementasikannya didalam kehidupan sehari-hari.

Seiring perkembangan zaman yang modern, teknologi informasi mengalami perkembangan. Perkembangan zaman pendidikan pun terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Salah satu IT yang paling banyak digunakan pada saat ini yaitu penggunaan IT pembelajaran yang umumnya sudah berbasis ICT (*information and Communication of Technology*). ICT merupakan sebuah komponen sumber belajar yang didalamnya terdapat materi berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini terdiri atas semua aspek yang berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan, penyebaran, dan penyampaian informasi, materi pembelajaran serta asesmen pembelajaran dapat diakses melalui bantuan komputer atau telekomunikasi.<sup>3</sup>

Asesmen merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran, dan menyediakan informasi yang keseluruhan sebagai *feedback* bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Informasi ini berguna untuk merancang strategi pembelajaran selanjutnya.<sup>4</sup> Dan perolehan hasil asesmen dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, dan

---

Bacaan Idghom,” *At-Tajdid : Jurnal Ilmu Tarbiyah* Vol.9 No.1 (2020): 100–114.

<sup>3</sup> Didah Nurhamidah, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia,” 2021, 80–90.

<sup>4</sup> Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi *Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog, 2021), 1.

orang tua sebagai bahan gambaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam melaksanakan asesmen, menurut Hardiyanti berpendapat penilaian yang baik harus didasarkan pada instrumen berkualitas yang memenuhi kualifikasi penilaian. Instrumen penilaian bertujuan sebagai instrumen asesmen pembelajaran yang diharapkan berguna untuk meningkatkan mutu pembelajaran bagi pendidik ataupun peserta didik.<sup>5</sup> Asesmen merupakan sebuah proses mengumpulkan data dan informasi terkait kemampuan yang telah dimiliki peserta didik, hambatan yang dialami, dan kebutuhan belajar yang dihadapi secara individual.<sup>6</sup> Asesmen merupakan komponen yang penting dari proses belajar-mengajar.<sup>7</sup>

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran memerlukan evaluasi (*assesment*) yang disebut asesmen sumatif. Asesmen sumatif adalah suatu kegiatan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan nilai.<sup>8</sup> Asesmen sumatif ini dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana pencapaian pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik serta meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya. Dan asesmen sumatif ini metode evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran. Maka dari itu asesmen sumatif

---

<sup>5</sup> Ramdani, Rochman, dan Jamaludidin, "Pencapaian Indikator Penilaian Hasil Belajar Keterampilan pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Hukum Bacaan Idghom."

<sup>6</sup> Mukhlisim Marlina, *Asesmen Akademik*, cetakan pertama (Padang: CV.Afifa Utama, 2020), 1.

<sup>7</sup> Giati Anisah, Universitas Nahdlatul, and Ulama Sunan, "Kerangka Konsep Assessment Of Learning , Assessment For Learning , Dan Assessment As Learning," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 03, no. 02 (2021): 65–76.

<sup>8</sup> Illusiyah Maisyaroh, Muhammad Abdullah, dan Muhammad Nur Hadi, "Model Asesmen Sumatif dengan Menggunakan Metode Library Research untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Kurikulum Merdeka," *Asatiza : Jurnal Pendidikan* 04, no. 03 (2023): 274–87.

memerlukan pengembangan instrumen asesmen melalui teknologi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, supaya peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik dengan asesmen sumatif tersebut.

Menurut Hapsari dan Pamungkas, media pembelajaran melalui IT adalah sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran. Namun, pada waktu ini banyak peserta didik yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton dan membebani.<sup>9</sup> Media pembelajaran ini dapat menggunakan teknologi komunikasi contohnya telepon, komputer, internet dan lain sebagainya.

Penggunaan IT pembelajaran pada pendidikan sangat berperan pada zaman sekarang, IT digunakan untuk memfasilitasi pendidik untuk mengembangkan bahan ajarnya. Manfaat dari IT pembelajaran sangat diperlukan dalam membantu pendidik mengevaluasi pembelajaran sekaligus memberikan penilaian terhadap peserta didik serta terutama untuk membantu efektivitas proses belajar yang menarik. Oleh karena itu, penilaian berbasis IT pembelajaran berbasis ICT atau online dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

IT pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik secara terencana dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran berbasis IT merupakan perangkat fisik atau perangkat keras untuk

---

<sup>9</sup> Swita Amallia Hapsari dan Heri Pamungkas, "Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro" 18, no. 2 (2019): 225–33.

menyampaikan materi pembelajaran.<sup>10</sup>

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran. Selain mampu memikat perhatian peserta didik, IT pembelajaran juga mampu efektif menyampaikan pesan yang diinginkan oleh pendidik dalam setiap mata pelajaran. Dalam konteks penerapan pembelajaran di sekolah, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT secara kreatif, inovatif dan beragam, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Dalam menjalankan peran mereka sebagai pendidik, guru perlu mengambil langkah-langkah yang didasarkan pada ajaran agama, sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yang menyatakan:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka merenungkannya”.<sup>11</sup>

Demikian dalam konteks penerapan IT pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan perkembangan spiritual peserta didik. Hal ini menjadi fokus utama dalam penerapan IT pembelajaran. Tanpa memahami dan

<sup>10</sup> Mohammad Fikriansyah and others, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website ( Wordwall ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran,” 2020, 1–34.

<sup>11</sup> DEPAG RI, *Al Qur'an Terjemahan*, Edisi Baru (Semarang: CV Toha Putra, 2007), 400.

memperhatikan perkembangan spiritual atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan kesulitan mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125, yang menyatakan:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.<sup>12</sup>

Dari tafsir di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran perlu memperhatikan bahwa pesan atau informasi yang disampaikan harus positif, dan disampaikan dengan bahasa yang santun sebagai media penyampaian, dan dalam situasi pembantahan, pendidik sebaiknya menjelaskannya dengan logis agar peserta didik dapat menerima dengan baik, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis.

Banyaknya hadis Nabi Muhammad saw terkait dengan belajar Al-Qur’an merupakan sesuatu yang wajar karena diketahui bahwa Nabi Muhammad saw senantiasa mendidik dan mengajarkan sahabat-sahabatnya membaca, menghafal dan memahami makna Al-Qur’an. Sedangkan Al-Qur’an merupakan kitab suci umat islam yang menjadi petunjuk dan penjelasan kebaikan dan keburukan.

Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Anbiya ayat 10:

---

<sup>12</sup>DEPAG RI, 413.

وَلَقَدْ أَنْزَلْنَا إِلَيْكُمْ كِتَابًا فِيهِ ذِكْرُكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya:”sesungguhnya telah kami turunkan kepada kamu sebuah kitab yang didalamnya terdapat sebab-sebab kemuliaan bagimu. Maka apakah kamu tidak memahaminya.”<sup>13</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa pentingnya belajar Al-Qur’an, sebab terdapat kemuliaan dan keutamaan bagi orang-orang yang mempelajari Al-Qur’an. Dan belajar Al-Qur’an merupakan suatu kepastian bagi umat islam dan untuk menyempurnakan keutamaan Al-Qur’an adalah mengajarkan ilmu yang telah diperoleh agar bermanfaat bagi orang lain.

Belajar Al-Qur’an Hadis menggunakan teknologi pembelajaran memiliki manfaat sebagai sarana yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dalam mentransfer pengetahuan dari berbagai sumber kepada penerima informasi, dengan tujuan mencapai target pembelajaran. Salah satu IT pembelajaran untuk mendesain instrumen asesmen sumatif yang dapat digunakan adalah *Quizwhizzer*.

*Quizwhizzer* merupakan sebuah platform permainan daring yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengikuti kuis secara *online*, sehingga memberikan kontribusi membuat pembelajaran lebih menjadi lebih menarik.<sup>14</sup> *Quizwhizzer* adalah platform daring yang digunakan sebagai teknologi pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk

<sup>13</sup>DEPAG RI, 488.

<sup>14</sup> Ahwatul Annisa, Sri Wahyuni, and Nur Ahmad, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Materi Gerak dan Gaya,” *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* [Http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Paedagoria](http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Paedagoria) 6356, no. 2018 (2023): 213–25.

merancang soal-soal asesmen.<sup>15</sup> Merancang desain soal di *Quizwhizzer* terdapat pilihan template yang sudah disediakan dan dapat memilih template sesuai keinginan.

Menurut Susanto dkk., menyatakan bahwa *Quizwhizzer* adalah sebuah aplikasi permainan berbasis android yang melibatkan kegiatan multipemain untuk menyelesaikan kuis dan pertanyaan dengan cara yang menghibur.<sup>16</sup> Sedangkan menurut Wahyuningsih dkk., menyatakan bahwa *Quizwhizzer* merupakan sebuah aplikasi *game* edukatif berbasis web yang menarik dan dapat digunakan untuk menciptakan game interaktif dengan mengaksesnya melalui kode kuis.<sup>17</sup> Selain itu, dalam platform *Quizwhizzer* tersedia berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), respon ganda (*multiple response*), jawaban numerik (*numerical answer*), jawaban singkat (*short answer*), benar atau tidak (*true or false*), *open-ended*, *drag and drop into text*, mengurutkan (*ordering*), *slide*, dan pertanyaan acak (*random question*).<sup>18</sup>

Jadi, dapat disimpulkan *Quizwhizzer* merupakan *game* online yang bisa diakses lewat situs web. *Game* ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang seru dan menarik dengan berbagai template template menarik. *Quizwhizzer*

<sup>15</sup> Sofyan Iskandar, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 05, no. 02 (2023): 3239–2345.

<sup>16</sup> Lia Audina, Teti Rostikawati, dan Resyi A. Gani, "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 No.6 (2022): 1996–2006.

<sup>17</sup> Ani Nur Aeni, dkk., "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Eleme" 11 (2022): 1835–1852.

<sup>18</sup> Iskandar, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." 3.

bisa digunakan kapan saja dan dimana saja berada cara masuknya sangat mudah hanya dengan memasukkan kode kuis yang ingin diaksesnya. dan *Quizwhizzer* ini sudah disediakan beberapa tipe soal serta terdapat beberapa template yang sudah ada dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan observasi awal dalam pengembangan instrumen asesmen sumatif pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji masih minim pendidik yang memanfaatkan IT pembelajaran *Quizwhizzer* ini pada proses asesmen pembelajaran. Asesmen yang sering digunakan pendidik masih konvensional dan biasanya menggunakan IT berbasis *online* adalah *Google Form*. Terbatasnya pengetahuan pendidik dalam pemanfaatan untuk pembuatan instrumen asesmen berbasis *Quizwhizzer* ini jauh lebih menarik dan praktis dibandingkan menggunakan *google form*. Selain itu, terbatasnya pengembangan instrumen asesmen yang menggunakan IT interaktif dalam instrumen asesmen itu condong tidak bervariasi dan tidak menarik dalam proses evaluasi pembelajaran, karena pada umumnya *google form* digunakan untuk membuat survei, formulir dan kuesioner, meskipun dapat digunakan untuk membuat asesmen, akan tetapi fiturnya terbatas dan memiliki tampilan yang sederhana. Sedangkan pengembangan instrumen asesmen menggunakan *Quizwhizzer* ini sudah dilengkapi berbagai jenis bahan evaluasi yang sangat menarik dan menyenangkan, karena *Quizwhizzer* ini dirancang khusus untuk pembuatan kuis berbasis *online*, dan sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat menghasilkan kuis lebih terperinci, desain kuis dilengkapi banyak pilihan,

bisa membuat kuis yang lebih menarik dan bervariasi serta dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Salah satunya contohnya seperti permainan ular tangga yang dapat digunakan untuk menguji daya ingat dan ketelitian peserta didik dalam menjawab kuis dan meminimalisir kecurangan antar peserta didik karena soal otomatis teracak.

Pengembangan instrumen asesmen atau penggunaan *Quizwhizzer* ini sudah sering dilakukan di dunia pendidikan. Banyak penelitian dan pengembangan terkait instrumen penilaian, salah satunya adalah penelitian oleh Lia Audina dan lainnya. Penelitian tersebut mengembangkan dan menguji kelayakan media *game* interaktif elektronik berbasis *Quizwhizzer* pada sub tema Usaha Pelestarian Lingkungan, yang ditunjukkan untuk peserta didik kelas V SDN.<sup>19</sup> Selanjutnya, ada penelitian yang dilakukan oleh Ahwatul Anisa dkk penelitian tersebut menghasilkan instrumen penilaian berbantuan *Quizwhizzer* yang valid, praktis, dan efektif kevalidan, untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi gerak dan gaya.<sup>20</sup> Para peneliti telah melakukan penelitian tentang instrumen asesmen untuk mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan. Perbedaan yang ingin dilakukan oleh peneliti ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena instrumen asesmen yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi lapangan, dan kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam penggunaan *Quizwhizzer* sebagai instrumen asesmen khususnya pada asesmen sumatif.

---

<sup>19</sup> Audina, Rostikawati, dan Gani, "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis *Quizwhizzer* pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.", 1996-2006.

<sup>20</sup> Annisa, Wahyuni, dan Ahmad, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan *Quizwhizzer* untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Materi Gerak dan Gaya.", 213-225.

Oleh karena itu, sesuai dengan latar belakang yang ada, peneliti merasa perlu adanya penelitian dan pengembangan dengan judul pengembangan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji. Penelitian ini menghasilkan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer*, yang hanya terbatas pada materi "Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur'an" pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat bermanfaat dan layak digunakan untuk pendidik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji?
2. Bagaimana kelayakan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan Instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA

Miftahul Ulum Sitiaji.

2. Untuk menganalisis kelayakan Instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA

Miftahul Ulum Sitiaji.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian dan pengembangan instrumen asesmen pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan menjadi bahan kajian lebih lanjut terkait proses pengembangan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Memberikan masukan dan tambahan pengetahuan kepada pihak sekolah tentang pentingnya pengembangan instrumen asesmen melalui *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis serta menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya mengenai IT pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

###### **b. Bagi Guru**

Dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk

meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran sehingga dapat memanfaatkan ICT (*Internet Communication and Technologi*) dalam meningkatkan mutu pendidikan di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

**c. Bagi peserta didik**

IT pembelajaran ini bisa memberikan semangat belajar meningkat dan memotivasi peserta didik belajar Al-Qur'an Hadis sehingga bisa mempermudah memahami kemampuan pemahaman peserta didik.

**d. Bagi Peneliti**

Hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu dan pengetahuan bagi calon guru dalam memanfaatkan teknologi dan mengetahui IT pembelajaran, khususnya dalam pengembangan instrumen asesmen yang lebih efektif, praktis, menarik, menyenangkan tidak membosankan, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Komponen produk pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Instrumen asesmen yang dikembangkan melalui *Quizzwhizzer*, di dalam *Quizzwhizzer* ini terdapat beberapa tipe soal seperti *multiple choice*, *multiple response*, *numerical answer*, *short answer*, *true or false*, *open-ended*, *drag and drop into text*, *ondering*, *slide*, and *random question*.
2. Instrumen asesmen yang dikembangkan seperti *game online* yang bentuknya seperti *game Maps*.

3. Instrumen asesmen dapat diakses melalui link atau kode yang dibuat oleh peneliti dan setelah peserta didik berhasil menjawab seluruh soal tersebut, maka hasilnya akan muncul secara otomatis.

Produk pengembangan yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah instrumen asesmen dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Instrumen asesmen yang dikembangkan melalui salah satu *website* pembelajaran yang gratis dan mudah diakses oleh para guru adalah *Quizzwhizzer*. IT ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan instrumen asesmen pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan lebih menarik, praktis, menyenangkan, dan mudah diakses. Sebelum disebarluaskan dalam proses pembelajaran di kelas, instrumen asesmen yang sudah dirancang akan diuji kelayakannya dahulu untuk memastikan kualitas produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrumen asesmen yang dikembangkan dapat diakses melalui laptop atau *handphone* yang memiliki RAM 2 GB melalui link yang telah didesain oleh peneliti dan hanya dengan cara memasukkan kode untuk terhubung pada asesmen tersebut dan soal terdiri dari 20 butir soal. Sasaran yang dituju dalam pengembangan instrumen asesmen adalah peserta didik Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji yang berjumlah 32 peserta didik dan akan menjadi kelas uji coba asesmen yang dikembangkan.
3. Instrumen asesmen yang dikembangkan adalah mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E di Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Sitiaji dengan

tema “Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur’an”. Materi yang dikembangkan harus dibatasi supaya pembahasannya lebih terarah, fokus, dan lebih spesifik.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Ruang lingkup pengembangan ini merupakan sebuah penelitian pengembangan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* ada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan instrumen asesmen yang valid, menarik dan praktis. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah instrumen yang berbasis *website online* yaitu *Quizwhizzer*, sebuah *website online* yang dapat membantu guru untuk mengembangkan instrumen asesmen dan dapat diakses oleh guru dan peserta didik dengan mudah.

Penelitian pengembangan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* ada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis Fase E di MA Miftahul Ulum Sitiaji. Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen asesmen yang dikembangkan melalui salah satu *website online* yang bernama *Quizwhizzer*.
2. Instrumen asesmen yang dikembangkan berbentuk soal pilihan ganda, true or false, dan jawaban singkat.
3. Instrumen asesmen yang dikembangkan dibatasi untuk mata pelajaran Al-Qur’an Hadis materi “ Sejarah Penurunan dan Penulisan Al-Qur’an”

Fase E.

### G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada. Oleh karena itu, penulis perlu memberikan pemahaman yang lebih rinci mengenai istilah-istilah yang terkait dengan judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses penghasilan dan peningkatan pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju.
2. Instrumen asesmen sumatif adalah alat yang dapat mendukung seseorang untuk mempermudah suatu proses secara sistematis dan berkelanjutan. Hal ini berguna untuk untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dan pencapaian belajar peserta didik digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria khusus. Dan asesmen sumatif ini dilakukan di akhir dalam pembelajaran
3. *Quizwhizzer* adalah sebuah platform *game* pendidikan melalui situs web yang seru memungkinkan pembuatan permainan interaktif dengan multi pemain untuk menyelesaikan kuis dan pertanyaan secara menyenangkan dan dapat diakses melalui kode.
4. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di madrasah. Pembelajaran ini penting bagi peserta didik untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama mereka, karena Al-Qur'an merupakan

sumber utama hukum islam dan hadis merupakan sumber kedua. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadis diinterpretasikan sebagai bagian dari pendidikan untuk mengajarkan isi Al-Qur'an dan hadis kepada peserta didik. Keduanya merupakan landasan hukum dalam Islam.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Adapun tabel dibawah ini merupakan orisinalitas penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Lia Audina, Teti Rostikawati, dan Resyi A. Gani.	Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis <i>Quizwhizzer</i> Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.	Jenis penelitian menggunakan R&D. Game interaktif menggunakan <i>Quizwhizzer</i> .	Tema yang digunakan berbeda. Objek yang diteliti adalah siswa SDN.
2.	Anggita Septiani dan Apri Utami Parta Santi.	Pengaruh Aplikasi <i>Quizwhizzer</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi.	Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> .	Objek yang diteliti adalah siswa SDN. Metode yang digunakan penelitian eksperiment dengan pendekatan kuantitatif.
3.	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, dkk.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i> dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> .	Jenis penelitian kualitatif dan model pembelajaran saintific. Objek yang diteliti adalah siswa SD. Menggunakan kinemaster.
4.	Ahwatul Annisa, Sri Wahyuni dan	Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan <i>Quizwhizzer</i> untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya	Jenis penelitian menggunakan R&D. Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> .	Model pengembangan berbeda (model pengembangan menurut Borg and Gall). Tema yang digunakan berbeda. Objek yang diteliti adalah siswa SMP.

Berdasarkan tabel diatas, perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini bertujuan untuk menciptakan instrumen asesmen sumatif melalui *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Fase E. Instrumen asesmen sumatif yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk menjelaskan hasil penelitian agar lebih mudah dipahami, peneliti akan mengatur struktur pembahasan penelitian ini menjadi tiga bagian utama : pendahuluan, isi dan penutup. Pada bagian pendahuluan mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pengesahan, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan lampiran. adapun bagian isi meliputi lima bab adalah sebagai berikut:

Bab pertama adalah bab pendahuluan. Pada bab pendahuluan berisi informasi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian teori. Kajian teori didalamnya membahas terkait lingkup teori penelitian sebelumnya yang relevan sesuai penelitian yang membahas tentang instrumen assesment, *Quizwhizzer*, dan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Bab ketiga adalah metode penelitian dan pengembangan. Pada bab ini berisi terkait model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan

pengembangan, lokasi penelitian, sumber data, uji coba produk, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab empat membahas hasil pengembangan dan analisis data yang telah dilakukan peneliti. Bab ini mengulas keterkaitan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya dan dilandasi teori. Data penelitian disajikan melalui instrumen asesmen menggunakan *Quizwhizzer* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis siswa Fase E.

Bab kelima adalah bab penutup yang memuat rangkuman dan saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut. Kesimpulan ini didapatkan berdasarkan pada tinjauan hasil analisis dan data dalam penelitian, menunjukkan bahwa *Quizwhizzer*, yang telah dikembangkan oleh peneliti itu valid dan efektif dalam meningkatkan pemahaman Al-Qur'an Hadis siswa di Fase E. Sedangkan saran yang diajukan kepada sekolah, guru, siswa dan peneliti dengan harapan meningkatkan kualitas pembelajaran baik saat ini maupun di masa depan. Bagian akhir bab ini mencakup daftar pustaka, lampiran, dan riwayat hidup peneliti.

UNUGIRI