

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya persiapan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, pendidikan harus dibuat sebaik mungkin sehingga dapat bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. permasalahan yang kerap dihadapi di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Di dalam proses belajar mengajarnya peserta didik lebih banyak belajar secara teori. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Media belajar adalah sumberbelajar yang dapat membantu guru memperkaya gagasan peserta didik, dengan berbagai jenis materi pembelajaran. Guru kemudian dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.¹

Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif itu mengutamakan kolaborasi, komunikasi dan dapat menciptakan interaksi antarsiswa melalui permainan yang khas pada setiap peserta didik. Menciptakan motivasi dalam belajar, khususnya imajinasi, tantangan, dan rasa ingin tahu. Banyak media pembelajaran yang disajikan dan dapat diterapkan oleh guru, seperti media pembelajaran berbasis permainan yang tentunya juga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran, khususnya untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan.

¹ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 172, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Quizizz sendiri merupakan aplikasi game bersifat naratif dan mendidiki yang fleksibel, selain digunakan sebagai sarana penyampaian materi, quizizz sendiri juga dapat digunakan sebagai sarana penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat membantu untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, terutama pada peserta didik SMA/SMK. Aplikasi ini dapat diakses melalui web maupun di download melalui playstore.²

Menurut Rusmono hasil belajar suatu mata pelajaran adalah perubahan perilaku individu yang meliputi perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Sedangkan menurut Kunandar ada lima fungsi hasil belajar yang dilakukan guru yaitu: untuk menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik menguasai suatu kompetensi tertentu, untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan serta tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program serta pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan, untuk menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan, untuk menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran. Selain itu menurut Ahmad hasil belajar dapat dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi

kemampuan belajar siswa antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi

² Unik Hanifah Salsabila dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik, dan kesehatan, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar seperti:keluarga, sekolah,dan masyarakat.³

Guru terkadang belum terlalu memaksimalkan teknologi dan cenderung mengajar dengan metode konvensional, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan berakibat peserta didik cenderung pasif dan jenuh dalam pembelajaran, oleh karena itu motivasi dari siswa menjadi rendah. Dalam belajar, motivasi sangatlah penting karena dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dan kegagalan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi dirasa akan sulit berhasil, sebab seseorang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan dapat melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, penguatan motivasi belajar siswa harus dilakukan terus-menerus. Dalam pembelajaran, motivasi dapat menjadi tenaga pendorong siswa untuk memaksimalkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk mewujudkan tujuan belajar.

Perkembangan belajar siswa dikatakan telah mencapai secara optimal apabila mampu memperoleh pendidikan dan prestasi yang sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan motivasi belajar yang dimilikinya. Segala sesuatu usaha yang dilakukan siswa karena adanya motivasi. Jika motivasi belajar baik dampak baiknya akan melahirkan hasil belajar yang baik. Ini artinya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat menunjang prestasi belajar yangtinggi pula.⁴

³ Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, dan Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 1 X Koto Diatas," *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (9 Desember 2022), <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>.

⁴Nurfaliza Nurfaliza dan Nur Eka Kusuma Hindrasti, "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (19 Maret 2021): 96, <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>.

Dan motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan berbagai macam jenis media, seperti *Media auditif* yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti, radio, cassette recorder, piringan audio. *Media visual* yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. *Media visual* ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. *Media audio-visual* yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Jadi berdasarkan dari berbagai macam jenis media, dalam pengembangan evaluasi pembelajaran PAI ini menggunakan quizizz yang berbasis *audio visual*.⁵

Dari hasil wawancara kepada peserta didik, mereka mengemukakan bahwasannya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan sistem yang konvensional seperti lisan maupun tulisan. Peserta didik disana juga belum mengetahui atau menerapkan aplikasi quizizz, padahal kemajuan ITE dan keakraban peserta didik terhadap game di kehidupan sehari-hari sangat familiar. Anak-anak itu sekarang sudah tidak dibatasi dalam penggunaan gadget, sehingga mereka tidak bisa mengendalikan diri mereka untuk memegang handphone. Adanya pengembangan PAI dengan quizizz ini penulis dapat terbantu dengan media pembelajarannya. Jadi tidak terpaku oleh papan tulis saja, tetapi ada aplikasi yang membuat peserta didik ketika sedang menggunakan handphone ada materi yang dapat dipelajari dalam aplikasi tersebut. Guru dapat terbantu dengan

⁵ Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019.

adanya quizizz karena adanya fitur game kuis (Tanya jawab) dan dalam aplikasi ini juga ada yang namanya game kertas, jadi sistemnya adalah peserta didik bisa tanpa menggunakan handphone. dalam aplikasi quizizz ini juga menyediakan soal-soal, sehingga ketika guru tidak sempat membuat soal nantinya bisa mengambil soal orang lain. Bisa juga sebagai evaluasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih terkait implementasi aplikasi quizizz ini di SMKN 1 Kota Kediri, serta mengenalkan aplikasi ini kepada peserta didik. Peneliti mengambil pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikarenakan selain itu pembelajaran ini dapat membentuk sosok anak didik yang memiliki kepribadian dengan landasan iman dan ketakwaan serta nilai-nilai moral atau etika yang kuat dan tercermin dalam segala sikap dan perilaku sehari-hari.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di dalamnya membahas beberapa mata pelajaran, yaitu Aqidah Akhlak, Qur'an Hadist, Sejarah Kebudayaan Islam, Fiqih. Dalam hal ini peneliti ingin lebih fokus membahas Sejarah Kebudayaan Islam materi metode dakwah islam oleh walisongo di tanah jawa. Pada materi ini tujuan dari pembelajarannya adalah dapat menganalisis peran tokoh ulama di Indonesia (wali songo) dalam menyebarkan ajaran islam, dapat memaparkan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah walisongodi Indonesia yang dilakukan secara damai, meyakini metode dakwah yang moderat, bi hikmah wa al-mau'idlatil hasanah adalah perintah allah swt, membiasakan sikap kesedarhanaan, tekun, damai kesungguhan dalam mencari ilmu, dan semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Implementasi Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Kota Kediri”.

B. Fokus Penelitian

Merujuk dari pemaparan yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi evaluasi pembelajaran PAI berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Kediri dengan menggunakan quizizz?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi evaluasi pembelajaran PAI berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Kediri
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Kediri berbasis menggunakan quizizz.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan positif bagi bidang pendidikan melalui

pembelajaran interaktif dengan aplikasi quizizz, apalagi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan lebih praktis, serta dapat meningkatkan pemahaman guru tentang cara menggunakan quizizz secara maksimal sehingga evaluasi dan pembelajaran lebih baik.

b. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan guru, sehingga proses penilaian pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga diharapkan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendalami bagaimana penerapan game quizizz di kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu mencantumkan persamaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang ingin dilakukan peneliti, lalu

meringkas hasil penelitian sebelumnya. Diantara penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Saify Imdad, 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz pada mapel PAI di SMA Diponegoro panti jember, peneliti melakukan tahap-tahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Adanya tahap-tahap tersebut agar penerapan dari quizizz teraplikasikan dengan baik pada peserta didik dan guru yang ada disekolah.⁶ Persamaan pada penelitian ini adalah pada tahap-tahapnya seperti perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. adanya tahap-tahap ini diharapkan nantinya quizizz dapat berjalan dengan baik untuk penilaian pembelajaran. Sedangkan perbedaannya pada penelitian ini adalah isi dan cara yang ada dalam tahapan-tahapan dalam mengambil data pada lokasi penelitian tersebut.

Witriani, 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk itu memperoleh hasil validasi dan menunjukkan rata-rata presentase 98,1% dengan kriterianya sangat layak. selain itu, penilaian respon guru adalah 97,5% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian respon peserta didik adalah 90,0% dengan kriterianya sangat praktis. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa aplikasi quizizz ini layak dan baik digunakan sebagai alat evaluasi online berbasis aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya kisah hijrah rasullullah SAW.⁷ pada penelitian ini terdapat persamaan hasil setelah menerapkan quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi metode dakwah islam oleh walisongo di tanah jawa. Sedangkan

⁶ Saify Imdad, "Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Juli 2023," t.t., 80–85.

⁷ Witriani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo" (Palopo, IAIN Palopo, 2023), 51.

perbedaan, penelitian ini mengambil Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi metode dakwah walisongo di tanah jawa dan digunakan untuk mengetahui *critical thinking* dan *creative thinking* peserta didik.

Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz ini sebagai inovasi pada media pembelajaran sistem hybrid yang dapat membantu dan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Dan aplikasi ini dapat meningkatkan ketertarikan guru dalam memudahkan saat evaluasi kepada peserta didik.⁸ Pada penelitian ini terdapat persamaan tentang inovasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz dan manfaatnya untuk guru. Jika penelitian sebelumnya lebih fokus pada gurunya, penelitian ini berfokus pada guru dan peserta didik, utamanya peserta didik.

F. Definisi Operasional

1. Evaluasi Pembelajaran PAI

Pengembangan materi pembelajaran Pendidikan agama Islam hanya berfokus pada aspek strategi pembelajaran PAI saja. Pengembangan dalam bidang strategi dengan menekankan pembelajaran mudah difahami oleh peserta didik. Walaupun penelitian lebih mengedepankan pada konteks pengembangan kurikulum PAI. Apalagi di era teknologi yang berkembang pesat, maka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dikembangkan dengan model-model pembelajaran yang berbasis teknologi agar pembelajaran terkesan tidak monoton dan dapat menarik minat belajar peserta didik.⁹

⁸Sisca Octarina Dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sistem Hybrid saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru dan Tenaga Pendidik di Desa Ibul Besar Pemulutan," *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 5, No. 1 (21 Februari 2022): 93–94, <https://doi.org/10.29303/Jppm.V5i1.3402>.

⁹ Mohammad Jailani, Hendro Widodo, dan Siti Fatimah, "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," t.t., 143.

Evaluasi secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* (penaksiran dan penilaian) sedangkan dalam bahasa Arab berasal dari kata "*Imtihan*" yang artinya khataman dan ujian yaitu sebuah cara yang digunakan untuk menilai hasil suatu kegiatan. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran atau pendidikan disisi lain evaluasi merupakan suatu proses atau suatu tindakan guna menentukan nilai peserta didik selama mengalami proses belajar mengajar selama satu periode. Penilaian dan pengukuran merupakan suatu hal yang berbeda, namun diantara pengukuran dan penilaian terdapat hal yang tidak dapat dipisahkan, evaluasi lebih menitik beratkan pada suatu tindakan untuk menentukan nilai sesuatu, sedangkan pengukuran lebih menitik beratkan pada suatu tindakan untuk menentukan kuantitas atau luas sesuatu.

Jadi evaluasi pembelajaran adalah kegiatan atau proses yang menyeluruh atau berkelanjutan dan sistematis dalam rangka penjaminan, pengendalian, dan penetapan kualitas (arti dan nilai) pembelajaran berdasarkan kriteria dan pertimbangan terhadap berbagai komponen pembelajaran sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya.¹⁰

2. Quizizz

Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan yang bersifat edukasi, naratif dan fleksibel, selain digunakan sebagai sarana pemberian materi dan

¹⁰ M. Chusnuts Tsawab, Uswatun Khasanah, "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di MTs NU Banat Kudus" Vol. 2 (2020).

soal, quizizz juga dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk menilai pembelajaran sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan.¹¹

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Dalam pembelajaran faktor motivasi mempunyai pengaruh penting. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai siswa yang berhasil dalam lingkungannya.¹²

¹¹ Abd Rajab, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar," 2020, 3.

¹²Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 2 (18 September 2017): 87, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.18>

