

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Istilah evaluasi telah diartikan para ahli dengan cara berbeda meskipun maknanya relatif sama. definisi evaluasi sebagai *“a process for describing an evaluand and judging its merit and worth”*. Sedangkan Gilbert Sax (1980:18) berpendapat bahwa *“evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator”*.

Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah gambaran kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti. Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan konsekuensi logis dari proses evaluasi yang dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan aturan, dan terus menerus.

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas pembelajaran yang meliputi : tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana belajar serta cara penilaian.¹ Selain itu, bertujuan untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Dalam

¹ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019.

proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (judgement). Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti (worth and merit) dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.

Evaluasi pembelajaran inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran kegiatannya termasuk kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran adalah media yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajar, karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar.²

Pada situasi kelas yang sebenarnya, dimana seorang guru perlu melakukan evaluasi dengan cara yang baik. Untuk mencapai tujuan itu ia perlu menguasai macam-macam metode untuk melakukan evaluasi yang relevan. Suatu evaluasi yang baik harus mempunyai syarat berikut, valid, andal, objektif, seimbang, membedakan, norma, fair, dan praktis.³

Pada pasal 58 ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sisdikmas, yang menyatakan evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk

² Dr.Mochtar Kusuma M.Pd,Evaluasi Pendidikan Pngantar,Kompetensi dan implementasi,1,yogyakarta,parama ilmu,2016,hlm 8

³ Dr.Mochtar Kusuma M.Pd,Evaluasi Pendidikan Pngantar,Kompetensi dan implementasi,1,yogyakarta,parama ilmu,2016,hlm 14

memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.⁴

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Apalagi saat ini perkembangan teknologi terjadi dengan begitu cepat, sehingga memaksa kita semua harus bisa mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin menjadi orang yang tertinggal. Pendidikan yang di dapatkan di bangku sekolah, tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Karena tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran di dalam kelas harus bisa menguasai kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar.

Dalam evaluasi pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi *Quiwhizzer*. Media aplikasi *QuizWhizzer* adalah aplikasi permainan berbasis internet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *QuizWhizzer* merupakan sebuah platform yang bisa diakses melalui website serta dapat digunakan siswa dikelas maupun diluar kelas. *Quizwhizzer* juga mampu memicu persaingan antara siswa karena dengan aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal

⁴ Dr.Mochtar Kusuma M.Pd,Evaluasi Pendidikan Pngantar,Kompetensi dan implementasi,1,yogyakarta,parama ilmu,2016,hlm 21

latihan. Sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam mengerjakan soal latihan atau kuis.

Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran harus menarik perhatian siswa agar tercapainya pembelajaran dan siswa mempunyai pengalaman baru. Namun, saat ini implementasi teknologi kedalam media pembelajaran masih sangat minim karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul dengan tema Pengaruh media quizwhizzer sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti bab zakat di SMPN I Sumberrejo Bojonegoro.

Peneliti bertujuan dengan adanya pengaruh media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menguji kelayakan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat soal latihan dalam bentuk games, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal.⁵

Permasalahan ditemukan pada kelas IX SMPN 1 Sumberrejo, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas IX yaitu pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih menggunakan

⁵Sofyan Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.

pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab, media evaluasi yang digunakan belum bervariasi sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan malas untuk belajar, peserta didik juga belum pernah menggunakan alat evaluasi berupa game elektronik. Meskipun sudah tersedianya komputer dan diperbolehkannya membawa Handphone namun tidak semua guru bisa memanfaatkannya dengan baik.

Dari permasalahan di atas, pembelajaran dengan media game elektronik berbasis *QuizWhizzer* dapat menjadi solusi yang tepat sebagai alat evaluasi dalam bentuk kuis. *QuizWhizzer* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat soal latihan dalam bentuk games, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal. Kinemaster adalah aplikasi untuk mengedit video dengan fitur lengkap.⁶ *QuizWhizzer* juga memuat berbagai macam bentuk tes seperti pilihan ganda, jawaban ganda, jawaban singkat, numerik, benar/salah, serta seret dan lepas ke dalam teks. kelebihan *QuizWhizzer* yaitu, merupakan alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran, dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik, dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung dengan bentuk soal yang beragam.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Quizwhizzer* sebagai

⁶ Iskandar et al.

alat evaluasi pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 sumberrejo bojonegoro”.Diharapkan nanti dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang lebih efisien. Judul penelitian ini dipilih karena *QuizWhizer* berfungsi sebagai alat evaluasi yang interaktif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Dalam penerapan pembelajaran di era digital media seperti *QuizWhizzer* mampu memberikan pengaruh yang besar guna menunjang interaksi yang terjadi antar siswa dan guru dalam suatu pembelajaran di kelas.⁷ Melalui platform ini, siswa dapat mengikuti kuis secara online dengan sistem penilaian otomatis, yang tidak hanya mempermudah guru dalam mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dan efisiensi *QuizWhizer* sebagai media evaluasi, serta bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode evaluasi yang lebih dinamis, menarik, dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar siswa.

B. Fokus Penelitian

Sesuai latar belakang tersebut, fokus penelitian ini yaitu:

⁷ Rohmatin Alfianistiawati et al., “Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang,” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 2, no. 7 (2022): 698–706, <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>.

1. Bagaimana Pengaruh penggunaan *Quizwhizer* sebagai media evaluasi pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat media *QuizWhizer* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *Quizwhizer* sebagai media evaluasi pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat media *QuizWhizer* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian dan tujuan penelitian yang dijelaskan, oleh karena itu harapan dari hasil penelitian ini dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis
 1. Memiliki manfaat dan berguna dalam memperbanyak ide-ide dan inspirasi penelitian

2. Memberikan sumbangan ilmiah dalam bentuk ilmu pengetahuan tentang pengaruh media *Quizwhizzer* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro
3. Sebagai referensi, serta sarana, dan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya tentang media *Quizwhizzer* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro

b. Secara Praktis

1. Bagi Kepala Madrasah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kepala madrasah dalam upaya mengembangkan media interaktif dalam proses belajar mengajar di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro

2. Bagi guru

Hasil ini dapat mewujudkan *Quizwhizzer* sebagai upaya untuk mengembangkan media interaktif dalam proses belajar mengajar SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian kuantitatif adalah suatu pernyataan atau asumsi yang diajukan untuk diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis ini merupakan suatu bentuk dugaan yang dapat diuji dengan menggunakan metode ilmiah untuk menentukan apakah variabel-variabel yang diteliti mempunyai hubungan bermakna atau berbeda. Hipotesis nol (H_0) dan

hipotesis alternatif (H_1) adalah dua kategori hipotesis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif..

Hipotesis nol (H_0) adalah klaim bahwa tidak ada perbedaan atau dampak yang berarti antara variabel-variabel yang diteliti. Teori nol sering kali dirumuskan dengan menggunakan tanda sama dengan (=).

Penegasan bahwa terdapat dampak atau perbedaan penting diantara variabel-variabel yang diteliti dikenal sebagai Hipotesis Alternatif (H_1). Pernyataan yang bertentangan dengan hipotesis dapat digunakan untuk mengembangkan hipotesis alternatif nol. Terdapat tiga bentuk umum hipotesis alternatif: lebih besar dari (>), lebih kecil dari (<), atau tidak sama dengan (\neq).

Setelah perumusan hipotesis, peneliti akan mengumpulkan informasi untuk memverifikasi ide tersebut. Hasil analisis data nantinya akan digunakan untuk menentukan apakah dapat menerima atau menolak hipotesis nol. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menyediakan fakta dari observasi yang memungkinkan dilakukannya generalisasi dan mengambil kesimpulan tentang populasi yang lebih besar.

Hipotesis untuk peneliti ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh terhadap peserta didik menggunakan *Quizwhizzer* dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan evaluasi pembelajaran konvensional.
2. Hipotesis Nol (H_0) : tidak ada pengaruh yang signifikan mengenai

penerapan evaluasi melalui *Quizwhizzer*.

F. Definisi Operasional

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.⁸
- b. Game *Quizwhizzer* merupakan sebuah situs website khusus yang didesain untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan interaktif. Para peserta, baik siswa maupun pemain, harus menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Situs web ini menyediakan berbagai fitur permainan sesuai prefensi dan kebutuhan pengguna.

G. Orientasi Penelitian

Agar menghindari kesamaan kajian dengan peneliti sebelumnya, oleh karena itu peneliti menciptakan originalitas penelitian yang telah ada. Penelitian tentang implementasi media pembelajaran dan penelitian secara umum yang berkaitan dengan

⁸ Dr. Sukiman, M.Pd, Pengembangan Media Pembelajaran, Jl. Kenanga, Maguwoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta 55282, PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI), Januari 2012

penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian yang memiliki keterkaitan dan relevansi

penelitian ini diantaranya:

Judul penelitian, tahun terbit	Persamaan	Perbedaan
Kaulia Taqwa Dkk, 2024, Pengembangan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran PAI Di Maarif Duren sewu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas mengenai media <i>Quizwhizzer</i>. 2. Meneliti untuk mata pelajaran PAI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan adalah pengembangan <i>Research and Development (R&D)</i> sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif. 2. Pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran PAI, Sedangkan pada penelitian yang saya lakukan untuk mengetahui Kelayakan media <i>Quizwhizzer</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro setelah dilakukannya penelitian ini
Fahmita Sari, 2023, Efektifitas Penggunaan Media Game Qizwizzer dalam pembelajaran Matematika siswa kelas VIII Di UPTD SMPN 7SINJAI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media game <i>Quizwhizzer</i> 2. Membahas mengenai media <i>Quizwhizzer</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap mata pelajaran Matematika, sedangkan saya meneliti pengaruh <i>Quizwhizzer</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti 2. Pada penelitian sebelumnya berfokus pada kelas VIII Pelajaran Matematika, Sedangkan Penelitian yang akan saya lakukan berfokus pada Kelas IX pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Zakat
Weni Agustini Dkk, 2022, Implementasi aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada Mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti mengenai media game <i>Quizwhizzer</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk menjelaskan implementasi aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada mata pelajaran PAI yang mengarah pada hasil

		<p>implementasi yang diperoleh dari penggunaan media berbasis online yaitu <i>Quizwhizzer</i>, yang meliputi perencanaan penggunaan aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada pembelajaran PAI, implementasi aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada mata pelajaran PAI, dan hasil implementasi aplikasi <i>Quizwhizzer</i> mata pelajaran PAI. penelitian yang akan saya lakukan untuk mengetahui seberapa pengaruh media <i>Quizwhizzer</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Zakat kelas IX setelah dilakukan uji coba game <i>Quizwhizzer</i> pada siswa</p>
--	--	--

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Berikut akan dikemukakan secara umum pembahasan proposal ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan konteks penelitian yang mengungkapkan berbagai hal yang akan diteliti dalam bentuk pertanyaan pertanyaan yang dapat membantu dalam proses penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian dan sistematika penelitian. Bab I berfungsi untuk mengungkap latar belakang masalah yang menjelaskan fenomena hasil pengamatan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang berbagai teori yang berkaitan dengan penelitian yang dibahas untuk nantinya membantu penelitian dalam memahami, mendalami serta menganalisis konteks masalah yang diteliti. Bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir. Bab II ini memiliki fungsi untuk mendeskripsikan penguasaan teori-teori atau konsep yang relevan, serta kedudukan masalah penelitian dalam teori atau konsep yang digunakannya. Dalam bab II ini juga menjelaskan mengapa dan bagaimana teori atau konsep hasil penelitian terdahulu digunakan untuk peneliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

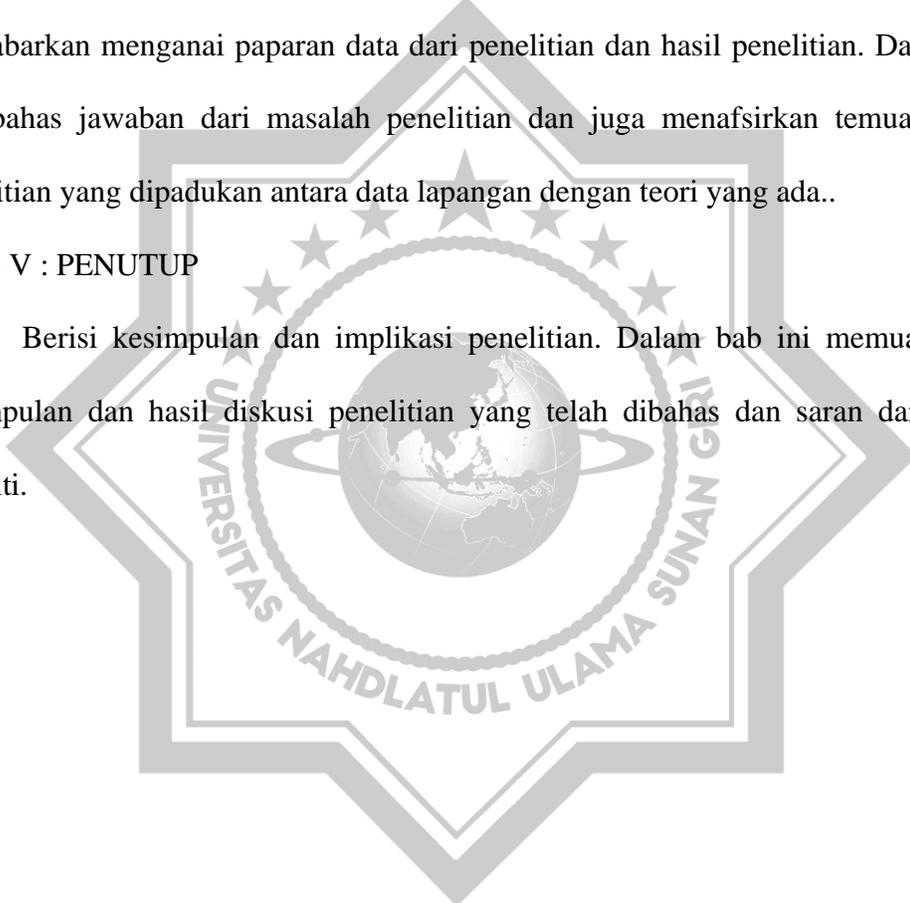
Pada bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Bab III dalam pelaksanaan penelitian ini memiliki fungsi untuk menjelaskan tentang bagaimana pendekatan dan jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berfungsi menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan dalam rumusan masalah. Menguraikan data hasil penelitian yang disajikan sesuai metode yang telah dijabarkan di dalam bab III dan berisi analisis dari hasil penelitian. Dan juga berfungsi untuk membahas dan menjabarkan mengenai paparan data dari penelitian dan hasil penelitian. Dan membahas jawaban dari masalah penelitian dan juga menafsirkan temuan penelitian yang dipadukan antara data lapangan dengan teori yang ada..

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan implikasi penelitian. Dalam bab ini memuat kesimpulan dan hasil diskusi penelitian yang telah dibahas dan saran dari peneliti.



UNUGIRI