

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

pendidikan sering di artikan sebagai proses memanusiakan manusia. Professor Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo menyatakan bahwa potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Di katakana bahwa tugas mendidik hanya mungkin dapat di lakukan dengan benar dan tepat tujuan, jika pendidik memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya.¹

Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional.20 Tahun 2003 pasal 58 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa “Evaluasi merupakan kegiatan pemantauan dan penelitian terhadap proses serta hasil kegitation belajar mengajar yang dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkesinambungan, berkala, menyeluruh, transparansi, dan sistematis untuk menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan”². Sejak adanya wabah covid-19 ini pemerintah pendidikan menerapkan pembelajaran secara online. Dengan adanya kebijakan untuk stay at home semua pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dilakukan secara online.

¹Sri Bella Harahap, M.Pd, *Strategi Penerapan Metode Umami Dalam Pembelajaran Al-Qur'an*, (Surabaya: Scopindo, 2020). hlm. 54

²Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1

Dengan adanya kebijakan baru, seorang pendidik harus menemukan media atau metode pembelajaran dan evaluasi yang sangat efektif di gunakan. Pada Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan 2011 (semantik 2011), Sugiyono dan Dzuha Hening Y mengangkat tema *game edukasi* “ragam budaya” sebagai media pembelajaran budaya di indonesia. Dari peneliti perkembangan tersebut ditemukan hasil bahwa game dapat dijadikan sebagai alat bantu evaluasi pembelaran yang komunikatif dan menyenangkan untuk anak-anak maupun orang dewasa.³

Media Game Educandy adalah suatu aplikasi berbasis web yang memiliki slogan “*make learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis).⁴ Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis online yang sangat menyenangkan dimasa pandemi seperti sekarang ini. Di dalam media game Educandy ini ada banyak sekali jenis permainan yang bisa di explor dan dijadikan bahan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa agar siswa tidak jenuh dengan media atau metode itu-itu saja.

Pada masa pandemi seperti ini di sekolah MI Ainul Huda terdapat banyak siswa yang sering mengeluh dengan banyaknya tugas yang di

³Ramansyah, W. (2015). Pengembangan education game(EDUGAME) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1-9: hlm.3

⁴Lestari, Sri Puji. 2020. *Asik Dengan Educandy*. (online), (<https://bdjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>, diakses 19 November 2020).

berikan dan bosan dengan selalu mengerjakan tugas berupa soal sebagai evaluasi pembelajaran. Dengan keadaan seperti ini sangat penting untuk mencari metode atau media yang baru dan menyenangkan untuk evaluasi pembelajaran pada masa pandemi seperti ini dan media yang sangat cocok untuk di terapkan yaitu media game Educandy.

Seperti salah satu sekolah yang berada di desa Sendangharjo kecamatan Ngasem. Sekolah yang memiliki nama MI Ainul Huda ini berada di jalan khayangan api RT.23/RW.08, Soko, desa Sendangharjo Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Sekolah ini masuk kedalam kategori sekolah yang banyak di minati oleh masyarakat sekitarnya.

MI Ainul Huda termasuk salah satu sekolah yang melakukan pembelajaran secara online beberapa bulan terakhir ini. Dengan dilakukanya pembelajaran secara online menjadi PR bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Dan di lain sisi pendidik harus bisa menciptakan media atau metode evaluasi pembelajaran yang menarik untuk mengukur suksesnya suatu pembelajaran terhadap peserta didik dengan jarak jauh.

Selama masa pandemi covid-16 ini evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menentukan sejauh mana berhasilnya proses pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik hanya dengan memberikan tugas saja, tetapi pada pertengahan sama pandemi ini guru Fiqih mempunyai ide untuk menggunakan media game educandy sebagai

evaluasi pembelajaran fiqih agar lebih menarik. Karena dengan menggunakan media game educandy siswa bisa merasa lebih semangat dan senang untuk mengerjakan soal yang sudah di ubah menjadi kuis game.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan penemuan yang menarik bagi peneliti yaitu menggunakan Media Game Educandy sebagai salah satu alat evaluasi yang sudah di terapkan pada pertengahan masa pandemi. Media Game Educandy ini merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai alat evaluasi yang menyenangkan. Media Game Educandy ini merupakan suatu media online yang di dalamnya berisi beberapa macam game yang berbeda yang bisa di gunakan pendidik sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk peserta didiknya agar tidak merasa bosan. Proses evaluasi pembelajaran bagi peserta didik dituntut untuk mampu mengkondisikan materi yang ia peroleh saat proses pembelajaran untuk menjawab dan menganalisis materi yang sudah di ajarkan menggunakan media game educandy.

Berdasarkan uraian diatas, dan mempertimbangkan manfaat aspek media maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran FIQIH Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Kecamatan Ngasem”. Pemilihan media game Educandy sendiri sebagai alat evaluasi berdasarkan pengamatan peneliti terhadap peserta didik yang

sering merasa bosan. Dengan media *game educandy* ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih rileks dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan dapat meminimalkan perasaan bosan dan jenuh.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka yang dijadikan fokus penelitian ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media *educandy* dalam pembelajaran Fiqih berbasis online di MI Ainul Huda Sendangharjo kec. Ngasem kab. Bojonegoro ?
2. Bagaimana hasil evaluasi dalam pembelajaran Fiqih menggunakan media *Educandy* berbasis online di MI Ainul Huda Sendangharjo kec. Ngasem kab. Bojonegoro ?
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *game educandy* sebagai alat evaluasi pembelajaran fiqih di MI Ainul Huda Sendangharjo Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian di antaranya ialah:

1. Untuk mengetahui pengimplementasikan media *educandy* dalam pembelajaran Fiqih di MI Ainul Huda Sendangharjo kecamatan Ngasem.

2. Untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran Fiqih menggunakan media Educandy di MI Ainul Huda Sendangharjo kecamatan Ngasem.
3. Untuk mengetahui Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media game *educandy* sebagai alat evaluasi pembelajaran fiqih di MI Ainul Huda Sendangharjo Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoristis diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang implementasi media *educandi* sebagai alat evaluasi pembelajaran Fiqih
2. Secara Praktis hasil peneliti ini bermanfaat bagi:
 - a. Peneliti, diharapkan dapat menambah pengalaman dalam implementasi alat evaluasi menggunakan *educandy*
 - b. Lembaga/madrasah, diharapkan dapat menjadi salah

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian permasalahan tersebut guna memudahkan peneliti dalam menggali informasi maupun data yang sesuai dengan judul penelitian. Batasan ruang lingkup penelitian tersebut antara lain:

1. Materi Fiqih

2. Implementasi media Educandy sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI berbasis online di MI Ainul Huda Sendangharjo

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: konteks penelitian, penegasan judul, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, definisi istilah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Bab ini akan berisi penjelasan tentang evaluasi pembelajaran, media game *educandy*, pembelajaran Fiqih

BAB III METODE PENELITIAN: Bab ini membahas tentang jenis dan metode penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data dan teknik keabsahan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: Bab ini membahas secara rinci tentang lokasi penelitian, subjek penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP : Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran bagi penelitian.

Kemudian pada halaman akhir, akan dilampirkan Daftar Pustaka dan Lampiran-Lampiran.

G. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variable penelitian	Pendekatan dan lingkungan penelitian	Hasil peneliti
1	Penelitian, Clara Ayu Setya Kurniawati, 2019	Implementasi media kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa sd negeri 1 kerjo lor wonogiri	Implementasi media kahoot sebagai alat evaluasi dan meningkatkan hasil belajar siswa di sd	Kualitatif	Hasil analisis bahwa media kahoot bisa menjadi alat evaluasi dan meningkatkan hasil belajar

					siswa
2	Peneliti, Muhammad Sidqi Maulana, 2017	Implementasi Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam di SMP NEGRI 2 PEKALONG AN	Implementasi game, meningkatkan hasil belajar siswa	Kualitatif	Hasil analisis bahwa media game dapat meningka tkan hasil belajar siswa
3	Penelitian, Khusnul Chotimah, 2018	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui E- Learning di sekolah Indonesia kota Kinabalu (SIKK) Malaysia	Evaluasi pembeajaran, menggunaka n E-Learning	Kuantitatif	Hasil analisis bahwa E- Learning dapat digunaka n sebagai alat evaluasi pembelaja ran

Tabel 1.2

Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Setya Indah Dwi Farida, 2020	Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Onlinedi MI AINUL HUDA SENDANGREJO KECAMATAN NGASEM KABUPATEN	Implementasi media educandy, alat evaluasi pembelajaran,	Kualitatif	

		BOJONEGORO			
--	--	------------	--	--	--

H. Definisi Istilah

Definisi Istilah adalah penjelasan istilah yang akan digunakan sesuai dengan judul, serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan hasil penelitian.

Adapun definisi istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi menurut KBBI adalah pelaksanaan atau penerapan.⁵ Implementasi juga bisa di artikan dengan suatu tindakan untuk menjalankan sesuatu rencana yang telah diperbuat.

2. Media Educandy

Media Educandy merupakan sebuah aplikasi media Game. Media game educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan “*make learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis), educandy dapat digunakan untuk membuat permainan online yang menyenangkan.

⁵<https://kbbi.web.id/implementas>, akses 16 November 2020

3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, bberdasarkan komponen dan kriteria tertentu.

4. Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Sendangharjo

Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Sendangherjo adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang berada setingkat Sekolah Dasar yang berlokasi di Jalan jalan khayangan api RT.23/RW.08, Soko, desa Sendangrejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro

Dari penjelasan istilah-istilah di atas, maka yang dimaksud dalam judul proposal ini adalah bagaimana Implementasi Media Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fiqih Berbasis Online Di MI Ainul Huda Sendangherjo Kecamatan Ngasem.