

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terus menerus dilakukan dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi (terwujud) dalam alam sekitar intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia. Setiap negara maju tidak akan pernah terlepas dengan dunia pendidikan. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara, maka akan semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dapat memajukan dan mengharumkan negaranya.

Menurut Heidjrachman dan Husnah Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Notoadmodjo, Pendidikan formal dalam suatu organisasi merupakan suatu proses pengembangan kemampuan kearah yang diinginkan oleh organisasi yang bersangkutan.¹ Dalam proses belajar mengajar evaluasi pembelajaran menjadi tolak ukur hasil belajar siswa.

¹ Benny Heldrianto, "Penyebab Rendahnya Tingkat Pendidikan Anak Putus Sekolah Dalam Program Wajib Belajar 9 Tahun Desa Sungai Kakap Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya", dalam *Jurnal S-1 Ilmu Sosiologi Volume 1, Nomor 1, 2013*. h. 2.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan informasi hasil kerja sama guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru.² Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian akan ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah. Berdasarkan firman Allah SWT dalam QS. Al-Ankabut Ayat 2-3 :

أَحْسِبِ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ . وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ
قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ

Sayyid Quthub secara panjang lebar mengemukakan aneka *fitnah*/ujian yang merupakan sunnatullah terhadap keimanan kaum beriman. Menurutnya. *Fitnah*/ujian itu bisa dalam bentuk menghadapi gangguan kebatilan dan para pelaku kebatilan, lalu sang mukmin tidak mendapatkan pelindung yang dapat mendukungnya untuk menangkis kebatilan atau pendukung yang dapat membelanya, tidak juga kekuatan untuk menghadapinya.³

Berdasarkan kutipan tafsir ayat di atas penulis berpendapat bahwa kata *fitnah*/ujian itu termasuk dalam evaluasi karena jika seseorang

² Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

³ Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al Misbah : pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera hati.

mengalami ujian dan setelah ujian tersebut akan dapat ganjaran baik berupa pahala karena telah sabar dalam ujian tersebut maupun dosa karena tidak ikhlas dalam menjalani ujian. Sama halnya dengan evaluasi, akan ada dua kemungkinan yang didapat yaitu mendapat nilai yang tinggi maupun rendah.

Surah tersebut mengandung makna evaluasi yaitu pengujian sehingga manusia bisa menguji daya kemampuannya beriman terhadap berbagai macam problem kehidupan yang dialaminya, untuk mengetahui sampai dimana atau sejauh mana hasil pendidikan wahyu yang telah ditetapkan Rasulullah SAW terhadap umatnya dan untuk memenuhi klasifikasi atau tingkat-tingkat kehidupan keislaman sehingga diketahui manusia yang paling mulia di sisi Allah yaitu yang paling bertaqwa kepadaNya, manusia yang sedang dalam iman dan ketaqwaannya dan manusia yang ingkar kepada ajaran Islam. Untuk mengetahui sejauh mana kuatnya iman seseorang, Allah SWT kadang mengevaluasinya melalui berbagai cobaan yang diberikanNya kepada umat manusia baik cobaan yang besar maupun kecil.

Maksud ayat tersebut adalah menjelaskan bahwa kita sebagai seorang umat islam harus kuat dan berpegang teguh dengan iman kita karena kita semua pasti di uji dengan cara yang Allah berikan berbeda-beda tentunya. Kita sebagai umat islam harus yakin bahwa Allah tidak mungkin memberikan ujian tanpa hadiah setelahnya dan tanpa menaikkan derajat umatNya. Sama seperti di dalam pendidikan seorang guru melakukan kegiatan evaluasi belajar pada siswa, agar siswa tersebut naik ke tingkat yang lebih tinggi. Sangat menarik sekali untuk di kaji judul artikel ini karena antara kata evaluasi dan

ayat pada surah al-ankabut ini mempunyai kesamaan bahwasanya proses untuk menaikkan derajat itu tidak mudah dan sangat membutuhkan pengorbanan dan cukup kesabaran dalam dalam menghadapi ujian-ujian yang ada.

Dalam suatu proses belajar pembelajaran, tentu sistem evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau pendidik terhadap bagaimana perkembangan peserta didiknya akan sangat penting. Dari hasil evaluasi tersebut guru dapat melihat perkembangan peserta didik berupa pemahaman, penerapan, dan pengaplikasian ilmu pengetahuan yang diperoleh selama proses belajar mengajar. Guru juga dapat menindaklanjuti dan memilih strategi pembelajaran dari hasil evaluasi belajar siswa.

Namun, sejak pertengahan Maret 2020, Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, menghimbau masyarakat untuk melakukan *Work From Home* (WFH), dalam rangka mencegah penyebaran virus covid-19. Aktivitas yang selama ini dilakukan di luar rumah, seperti: bekerja di kantor, belajar di sekolah, beribadah dan lain-lain, untuk selanjutnya cukup dilakukan dari rumah. Penerapan *work from home* tersebut diikuti oleh berbagai kebijakan lainnya, seperti: penerapan protokol kesehatan, *physical distancing*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan lain-lain. Menindaklanjuti berbagai kebijakan tersebut, di bidang pendidikan Mendikbud telah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat covid-19. Surat edaran tersebut

mengenai pelaksanaan pembelajaran di berbagai level pendidikan dilaksanakan di rumah menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).⁴

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka (seperti pembelajaran konvensional), melainkan dilakukan dari jarak jauh tanpa ruang kelas secara fisik serta dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Kustandi & Darmawan, 2020).⁵ Dalam hal ini guru dan siswa berada di lokasi yang berbeda, sehingga dibutuhkan sistem komunikasi yang interaktif agar dapat terhubung satu sama lainnya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi antara guru dan siswa dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (waktu tidak nyata). Kegiatan pembelajaran jarak jauh tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru, tetapi juga meliputi kegiatan seperti: pemberian dan pengumpulan tugas/latihan, pelaksanaan ujian, pemberian raport atau hasil belajar dan lain-lain

Dengan demikian, salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah mampu mengadakan evaluasi secara lebih kreatif dari jarak jauh. Hal ini untuk mengukur tingkat ketercapaian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan sekaligus sebagai masukan bagi guru dalam menyiapkan, menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. Salah satu komponen dalam evaluasi pembelajaran adalah tes. Tes dapat berbentuk tugas mandiri atau kelompok serta kuis dengan berbagai bentuk

⁴ Eddy, dkk. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. <https://tunasbangsa.ac.id/abdimas2021> Kemendikbud. (n.d.). Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

⁵ C, K., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana

(pilihan ganda, jawaban singkat, isian, benar atau salah dan lain-lain). Tes ini dilakukan di akhir sesi pembelajaran. Hasil evaluasi berupa nilai kuantitatif maupun kualitatif akan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pendidik dapat menyusun strategi untuk pembelajaran berikutnya.

Pada pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring pelaksanaan tes pembelajaran (berbentuk kuis) tentunya harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis internet. Hal lain yang juga perlu diperhatikan bahwa *software* pembelajaran tersebut harus memudahkan guru dalam melakukan penilaian, tampilan yang menarik serta navigasi yang mudah dipahami, sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya. Terlebih jika peserta didik yang diampu merupakan siswa sekolah dasar, guru haruslah kreatif dalam memilih media pembelajaran agar peserta didik yang kita ampu dari jarak jauh tetap bersemangat dalam melaksanakan tes pembelajaran.

SDIT Sullamul Ulum adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Gambut, Kec. Gambut, Kab. Banjar, Kalimantan Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, SDIT Sullamul Ulum berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDIT ini berdiri sejak 2017. Sebagai salah satu sekolah yang baru menapaki eksistensinya di dunia pendidikan, terlebih saat masa pandemi covid 19 tentu saja harus berusaha lebih kreatif dan inovatif dalam segala bidang untuk membangun kepercayaan

orang tua menyekolahkan anaknya di SDIT Sullamul Ulum tersebut, termasuk pada bidang pengajaran dan evaluasi pendidikannya.

Melihat dari uraian di atas, maka perlu kiranya untuk mengadakan evaluasi pembelajaran dengan berbasis internet yang tidak membosankan bagi anak, sehingga peserta didik bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, terlebih saat masa pandemi ini.

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa peneliti melihat di kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar telah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran tematik yang diajarkan oleh Bapak Umar Ghani, S. Pd dengan media pembelajaran Tablet Android sebanyak 20 buah yang telah disediakan sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tentang penelitian penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran tematik kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Maka dapat ditetapkan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai evaluasi pembelajaran tematik kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran tematik kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan fokus penelitian di atas, yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran tematik kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran tematik kelas IV SDIT Sullamul Ulum Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

D. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Quizizz*

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses belajar, salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya.

Media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah webtool untuk membuat permainan kuis

interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah media interaktif. Di dalam *Quizizz* ini beberapa fitur dapat dijadikan sebagai alat penunjang evaluasi pembelajaran seperti statistik kinerja peserta didik, PR, dan lain-lain. Di dalam aplikasi *Quizizz* juga disediakan berbagai macam konten-konten menarik untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat soal yang menarik.

Di dalam aplikasi ini juga dapat menampilkan hasil dari soal-soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik melalui tampilan peringkat yang berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan pengerjaannya. Selain itu aplikasi ini juga mempermudah pendidik untuk mengunduh hasil dari penilaian tersebut dengan dengan format excel.

Quizizz adalah sarana penilaian berbasis online yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang di inginkan sesuai dengan materi yang digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut, *Quizizz* ini sangat mempermudah guru, dimana soal dapat disimpan dan di edit, serta guru tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan kuis tersebut karna guru tinggal mengirim link yang sudah disediakan agar siswa bisa langsung dialihkan ke webtool yang berisi kuis-kuis yang sudah di siapkan.

Jadi yang dimaksud oleh peneliti mengenai aplikasi *Quizizz* adalah sebuah aplikasi game interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di

kelas secara daring maupun luring yang memiliki banyak manfaat dan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.

2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru.⁶ Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian akan ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut;

⁶ Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan mengetahui dan dapat mengikuti perkembangan zaman dalam proses pembelajaran. Media *Quizizz* diharap membantu peserta didik agar mendapat penegasan dari pembelajaran pada kegiatan penutup.

2. Bagi Guru

Sebagai tenaga pendidik para guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman dalam proses pembelajaran. Sekaligus menawarkan referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran agar lebih variatif, terutama dalam kegiatan penutup.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi dan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan bahan untuk penelitian berikutnya, serta menambah kepustakaan terkait dengan penggunaan media *Quizizz*.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah untuk menjelaskan posisi, perbedaan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada. Pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan, lebih berfungsi sebagai pembanding dari kesimpulan berpikir peneliti. Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu Skripsi dan jurnal penelitian yang secara tidak langsung berkaitan dengan tema pembahasan ini adalah Artikel Jurnal Vol.13 No.2 (2021):Jurnal

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIP) Vol 13 Nomor 2, Desember 2021 dengan judul “Implementasi Game *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19”. Selain itu juga Artikel Jurnal yang terbit Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4, Number 3, Tahun 2021, pp. 485-492 yang berjudul “Implementasi Penggunaan *Quizizz* dalam Evaluasi Pembelajaran Online *English For Food and Beverage Service*”. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut ada perbedaan yang mendasar dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu: Penelitian terdahulu membahas tentang bagaimana kegiatan evaluasi yang menggunakan *quizizz* tanpa memerhatikan materi apa dan kelas berapa sedangkan penelitian jurnal yang kedua berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

G. Sistematika Penulisan

BAB I berisi tentang pendahuluan yang diantaranya meliputi, latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II berisi tentang landasan teori yang diantaranya, tinjauan tentang pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan aplikasi *quizizz*.

BAB III berisi tentang metode penelitian yang diantaranya, pendekatan dan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber

data penelitian, prosedur pengumpulan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan penyajian data

BAB V berisi tentang simpulan dan saran