

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan dapat diartikan sebagai prosedur, pendekatan, atau tindakan memanfaatkan sesuatu yang tersedia untuk meningkatkan kegunaannya. Dengan demikian, pemanfaatan merupakan upaya untuk mengubah sesuatu yang lebih baik, berharga, dan berguna.

Perangkat apa pun yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran agar siswa dapat memahaminya dengan tepat dan berhasil disebut sebagai media pembelajaran. Dalam konsepnya, media pembelajaran mencakup dua bagian utama yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dalam media pendidikan, perangkat lunak mengacu pada data atau pesan yang terdapat dalam media itu sendiri, sedangkan perangkat keras merujuk pada alat atau perangkat fisik yang digunakan untuk mengirimkan data atau pesan.¹

Proses belajar yang lebih efisien dan ideal akan didukung oleh penggunaan media yang tepat. Penggunaan media tidak boleh dilakukan guru secara ceroboh dan asal-asalan. Seorang guru diminta untuk bersikap kreatif dan inovatif.²

¹ Hamzah, *MEDIA PEMBELAJARAN* (Badan Penerbit UNM, Gunungsari), 11.

² Arie Rahmawati, *KELEBIHAN DAN KEKURANGAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*, 2022.

Salah satu manfaat media pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Strategi pengajaran yang digunakan memiliki pengaruh besar terhadap pemilihan media pembelajaran. Hal ini berarti bahwa metodologi pengajaran yang diterapkan seharusnya menjadi pedoman dalam memilih media pembelajaran.

Siswa dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas pendidikan mereka melalui pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Hal ini sejalan dengan pendapat Ryan Dellos bahwa pembelajaran berbasis permainan membantu siswa memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan berupaya memperbaiki lingkungan belajar terutama jika kita dapat menerapkannya di kelas dengan memanfaatkan alat-alat yang tersedia.

Salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah Quiziz. Quiziz adalah platform pembelajaran berbasis game yang dapat diakses melalui perangkat digital siswa. Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar.

Penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran dikenal sebagai penilaian formatif. Dalam setiap sesi pembelajaran tatap muka, penilaian ini mungkin dilakukan lebih dari sekali. Penilaian formatif dapat dilakukan di

awal, tengah, atau akhir kelas. Selain itu, penilaian formatif memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mewajibkan para guru dan tenaga pendidik lainnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan partisipatif.

Penggunaan media di dalam kelas merupakan salah satu cara untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini tertuang dalam firman Allah SWT, Al- Qur'an surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Dari pernyataan di atas jelaslah bahwa manusia memerlukan sarana untuk menerima informasi. Guru harus memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran, terutama mengingat kemajuan teknologi saat ini.

Salah satu bagian penting dari proses pembelajaran adalah penilaian atau *assesment*, yang merupakan pengukuran hasil belajar. Peningkatan teknik penilaian dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Teknik penilaian yang baik memotivasi siswa untuk belajar sekaligus mendorong guru untuk memilih strategi pengajaran yang tepat. Pemberian umpan balik kepada guru dan siswa menjadi hal yang lebih penting dalam

jenis penilaian ini. Penilaian formatif adalah proses yang membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik.

Alasan peneliti memilih penilain formatif karena dalam proses penilaian bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran serta memantau dan meningkatkan proses pembelajaran secara bertahap.

Penilaian ini dimaksudkan untuk memberikan umpan balik kepada guru dan siswa guna meningkatkan proses pembelajaran, bukan untuk menentukan nilai akhir atau mengambil keputusan penting lainnya.

Fiqih mu'amalah merupakan ketentuan-ketentuan dari Allah yang harus dipatuhi, yang mengatur hubungan antarmanusia, khususnya dalam hal cara memperoleh, mengelola, dan mengembangkan harta benda.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah MAN 3 Banjar, diketahui bahwa, di sekolah tersebut belajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dan untuk guru Fiqih di sana ada beberapa yang lanjut usia, dan mereka kurang kreatif dalam memanfaatkan bahan ajar. Dengan adanya Media quiziz ini efektif dalam pembelajaran karena media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan sistematis. Proses belajar yang lebih efisien dan ideal akan didukung oleh penggunaan media yang tepat.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, kemauan belajar siswa, dan kualitas interaksi

guru-siswa. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Quiziz Sebagai Media dalam Instrumen Penilaian Formatif pada Pembelajaran Fiqih Mua’alah di Kelas X man 3 Banjar”**.

B. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman atau penafsiran keliru yang terdapat dalam judul penelitian, peneliti menguraikan beberapa istilah berikut:

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah suatu proses, cara, atau tindakan dalam menggunakan sesuatu yang tersedia agar memiliki kegunaan atau nilai manfaat. Dengan demikian, pemanfaatan dapat didefinisikan sebagai proses untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik, lebih bernilai, dan bermanfaat.

Maksud peneliti menggunakan pemanfaatan disini bagaimana pemanfaatan media Quiziz itu dalam penilaian formatif pada pembelajaran fiqih Muamalah di kelas X MAN 3 Banjar.

2. Aplikasi Quiziz

Aplikasi quiziz adalah platform pembelajaran berbasis game interaktif (gamifikasi) yang memungkinkan guru membuat kuis, kuis hidup (*live quiz*), dan pelajaran menarik untuk siswa, yang

bisa diakses melalui perangkat apa saja, menjadikannya alat efektif untuk evaluasi formatif, penguatan materi, dan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dan menantang.

Yang dimaksud peneliti disini adalah menggunakan media Quiziz karena Aplikasi quiziz ini merupakan permainan yang sederhana yang mana bisa memudahkan para siswa dalam memahami mata pelajaran yang ingin disampaikan. Pembelajaran berbasis permainan berpotensi untuk menjadi alat pendidikan yang bermanfaat.

3. Instrumen

Alat ukur atau instrumen adalah perangkat yang memenuhi kriteria akademis dan dapat digunakan untuk mengukur suatu objek pengukuran atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel.

Yang dimaksud peneliti disini adalah instrumen yaitu alat yang digunakan dalam proses pelaksanaan penilaian formatif yaitu aplikasi quiziz.

4. Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah jenis penilaian yang digunakan untuk memantau perkembangan siswa selama proses pembelajaran. dan memberikan saran guna meningkatkan kurikulum.

Penilaian formatif bertujuan agar mengetahui seberapa jauh siswa memahami fiqih mu'amalah, memberikan umpan balik dan membantu guru dalam **mengambil keputusan untuk perbaikan pembelajaran.**

5. Fiqih Mu'amalah

Fiqih Muamalah adalah cabang ilmu dalam hukum Islam yang mengatur hubungan sosial dan ekonomi antar manusia, mencakup semua interaksi selain ibadah ritual murni, seperti jual beli, sewa-menyewa, perkongsian (syirkah), perbankan syariah, hingga hukum bisnis modern, dengan tujuan menciptakan keadilan, kesejahteraan, dan keberkahan berdasarkan prinsip-prinsip syariat seperti kehalalan, kejujuran, dan larangan riba (bunga) atau gharar (ketidakpastian).

Maksud judul diatas adalah peneliti ingin tahu bagaimana pemanfaatan aplikasi quiziz itu bisa mendukung penilaian formatif pada pembelajaran fiqih mu'amalah di kelas X MAN 3 Banjar.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini menguraikan sejumlah masalah yang muncul seiring dengan latar belakang tersebut, topik-topik penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam mendukung pelaksanaan penilaian formatif pada pembelajaran Fiqih mua'malah di kelas X MAN 3 Banjar.
2. Faktor penghambat dan pendukung penggunaan Aplikasi quiziz dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Fiqih mu'amalah kelas X pada proses penilaian formatif di MAN 3 Banjar.

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini disajikan garis besar tujuan penelitian berdasarkan latar belakang dan fokus yang telah disebutkan sebelumnya. Berikut ini adalah tujuan-tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Quiziz dalam mendukung pelaksanaan penilaian formatif pada pembelajaran Fiqih mu'amalah di kelas X MAN 3 Banjar.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung penggunaan Aplikasi Quiziz dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Fiqih mu'amalah di kelas X pada proses penilaian formatif di MAN 3 Banjar.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas wawasan dan berfungsi sebagai panduan dalam penggunaan bahan pembelajaran interaktif, khususnya platform Quizizz, sebagai alat penilaian formatif serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

Di MAN 3 Banjar, kegiatan penilaian formatif akan menjadi lebih menarik dan dapat mendorong kreativitas guru dalam mengajarkan fiqh mu'amalah. Selain itu, hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan media pendidikan di era teknologi. Siswa tidak akan merasa bosan selama penilaian formatif jika mereka diberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar.

Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan latihan dalam memberikan kontribusi bagi bidang pendidikan, proyek ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang mengenai penggunaan penilaian formatif dengan memanfaatkan Quizizz. Selain itu, proyek ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak data dan informasi kepada sekolah terkait pemanfaatan media Quizizz sebagai instrumen penilaian formatif dalam pembelajaran fikih.

F. Penelitian Terdehulu yang Relevan

1. Skripsi oleh Cindi Novita Sari tahun 2022, dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro”.

Hasil penelitian ini bahwa bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz di kelas IV mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kecepatan siswa dalam mengerjakan soal, serta keterlibatan orang tua. Secara umum, Quizizz dinilai efektif sebagai media pembelajaran apabila didukung oleh kesiapan guru dan sarana pendukung yang memadai³.

Skripsi oleh Novita Sari, berfokus pada implementasi Quizizz dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen penilaian formatif pada pembelajaran Fiqih Mu’amalah di kelas X MAN 3 Banjar. Untuk persamaan dengan peneliti, yaitu sama-sama membahas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran serta menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

³ Cindi Novita Sari, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO", Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, (2022), 68-83

2. Skripsi oleh Syaniba Khuzaiyah tahun 2024, dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa SMPN 228 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Nilai rata-rata evaluasi menulis puisi meningkat dari 66,9 tanpa Quizizz menjadi 78,3 dengan Quizizz. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang lebih positif dan antusias dibandingkan evaluasi pembelajaran konvensional⁴.

Skripsi oleh Indi Novita Sari berfokus pada implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen penilaian formatif pada pembelajaran Fiqih Mu’amalah di kelas X MAN 3 Banjar. persamaan dengan penelitian peneliti, yaitu sama-sama membahas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran serta menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Selain itu, kedua penelitian juga membahas faktor pendukung dan penghambat penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus dan objek penelitian.

⁴ Syaniba Khuzaiyah, “PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA SMPN 228 JAKARTA”, Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, (2024), 34-35

3. Claudia Aitonam, Henderika Serpara, Eldaa Crystle Wenno. *Jurnal* (2024), *Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 SDN 64 Ambon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan, antusiasme, kepercayaan diri, serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, fitur permainan dan kompetisi pada Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.⁵

Persamaan penelitian jurnal tersebut dengan peneliti adalah sama-sama membahas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Selain itu, kedua penelitian juga menggunakan pendekatan kualitatif dalam mengkaji penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus dan objek penelitian. Penelitian jurnal lebih berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara umum, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen penilaian formatif pada pembelajaran Fiqih Mu'amalah di kelas X MAN 3 Banjar.

⁵ Claudia Aitonam dkk., "*Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 SDN 64 Ambon*," *Journal – Erfolgreicher Deutschunterricht* No 2 (2024)

G. Sistematika Penulisan

BAB I : Skripsi ini pada bagian pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Defini Operasional, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdehulu yang Relavan dan Sistematika

BAB II : Skripsi ini pada bagian Kajian Teori dan Kerangka Fikir, Tinjauan Teoritik berisi tentang Pemanfaatan, Media, Aplikasi Quiziz, Instrumen, Penilaian Formatif, Fiqih Mu'amalah, dan Kerangka Fikir.

BAB III : Skripsi ini pada bagian Metode Penelitian berisi tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

BAB IV : Skripsi pada bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang Hasil Penelitian dan Analisis Data.

BAB V : Skripsi pada bagian Penutup berisi tentang Simpulan dari Hasil Penelitian dan Saran.