

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pasal 3 bab II undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, disebutkan dengan tegas bahwa pendidikan memiliki dua fungsi pokok. Pertama, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi dan membentuk karakter serta peradaban yang berkepribadian bagi bangsa, dengan tujuan akhir mencerdaskan kehidupan bangsa. Kedua, tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan peserta didik agar menjadi individu yang memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mampu mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Suatu negara dapat dikatakan maju jika negara tersebut mengedepankan pendidikan, karena tanpa pendidikan suatu bangsa tidak akan memiliki kemampuan untuk mengelolah kekayaan alam, bahkan jika putra putri Indonesia tidak mempunyai skill yang memadai, dikhawatirkan akan menjadi penghambat pembangunan nasional. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa sebagian Negara-negara maju berkembang dengan pesat bukan karena memiliki sumber alam yang melimpah ruah akan tetapi ditunjang pula dengan intelektualitas, disiplin, etos kerja rakyatnya.¹

¹ Sulastris Sulastris, Happy Fitria, and Alfroki Martha, "Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Journal of Education Research* 1, no. 3 (2020): 258–64, <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>.

Guru merupakan komponen pendidikan yang memegang tanggung jawab atas berhasil dan gagalnya pengajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk selalu meningkatkan keprofesionalannya sebagai seorang guru. Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru yang berhubungan dengan proses belajar mengajar adalah mengadakan perencanaan pengajaran yang cermat dan mengadakan analisa tujuan, memiliki bahan dan metode yang tepat serta mendukung proses belajar mengajar secara sistematis dan menganalisa hasil belajar untuk mendiagnosa kelemahan siswa dan dapat memberikan bantuan yang diperlukan.²

Di abad ke-21 ini, pendidikan dituntut untuk bisa semakin maju dan mudah diakses oleh semua kalangan. Sejalan dengan hal itu, pada saat sekarang ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Namun beberapa pendidik masih mempertahankan cara tradisional dalam mengelola pembelajaran. Mereka berpikir bahwa dengan menggunakan teknologi mempersulit mereka karena harus dituntut untuk selalu mampu memperbaharui pengetahuan dari berbagai sumber.³

Permasalahan inilah yang menjadi tantangan untuk para pendidik dalam menghadapi pendidikan berbasis teknologi. Pendidik diharuskan mampu untuk

² Irjus Indrawan, "Profesionalisme Guru Di Era Revolusi Industri 4.0," *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 57–80, <https://doi.org/10.32520/afkar.v7i2.255>.

³ Dhia Fitriah and Meggie Ullyah Mirianda, "Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri*, 2019, 148–53.

menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa. Sekolah tanpa tenaga pendidik yang standar dan menguasai teknologi pengajaran, rasanya pembinaan intensif yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka pengembangan skill anak didiknya berpeluang tidak maksimal ⁴

Salah satu elemen terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran ialah penilaian. Berdasarkan Permendikbud No. 21 Tahun 2022 Pasal 1 menyatakan bahwa “Penilaian ialah sebuah cara mengumpulkan serta mengolah data-data dalam menguji pencapaian keberhasilan dari proses belajar peserta didik”. Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran karena menjadi tolak ukur ketercapaian pembelajaran. Penilaian berbasis media online dapat mempermudah beban pendidik juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif.

Penilaian dalam pembelajaran atau asesmen merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pengajar untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan peserta didik, hal tersebut dijadikan acuan bagi pengajar dalam menentukan pembelajaran selanjutnya. Proses penilaian pembelajaran merupakan bagian dari refleksi pemahaman terhadap perkembangan atau juga bisa dikatakan sebagai kemajuan peserta didik dalam pembelajaran ⁵

⁴ Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). *Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology*. *Linguistics and Culture Review*, 6, 89-107.

⁵ Wahidmurni, Alifin Mustakawan, dan Ali Ridho, 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Latera.

Pendidik memiliki peran penting dalam melakukan proses pembelajaran. Peran penting tersebut yaitu mempersiapkan materi, media pembelajaran serta melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk peserta didik. Berhubungan dengan evaluasi pembelajaran, tentunya pendidik memerlukan alat evaluasi yang efisien guna memudahkan melakukan penilaian. Fungsi penting seorang pendidik dalam melakukan penilaian dalam belajar merupakan memberikan umpan balik kepada para peserta didik dalam rangka mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dari pembelajaran. Penilaian belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu prosedur untuk memperoleh informasi belajar dalam menentukan keputusan dari kinerja atau hasil belajar siswa.⁶ Prinsip penilaian sebaiknya menekankan pada peningkatan hasil belajar dan alat untuk memutuskan pengajaran selanjutnya.⁷

Pada tahap pra penelitian peneliti melakukan observasi ke salah satu lembaga pendidikan yang terletak di desa Karang Kepohbaru Bojonegoro yaitu MTs Miftahul Ulum, adalah salah satu lembaga yang berkomitmen untuk memajukan pendidikan dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi, salah satunya dengan melengkapi ruang kelas dengan Android TV, namun beberapa tenaga pendidik masih menggunakan cara konvensional terutama saat melakukan asesmen pembelajaran.

Hasil observasi pra penelitian juga mengungkapkan bahwa guru masih jarang sekali memanfaatkan aplikasi atau WEB sebagai alat atau instrumen

⁶ Miler, M.D., Linn, R.L., dan Gronlund, N.E. 2012. *Measurement and Assessment in Teaching*. New Jersey: Pearson Higher Education

⁷ Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

dalam pelaksanaan asesmen kebanyakan guru masih menggunakan cara konvensional dengan menggunakan kertas soal atau buku LKS. Beberapa permasalahan pun muncul, diantaranya adalah guru yang merasa terbebani karena harus mengoreksi lembar kerja siswa, juga biaya yang harus dikeluarkan untuk pembelian kertas dan lain sebagainya.

Disisi lain siswa hanya mendapat hasil nilai dari pertanyaan yang di kerjakan tanpa mendapatkan feedback atau koreksi atas soal yang telah dikerjakan dan kegiatan asesmen menjadi tidak menarik serta tidak berkesan, hal seperti ini seharusnya bisa diselesaikan dengan mudah dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, salah satunya adalah *Wizer.me*

Wizer.me adalah sebuah website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ataupun media untuk assessment pembelajaran yang interaktif, menarik serta edukatif sehingga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Wizer.me bisa diakses secara gratis dan didalamnya terdapat beberapa fitur yang sangat menarik, selain menawarkan fitur fitur yang sangat menarik pengoprasian website ini juga termasuk mudah dan praktis.

Berdasarkan uraian diatas dan permasalahan yang dihadapi, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Wizer.me* yang dengan mengangkat judul “PENGEMBANGAN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *WIZER.ME* MATERI HAJI DAN UMROH KELAS VIII MTs MIFTAHUL ULUM KARANGAN KEPOHBARU BOJONEGORO.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan asesmen sumatif berbasis *Wizer.me* materi haji dan umroh kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Kepohbaru Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan asesmen sumatif berbasis *Wizer.me* materi haji dan umroh kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pengembangan asesmen sumatif berbasis *Wizer.me* materi haji dan umroh kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Kepohbaru Bojonegoro.
2. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan asesmen sumatif berbasis *Wizer.me* materi haji dan umroh kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Kepohbaru Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Diharapkan hasil pengembangan dapat menjadi alat untuk asesmen yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Lembaga : Diharapkan hasil pengembangan dapat dimanfaatkan oleh lembaga dan menjadi masukan untuk melakukan inovasi inovasi serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

- b. Bagi Guru : Diharapkan hasil pengembangan mempermudah guru dalam melakukan asesmen dan meningkatkan motivasi guru untuk mengkresikan aplikasi *wizer.me* menjadi lebih menarik lagi
- c. Bagi Siswa : Diharapkan hasil pengembangan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Peneliti : Memperluas khsanah pengetahuan dan motivasi untuk meningkatkan kreatifitas dalam pemanfaatan media pembelajaran.

E. Komponen Dan Spesifikasi Produk

1. Produk yang akan dikembangkan berupa instrument assessment sumatif materi haji dan umroh dengan aplikasi Wizer Me untuk siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Kepohbaru Bojonegoro.
2. Produk yang dikembangkan berisi butir soal dan perintah yang disesuaikan dengan materi bab Haji dan Umroh kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangen Kepohbaru Bojonegoro.
3. Produk yang dikembangkan bisa diakses menggunakan smartphone atau PC melalui link yang dikirim.
4. Produk yang digunakan memanfaatkan fitur fitur pra bayar dari website *Wizer.me*.

F. Ruang Lingkup Dan keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pengembangan ini merupakan media untuk asesmen sumatif dalam pembelajaran yang berbasis website *Wizer.me*.

2. Media ini dibuat dengan memanfaatkan website *Wizer.me* yang dimaksudkan sebagai sarana untuk asesmen sumatif yang interaktif bagi siswa.
3. Media asesmen yang dikembangkan disesuaikan dengan cakupan materi haji dan umroh yang dipelajari di kelas VIII MTs / fase D.
4. Pengembangan media ini hanya memanfaatkan fitur-fitur pra bayar pada website *Wizer.me* dan berfokus pada mata Pelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah.
5. Media asesmen yang dikembangkan hanya memanfaatkan fitur-fitur yang menyediakan penilaian otomatis.
6. Media asesmen yang dikembangkan hanya dapat diakses jika menggunakan jaringan internet/online.
7. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Kepohbaru Bojonegoro.

G. Definisi Oprasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki sehingga menjadi produk yang berkualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Asesmen sumatif

Merupakan penilaian yang dilakukan diakhir proses pembelajaran untuk dijadikan acuan guru untuk mengidentifikasi kompetensi yang dimiliki siswa dan sejauh mana sudah mencapai akhir unit pembelajaran.

3. *Wizer.me*

Wizer.me adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat dan membagikan tugas-tugas interaktif kepada siswa dan dapat diakses secara gratis.

4. Materi Haji dan Umrah

Materi Haji dan Umrah merupakan salah satu sub materi yang dipelajari pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah dan menjadi syarat dalam kriteria ketuntasan pembelajaran.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian adalah penelaahan terhadap hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan kajian penelitian ini yang sekaligus dalam hal ini untuk menjelaskan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya serta menjadikan penelitian sebelumnya sebagai resource dalam penelitian ini untuk melahirkan gagasan baru yang belum pernah diteliti sebelumnya.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun Dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Indriyani (2024) <i>Pengembangan E-Lkpd Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Menggunakan Wizer.Me Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII Smp/Mts.</i>	Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan materi 80,64%, desain 80%, kepraktisan oleh guru 83,85%, kepraktisan oleh siswa 84,7%. Dan evektif meningkatkan kemampuan HOTS.	Sama sama mengembangkan prangkat pembelajaran berbasis wizer.me.	Pengembangan yang akan dilakukan berupa instrument asesmen menggunakan model ADDIE dan focus pada materi haji dan umroh kelas VIII.
2	Laili Fiytria Andarini (2023) <i>Pengaruh</i>	Hasil penelitian menunjukkan	Sama sama meneliti tentang	Penelitian yang akan

	<i>Penerapan Problem Based Learning Disertai LKPD WIZER.ME Terhadap Hasil Belajar siswa materi fluida.</i>	bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, maka terdapat pengaruh problem based learning disertai lkpd wizer.me terhadap hasil belajar materi fluida.	pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis wizer.me.	dilakukan merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE.
3	Muhammad Arifin (2022). <i>pengembangan e-lkpd liveworksheets berbasis contextual teaching and learning (ctl) pada materi minyak bumi.</i>	Hasil penelitian menunjukkan aspek materi 89%, tampilan 88%, keterlaksanaan 90% dan kepraktisan pendidik sebesar 84%. Valid dan layak digunakan.	Sama sama mengembangkan instrument penilaian berbasis website.	Pengembangan yang akan dilakukan menggunakan wibset Wizer Me dan focus pada materi haji dan umroh.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada proposal pengembangan ini akan diklasifikasi dalam tiga bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Sebelum masuk bab pertama akan didahului dengan halaman sampul yang menggambarkan isi proposal pengembangan.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab satu memuat pembahasan latar belakang masalah atau konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahsan.

Dalam bab ini memaparkan tentang beberapa teori mengenai pengertian asesmen, prinsip asesmen, asesmen sumatif. Dalam bab ini juga menjelaskan

terkait pengertian *wizer.me*, beberapa fitur dan kelebihan dari website *wizer.me*. Selain itu bab ini juga membahas terkait materi Haji dan Umroh.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini memuat metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Peneliti mendeskripsikan model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, jenis data dan sumber data, uji coba produk, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini memaparkan tentang proses dan hasil pengembangan, asesmen sumatif berbasis *Wizer Me* dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Madrasah.

UNUGIRI