

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas dan canggih, perlu ditingkatkan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas. Karena keberhasilan sebuah sistem pendidikan dapat diukur dari hasil evaluasi pembelajaran. Untuk mencapai hasil evaluasi pembelajaran yang efektif, seorang guru perlu memiliki alat evaluasi yang valid dan praktis guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang bermutu, tentu saja penggunaan teknologi dan pengetahuan sangat berpengaruh. Penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pendidikan diharapkan dapat membawa perbaikan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di suatu negara. Untuk mencegah ketertinggalan Pendidikan di Indonesia dari perkembangan IPTEK, diperlukan inovasi baru terkait faktor-faktor pendukung pembelajaran dan evaluasi di sekolah. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan alat evaluasi yang tepat adalah faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran dan evaluasi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru di beberapa SMA di Bojonegoro, diketahui bahwa siswa belum menggunakan aplikasi untuk mengerjakan soal latihan atau ujian. Salah satunya terjadi di SMAN 4 Bojonegoro, hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 4 Bojonegoro Ibu Hanif evaluasi pembelajaran di SMAN 4 Bojonegoro kelas XI

kurang menariknya alat evaluasi pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan pendidik, sehingga peserta didik sering merasa takut ketika guru memberikan pengumuman akan adanya ulangan harian atau kuis lainnya. Merujuk pada jurnal Fitri Nanda Lestari, budhi Rahayu Sri Wulan, Rosyidah Umami Octavia “*Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Pada Aplikasi Eclipse crossword terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD.*” 2024, bahwasanya jurnal ini juga menggunakan aplikasi *eclipse crossword* tetapi digunakan sebagai model pembelajaran dan skripsi yang saya ambil lebih terfokuskan kepada evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* dengan latar belakang di sekolah SMAN 4 Bojonegoro evaluasi pembelajarannya di rasa monoton dan membosankan peserta didik.

Salah satu cara pendidik menjadikan *evaluasi* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik dapat menggunakan alat evaluasi dengan aplikasi *Eclipse crossword*. Aplikasi Eclipse crossword digunakan untuk membuat Teka-Teki Silang (TTS) yang sangat menghibur, mendorong siswa untuk berpikir. Penggunaan Eclipse crossword memudahkan guru dalam pembuatan TTS ini. Pelaksanaan kegiatan dimulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi, hingga refleksi. Dari hasil kegiatan terlihat bahwa guru-guru sangat bersemangat dan antusias dalam mempelajarinya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Rofiqoh Hasan Harahap and others, ‘Pergunaan Media Pembelajaran Software Eclipse Crossword’, *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2022*, 2022, 234–39.

Untuk memastikan prosedur evaluasi pembelajaran berjalan efektif, guru harus mampu mengembangkan alat evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan proses evaluasi. Menurut Wina Sanjaya, peran guru sangat krusial dalam implementasi pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan agar dapat mencapai tujuan pendidikan, yakni kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa.

Penerapan aplikasi *eclipse crossword* dapat digunakan di mana saja dengan koneksi internet, menjadikannya alat yang fleksibel dan nyaman bagi guru dan siswa. Aplikasi ini dirancang untuk membuat kuis interaktif, mendorong siswa untuk saling bersaing dalam belajar. Proses pembelajaran akan efektif apabila didukung oleh kemampuan berpikir tingkat tinggi baik guru maupun siswa. Berpikir adalah representasi simbolis dari berbagai kemungkinan atau peristiwa, dan berpikir kritis sangat penting untuk pemecahan masalah. Siswa bukan sekedar penerima informasi, namun harus mampu membangun pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Berpikir kritis akan mengubah kecenderungan siswa dari penalaran esensial menjadi penalaran kompleks. Penalaran yang tegang penting dalam pembelajaran mata pelajaran, karena membantu menangani masalah, menemukan tujuan, mengumpulkan hasil potensial, dan membuat keputusan. Seorang pemikir kritis akan berusaha menjawab pertanyaan secara efektif dan benar. Salah satu cara guru dalam memanfaatkan aplikasi ini adalah dengan memadukannya dengan model pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran dapat maksimal. Secara keseluruhan, bagian ini menekankan pentingnya berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran interaktif dalam pendidikan, dan bagaimana *eclipse crossword* dapat menjadi alat yang berguna

untuk mencapai tujuan ini.<sup>2</sup>

Penelitian ini memberikan fokus pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *eclipse crossword* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA. Penelitian ini berfokus terhadap dua aspek utama, yaitu alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* dan metode IBL (*Inquiry Based Learning*).

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan yang berharga tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA, serta dampaknya terhadap pencapaian kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Alat Evaluasi Pembelajaran yang berbantuan aplikasi *eclipse crossword* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak atau pengaruh dari proses evaluasi pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *eclipse crossword* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian melibatkan pertimbangan terkait dampak penggunaan kecerdasan buatan, seperti aplikasi *eclipse crossword*, dalam konteks pendidikan. Pertanyaan yang muncul mencakup sejauh mana teknologi ini memberikan dampak positif atau mungkin menimbulkan tantangan dalam mencapai evaluasi pembelajaran yang diinginkan.

---

<sup>2</sup> Fitri Nanda Lestari, Budhi Rahayu Sri Wulan, and Rosyidah Umami Octavia, 'Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Pada Aplikasi Eclipse Crossword Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), 2564–70 <<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3832>>.

Dengan memfokuskan penelitian pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *eclipse crossword*, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas integrasi kecerdasan untuk mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti di tingkat SMA. Sebagai judul penelitian yang diusulkan, yaitu "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Eclipse Crossword* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 4 Bojonegoro," mencerminkan fokus khusus pada pengembangan alat evaluasi yang terkait dengan penggunaan aplikasi *eclipse crossword* dalam konteks tersebut.<sup>3</sup>

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

Dengan pemaparan latar belakang dari peneliti di atas maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Eclipse crossword* dapat mendukung implementasi metode Inquiry Based Learning (IBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Eclipse crossword* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan nilai-nilai keagamaan serta budi pekerti siswa di SMA Negeri 4 Bojonegoro?

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Sebagaimana rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

---

<sup>3</sup> karina wanda wiene surya putra, 'Penerapan Pembelajaran Media Eclipse crossword Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah', 6 nomor 4 (2023), 1–7.

1. Untuk menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* melalui metode Inquiry Based Learning dalam meningkatkan pemahaman konsep dan nilai-nilai keagamaan serta budi pekerti siswa di SMA Negeri 4 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaa alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan nilai-nilai keagamaan serta budi pekerti siswa di SMA Negeri 4 Bojonegoro

#### **D. Manfaat Pengembangan**

##### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini dapat berperan dalam mengembangkan teori-teori pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi (Aplikasi *Eclipse crossword*) untuk meningkatkan pemahaman konsep, nilai-nilai keagamaan, dan budi pekerti siswa. Implikasi teoritisnya dapat membuka ruang baru dalam pemahaman tentang interaksi antara teknologi dan pendidikan.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Siswa di SMA Negeri 4 Bojonegoro dapat mengalami peningkatan pemahaman konsep melalui penggunaan alat evaluasi berbantuan aplikasi *Eclipse Crossword*. Aplikasi tersebut dapat dirancang untuk menyajikan Materi pelajaran disajikan secara lebih interaktif dan menarik, membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik.

###### **b. Bagi Sekolah**

Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dapat membuat proses belajar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penerapan aplikasi *Eclipse crossword* sebagai alat evaluasi membuktikan bahwa sekolah bersedia mengadopsi inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran dan evaluasi ini menciptakan lingkungan yang dinamis dan progresif di terutama ini di terapkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang tertarik menggunakan metode penelitian kuantitatif.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *eclipse crossword* melalui metode IBL (Inquiry Based Learning) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMAN 4 Bojonegoro. Dengan spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan alat evaluasi pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *aplikasi eclipse crossword* mata Pelajaran Ketentuan pernikahan dalam islam dengan sasaran kelas XI SMAN 4 Bojonegoro.
- b. Media evaluasi pembelajaran di desain berupa soal evaluasi yang menjadi alat bantu pendidik untuk memberikan soal evaluasi kepada peserta didik melalui aplikasi *eclipse crossword* dengan berbagai banyak varian model.
- c. Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berbantuan aplikasi *eclipse crossword* yaitu berisi teka-teki silang jenis permainan kata ini

melibatkan mengisi kotak-kotak kosong dengan jawaban yang tepat untuk pertanyaan atau soal yang disajikan dalam teka-teki silang. Puzzle ini tidak hanya menyediakan kesenangan bermain, tetapi juga memiliki nilai pendidikan yang membantu siswa secara tidak langsung memperluas kosakata mereka.

- d. Produk ini di sajikan kepada siswa melalui link dan dikerjakan oleh siswa melalui *smartphone* masing masing.

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

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Peserta penelitian adalah siswa kelas XI di SMAN 4 Bojonegoro.
2. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei semester 2 tahun pelajaran 2023/2024.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan fokus pada materi Ketentuan Pernikahan dalam Islam.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan peneliti dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, diantaranya adalah:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan hanya dapat digunakan menggunakan *handphone* atau laptop.
2. Akses Internet yang digunakan stabil tetapi ada beberapa peserta didik yang tidak membawa *smartphone* atau tidak memiliki *smartphone* pribadi sehingga harus mengerjakan dengan teman sebangku.
3. Waktu dalam pelaksanaan pada uji coba lapangan kurang maksimal.

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi-definisi operasional variabel yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya peneliti dalam suatu proses pengembangan *Reserch and Development (R&D)*.

### 2. Alat Evaluasi

Alat evaluasi pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai atau ketuntasan siswa telah tercapai.

### 3. *Eclipse crossword*

*Eclipse crossword* (teka-teki silang) merupakan metode pembelajaran aktif yang melibatkan semua peserta didik untuk berpikir secara aktif saat pembelajaran berlangsung, dengan mengisi teka-teki silang. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

## H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1  
Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian (1)	(3) Persamaan	(4) Perbedaan	(2) Hasil Penelitian
1.	Fitri Nanda Lestari, budhi Rahayu Sri Wulan, Rosyidah Umami Octavia “ <i>Pengaruh Model Pembelajaran Word Squere Pada Aplikasi Eclipse crossword terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD.</i> ” 2024	Menggunakan jenis penelitian Kuantitatif	Metode, jenjang sasaran, dan diterapkan untuk media pembelajaran, penelitian saya evaluasi pembelajaran	Pengembangan Alat Evaluasi berbantuan Aplikasi Eclipse crossword menggunakan metode IBL (Inquiry Bassed Learning) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 4 Bojonegoro

2.	Robi Syamsul Ma'arid	Menggunakan jenis penelitian Rnd	Metode melalui inquiry based learning, tingkatan responden,	Pengembangan Alat Evaluasi berbantuan Aplikasi Eclipse crossword menggunakan metode IBL (Inquiry Based Learning) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 4 Bojonegoro
----	----------------------	----------------------------------	---	--

Kebaharuan (*novelty*) dari penelitian ini adalah Pengembangan Alat Evaluasi berbantuan aplikasi *Eclipse crossword* dalam metode (IBL) Inquiry Based Learning yang mudah di operasikan dan bisa diakses oleh peserta didik menggunakan HP. Selain itu aplikasi ini juga bisa menarik perhatian dan juga membuat peserta didik tidak takut dengan adanya ulangan karena di inovasi dengan aplikasi eclipse crossword tersebut. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMAN 4 Bojonegoro.

## I. Sistematika Pembahasan

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

### BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi 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