

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan pada masa sekarang adalah mampu berdampingan dengan kemajuan teknologi. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menyesuaikan pembelajaran digital. Inovasi pembelajaran disesuaikan dengan latar belakang siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.<sup>1</sup> Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan dan potensi siswa. Pemanfaatan kemajuan teknologi merupakan bentuk fasilitas yang dapat dimanfaatkan guru agar pembelajaran lebih baik untuk media pembelajaran berbasis digital.<sup>2</sup> Perkembangan pendidikan di era digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Perubahan pendidikan di era digital menuntut guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan kurangnya kreativitas guru dalam membelajarkan peserta didik. Seorang guru

---

<sup>1</sup> Rizky Nurul Setiani and Dani Firmansyah, "KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi COVID-19," *Pythagoras* 10, no. 1 (2021): 13–28.

<sup>2</sup> Afiq Ma'ruf and Alfurqan Alfurqan, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital GameBased Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 2 Padang," *AS-SABIQUN* 4, no.5 (2022): 1276–87.

<sup>3</sup> Sri Maya, "PELATIHAN DIGITAL ASSESSMENT BERBASIS ANDROID DI SMA NEGERI 1 PANGKEP," *Pangulu Abdi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 215–19.

tidak hanya fokus pada sebuah materi dalam pembelajaran melainkan penggunaan media pembelajaran secara arif dan terencana. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik dan benar.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran salah satu aspek penting yang juga harus diperhatikan adalah proses penilaian dalam hal ini disebut dengan istilah asesmen. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Dengan begitu, penilaian berbasis media online juga dapat membantu meningkatkan pemahaman pada peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif.<sup>5</sup> Asesmen yang dilakukan oleh guru selama ini terkesan monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa kurang semangat dalam melaksanakan asesmen.

Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Pembuatan instrumen asesmen yang digunakan guru selama ini masih menggunakan kertas.<sup>6</sup> Media evaluasi menggunakan kertas secara psikologis dapat menimbulkan kecemasan bagi peserta didik. Faktor lainnya yaitu adanya pengawas yang terus berada disekitar peserta didik juga menambah kecemasan peserta didik, bahkan terkadang pada pengandaan soal kertas evaluasi berkualitas rendah yang kurang jelas dari percetakan atau

---

<sup>4</sup> Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 290–306.

<sup>5</sup> Didah Nurhamidah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia," *Pena Literasi* 4, no. 2 (2021): 80–91.

<sup>6</sup> Kuncahyono Kuncahyono, Beti Istanti Suwandayani, and Abdurrohman Muzakki, "Aplikasi E- Test 'That Quiz' Sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Indonesia Bangkok," *Lectura : Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (August 5, 2020): 153–66, <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>.

tempat fotocopy. Berdasarkan permasalahan tersebut membuat tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menciptakan media evaluasi baru dan menarik agar didapatkan hasil belajar yang maksimal. Pembuatan instrumen asesmen menggunakan media teknologi merupakan salah satu pembaruan dalam bidang pendidikan. Dengan begitu, penilaian berbasis media online juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Khulafaur Rasyidin memerlukan metode pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan pengetahuan sejarah, tetapi juga melibatkan interaksi siswa secara aktif dengan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penilaian sangat berperan pada saat ini terutama sebagai upaya untuk membantu efektivitas proses belajar serta penyampaian materi,. Prinsip penilaian sebaiknya menekankan pada peningkatan hasil belajar dan alat untuk memutuskan pengajaran selanjutnya.<sup>7</sup> Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Dengan begitu, penilaian berbasis media online juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, penting untuk menggunakan metode yang inovatif dan efektif agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi materi dengan lebih baik. Salah satu metode yang menarik untuk digunakan adalah Nearpod, yaitu

---

<sup>7</sup> Nurhamidah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia."

platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi interaktif dan memfasilitasi partisipasi aktif siswa.

Namun, saat ini belum ada instrumen asesmen yang secara khusus dikembangkan untuk penggunaan Nearpod dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Instrumen asesmen yang ada umumnya belum memanfaatkan fitur-fitur interaktif dari Nearpod dan belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

*Nearpod* merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses gratis oleh para peserta didik dan pengajar dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu. Kendati demikian, aplikasi *nearpod* belum banyak diketahui dan digunakan oleh khalayak umum, khususnya pemeran pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Susanto menghasilkan bahwa media *nearpod* dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa, media *nearpod* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>8</sup> Penggunaan aplikasi seperti *nearpod* memungkinkan pengajaran yang interaktif dengan menyediakan *platform* di mana guru dapat membagikan presentasi, kuis, diskusi, dan materi lainnya kepada siswa dalam format yang menarik. Instrumen asesmen harus dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sejarah dan aspek kebudayaan Islam pada materi Khullafaur

---

<sup>8</sup> Tri Adi Susanto, "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3498–3512.

Rasyidin, menggunakan berbagai macam metode evaluasi seperti pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, menjodohkan, serta respons visual atau audio. Melalui *Nearpod*, siswa dapat terlibat dalam kegiatan yang lebih menarik, seperti menyusun jawaban, berkolaborasi dalam diskusi daring, dan memvisualisasikan pemahaman mereka dengan gambar, grafik, atau diagram. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen asesmen berbasis *Nearpod* yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Instrumen asesmen ini akan dirancang dengan memperhatikan karakteristik pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, memanfaatkan fitur-fitur interaktif dari *Nearpod*, dan memungkinkan penilaian yang komprehensif terhadap pemahaman siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan instrumen asesmen pada materi Khullafaur Rasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs 1 Bubulan?
2. Bagaimana kelayakan dan sesi validitas, reliabilitas, kepraktisan dan keterbaruan pada materi Khullafaur Rasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs 1 Bubulan?

### C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan instrumen asesmen pada materi Khullafaur Rasyidin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs 1 Bubulan.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan sesi validitas, reliabilitas, kepraktisan dan keterbaruan dalam konteks pembelajaran pada materi Khullafaur Rasyidin Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs 1 Bubulan.

### D. Manfaat Pengembangan

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mempermudah asesmen dan sebagai asesmen yang menarik bagi siswa dalam konteks penggunaan teknologi seperti Nearpod dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan instrumen asesmen berbasis teknologi seperti Nearpod ini dapat meningkatkan semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses memahami pembelajaran SKI.

- b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk dapat dikembangkan dan dipertimbangkan dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dan pengembangan instrument asesmen pada

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan penggunaan media berbasis Nearpod

c. Bagi Peneliti

Selanjutnya diharapkan dengan dilaksanakan penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat mengasah kemampuan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

*Nearpod* adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat, mengirim, dan mengelola materi pembelajaran interaktif. Dalam penelitian pengembangan asesmen interaktif, menggunakan *Nearpod* dapat memberikan banyak manfaat karena platform ini memungkinkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Spesifikasi produk *web Nearpod* dapat menjadi faktor penting dalam merancang dan mengimplementasikan instrumen tersebut.

*Nearpod* memungkinkan peneliti untuk membuat konten asesmen yang interaktif, seperti pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan pendapat, polling, dan kegiatan interaktif lainnya. Ini memungkinkan instrumen asesmen untuk lebih menarik dan beragam.

*Nearpod* mendukung integrasi berbagai jenis media, termasuk gambar, video, audio, dan presentasi slide. Peneliti dapat memanfaatkan fitur ini untuk menyajikan materi asesmen dengan cara yang beragam dan menarik. *Nearpod* memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan instrumen asesmen sesuai dengan

kebutuhan mereka. Mereka dapat menyesuaikan desain, format, dan konten asesmen untuk mencapai tujuan penelitian mereka. *Nearpod* memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan instrumen asesmen. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa, yang dapat membantu dalam mengevaluasi efektivitas instrumen asesmen. *Nearpod* menyediakan fitur keamanan dan privasi yang memadai untuk melindungi data siswa dan pengguna lainnya. Ini penting dalam konteks penelitian di lingkungan pendidikan.

*Nearpod* dapat diintegrasikan dengan berbagai *platform* Manajemen Sistem Pembelajaran (LMS) seperti *Google Classroom*, *Canvas*, *Schoology*, dan lain-lain. Ini memudahkan pengguna untuk menyinkronkan instrumen asesmen dengan platform yang sudah ada. *Nearpod* menyediakan fitur analisis yang memungkinkan peneliti untuk melacak dan menganalisis data asesmen. Ini membantu dalam mengevaluasi efektivitas instrumen asesmen dan membuat perbaikan yang diperlukan. Dengan memanfaatkan spesifikasi produk *web Nearpod* ini, peneliti dapat merancang dan mengembangkan instrumen asesmen yang efektif untuk pembelajaran interaktif, serta memperoleh data yang berguna dalam penelitian mereka.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu instrumen asesmen formatif berupa tes berbasis quiz menggunakan *Nearpod* pada materi khulafaur rasyidin kelas VII Mts.

2. Penilaian ini memerlukan sarana berupa smartphone serta jaringan internet di sekolah.
3. Instrumen penilaian formatif yang dibuat menggunakan Nearpod berbentuk soal pilihan ganda dimana setiap butir soal akan diberi durasi untuk pengerjaannya.
4. Instrumen penilaian formatif dibuat dari salah satu materi yang ada pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yaitu khulafaur rasyidin.

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

##### **1. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

- a. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII Mts Tauhidiyah 1 Bubulan, Bojonegoro.
- b. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Juni semester 2 tahun ajaran 2023/2024.
- c. Mata pelajaran yang digunakan adalah Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin.

##### **2. Keterbatasan pengembangan**

Keterbatasan pengembangan dalam Instrumen asesmen berbasis *Nearpod* di Mts 1 Bubulan adalah sebagai berikut:

- a. Instrumen tes dibatasi pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam untuk kelas VII dengan pokok bahasan Khulafaur Rasyidin.
- b. Bentuk tes yang digunakan adalah Pilihan Ganda

## G. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya peneliti dalam suatu proses pengembangan *Reserch and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

### 2. Instrumen Asesmen Formatif

Instrumen penilaian formatif adalah alat yang digunakan untuk melakukan penilaian, yang dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung.

### 3. *Nearpod*

*Nearpod* merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *Nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat di akses gratis oleh para siswa dan guru dari seluruh penjuru. *Nearpod* menyediakan beragam fitur menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti *Nearpod Library*, simulasi materi, bermacam-macam aktivitas seperti kuis dan gim, dan beragam fitur menarik lainnya.

## H. Orisinilitas Penelitian

Orisinalitas sebuah karya, tentu kita tahu bahwa dalam membuat sebuah karya kita haruslah menjaga orisinalitas dari karya kita, terutama pada karya akademik. Orisinalitas merupakan kriteria utama dan kata kunci dari hasil karya akademik terutama pada tingkat doktor. Karya akademik, khususnya

skripsi, tesis, dan disertasi, harus memperlihatkan bahwa karya itu orisinal. Untuk lebih memudahkan maka dari itu penulis mengambil sampel tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah dengan penelitian yang akan dilakukan penulis untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan dari penulis.<sup>9</sup>

Setelah mengkaji penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda, memiliki unsure kebaruan dan keorisinalitasan dari penelitian sebelumnya. Sehingga hasil yang nantinya di dapat dari penelitian yang akan dilakukan penulis ini akan dapat di gunakan sebagai penambah wawasan keilmuan bagi kita semua.

#### 1. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Persamaan: dalam penenitian ini sama-sama membahas tentang pengembangan instrumen asesmen berbasis *nearpod*

Pebedaan : perbedaan pada penelitian ini terdapat pada tujuan yang ingin di capai, pada penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui pengembangan instrumen penilaian mahasiswa pada matkul bahasa indonesia dan tidak mencantumkan pembelajaran interaktif.

#### 2. Pengembangan instrumen asesmen keterampilan berpikir kritis menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran IPA SMP

---

<sup>9</sup> MUHAMMAD IQBAL ALVIAN HUMAM, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTs PLUS SABILUNNAJAH SIMOREJO KANOR BOJONEGORO" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022).

Persamaan : dalam penenitian ini sama-sama membahas tentang penerapan instrument asesmen

Perbedaan : selain berbeda pada objek penelitiannya terdapat juga perbedaan pada model dan metode pembelajaran yang digunakan.

### 3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi.

Persamaan : dalam penenitian ini sama-sama membahas tentang pengembangan pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*

Perbedaan : selain berbeda pada objek penelitiannya terdapat juga perbedaan pada mata pelajaran yang akan di teliti.

#### I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini mempermudah dan memperjelas gambaran terkait penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan ini sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini beirisi tentang : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi alat evaluasi pembelajaran meliputi: pengertian alat evaluasi pembelajaran, fungsi alat evaluasi pembelajaran dan jenis jenis alat evaluasi pembelajaran, *eclipse crossword* meliputi : pengertian aplikasi *eclipse*

*crossword*, kelebihan dan kekurangan aplikasi *eclipse crossword* juga membahas tentang materi ketentuan pernikahan dalam islam.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

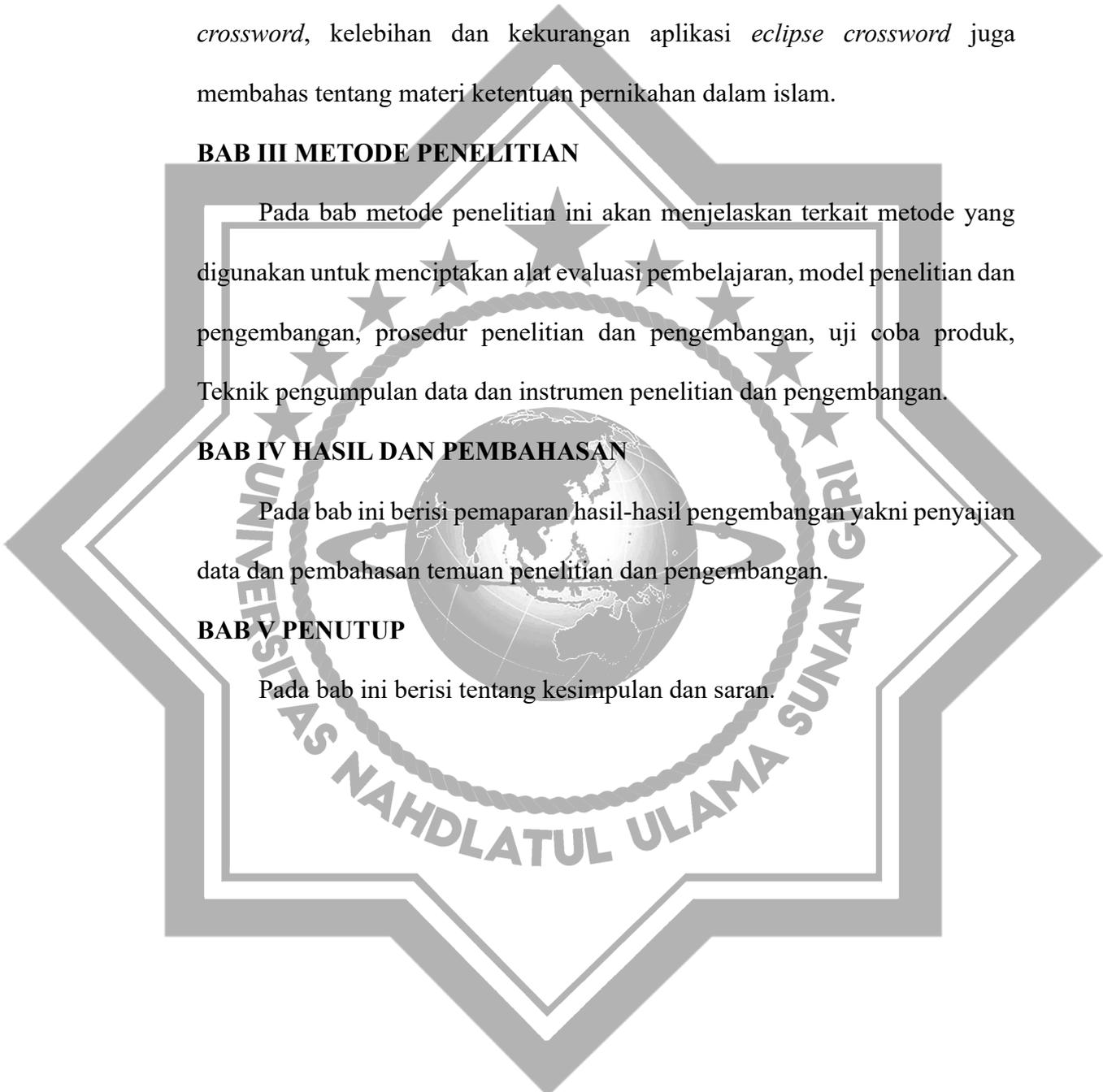
Pada bab metode penelitian ini akan menjelaskan terkait metode yang digunakan untuk menciptakan alat evaluasi pembelajaran, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan pembahasan temuan penelitian dan pengembangan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.



# UNUGIRI