

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemendikbud menyatakan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan atau informasi melalui pengukuran, penafsiran, deskripsi, dan interpretasi hasil pengukuran. Istilah pembelajaran adalah terjemahan dari kata instruksi yaitu segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Penilaian proses dalam pembelajaran merupakan aktivitas membandingkan atau menggunakan hasil pengukuran untuk memberikan nilai kepada objek dalam konteks pembelajaran. Proses penilaian terdiri dari penilaian terhadap guru, kegiatan siswa, pola interaksi guru-siswa, dan keterlaksanaan proses belajar mengajar. Proses penilaian melihat seberapa efektif kegiatan belajar dalam mencapai tujuan.

Negara berkembang seperti Indonesia harus terus meningkatkan kualitas pendidikannya karena sumber daya manusia yang lebih baik memerlukan pendidikan yang berkualitas. Di era modern ini, pendidikan harus melibatkan teknologi. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada guru sebagai pendidik dan pengajar. Oleh karena itu, setiap diskusi tentang perubahan kurikulum, pengadaan perangkat pembelajaran, dan standar sumber daya manusia yang dibuat oleh industri pendidikan selalu berpusat pada guru, menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam pendidikan (Syah M. , 2014). Sebagai pendidik, guru juga menghadapi kesulitan memanfaatkan teknologi dan internet untuk pembelajaran. Namun, pada akhirnya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih modern dan sesuai dengan zaman, salah satunya menggunakan Quizizz.

Quizizz adalah alat online untuk menilai pendidikan yang membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan interaktif dengan memasukkan aktivitas multi-game ke dalam forum kelas (Mulyati & Evendi, 2020). Dengan menggunakan webtool Quizizz, siswa dapat mengikuti penilaian di forum kelas dengan menggunakan smartphone milik mereka sendiri. Selain itu, Quizizz memiliki fitur

yang memungkinkan guru memantau dan mengelola aktivitas siswa di forum selama penilaian atau evaluasi. Ini memungkinkan guru untuk mengetahui seberapa baik siswa menyelesaikan soal-soal yang diajukan. Sebaliknya, guru dapat memilih jenis ujian apa yang akan diberikan, seperti pilihan ganda, isian singkat, uraian, atau campuran.

Suharsono A. (2020) menyatakan bahwa Quizizz memiliki fitur untuk menampilkan hasil kerja setiap peserta kuis secara menyeluruh secara online dan hasil tersebut dapat diunduh dalam format Excel. Quizizz juga memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka bersaing satu sama lain. Siswa dapat melihat hasil kuis mereka langsung pada papan peringkat. Guru dapat menilai kinerja siswa dengan menjalankan prosedur dan mengunduh laporan setelah selesai. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa.

Menurut penelitian (Kushendratno, 2021) aplikasi Quizizz dapat membuat pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran menjadi inovatif, kreatif dan menarik. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam evaluasi dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran. Aplikasi ini efektif dalam mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi karena evaluasi Quizizz yang sangat menarik dan interaktif, dilengkapi dengan fitur yang dirancang untuk mempermudah penggunaannya. Selain itu, ada elemen audio dan visual yang relevan dengan kebutuhan siswa. Kelebihan dari aplikasi Quizizz ini tidak hanya memperkuat pemahaman dan ingatan siswa, tetapi juga dapat merangsang minat belajar, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menurut (Ahmadi & Widodo, 2004) minat merupakan keadaan mental seseorang yang terbentuk melalui interaksi dari tiga aspek jiwa (kognitif, konatif, dan emosional). Minat ini mengarahkan perhatian pada sesuatu yang spesifik dan melibatkan perasaan yang kuat. Menurut (Djaali, 2012) minat dapat didefinisikan sebagai bentuk ketertarikan terhadap aktivitas tertentu dengan tidak adanya pengaruh dari luar. Beberapa ahli berpendapat bahwa minat adalah ketertarikan, perhatian, atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu tanpa dorongan eksternal.

Minat belajar siswa muncul dari kebutuhan dan keinginan mereka, yang mendorong partisipasi dalam kegiatan belajar. Pada akhirnya, minat ini memengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Syah (2007), minat adalah salah satu faktor yang memengaruhi kualitas dan pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Ketika siswa tertarik pada sebuah pelajaran, mereka akan lebih fokus dan merasa senang belajar, yang kemudian meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

Aspek-aspek yang mempengaruhi minat belajar siswa dibagi menjadi dua: internal dan eksternal. Aspek internal mencakup perhatian terhadap diri sendiri yang berasal dari rasa ingin tahu. Oleh karena itu, penting untuk merangsang rasa ingin tahu ini agar siswa tetap tertarik dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru di kelas (Marleni, 2016).

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Triyasa selama penelitian, ditemukan beberapa tanda yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa. Tanda-tanda tersebut meliputi: 1) Beberapa siswa berbicara dengan teman-teman mereka dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi; 2) Partisipasi aktif siswa rendah; 3) Siswa terlihat tidak bersemangat dan pasif selama pelajaran, menunjukkan ketidakminatan terhadap materi; 4) Siswa tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan; 5) Siswa tidak peduli dengan lingkungan belajar. Melihat ciri-ciri ini, peneliti tertarik menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian proses pembelajaran PAI di kelas VIII.

Salah satu solusinya adalah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif dalam penilaian proses pembelajaran PAI karena kemudahan penggunaannya dan keseruannya. Berdasarkan pertimbangan ini, peneliti memilih judul Penilaian Proses Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian *Quasy Experiment* Perbandingan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada siswa kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa ketika menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa ketika menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung?
3. Bagaimana perbedaan dalam penilaian proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dibandingkan dengan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni:

1. Mengetahui minat belajar siswa ketika menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung.
2. Mengetahui minat belajar siswa ketika menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung.
3. Mengetahui perbedaan dalam penilaian proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dibandingkan dengan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi atau aplikasi seperti Quizizz dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, memberikan wawasan baru, dan memberikan masukan untuk meningkatkan pengetahuan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan dalam proses penilaian yang menarik, membantu siswa memahami materi dan proses penilaian dengan lebih mudah, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi.

b. Manfaat bagi guru:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas melalui penggunaan aplikasi Quizizz, serta meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi.

c. Manfaat bagi sekolah:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini juga dapat menjadi panduan praktis dalam menggunakan aplikasi Quizizz secara efektif untuk menilai proses pembelajaran, baik dalam mata pelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Penilaian merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama pendidik ketika menilai siswa adalah memantau pembelajarannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan penilaian formatif. Melalui penilaian formatif, siswa menerima umpan balik dan pendidik dapat meningkatkan pembelajarannya.

Quizizz adalah perangkat lunak yang ditujukan pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang disajikan dalam bentuk kuis. Aplikasi ini relatif sederhana dan dapat dengan cepat menampilkan skor pembelajaran beserta rangkingnya sehingga cocok untuk diterapkan dalam penilaian proses pembelajaran.

Keberhasilan siswa dalam memperoleh nilai tinggi tidak dapat dilepaskan dari minat belajar mereka. Minat merupakan faktor kunci yang mempengaruhi pencapaian siswa dalam mempelajari PAI. Minat dalam mempelajari PAI mencerminkan kecenderungan siswa untuk melakukan berbagai perilaku sesuai dengan keadaan hatinya, tanpa memerlukan dorongan atau tekanan dari pihak lain.

Indikator-indikator penilaian proses pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Pendaftaran akun guru
2. Pelaksanaan mengerjakan kuis
3. Tindak lanjut

Indikator-indikator minat belajar siswa, menurut Yolanda dalam (Azzahra & Pramudiani, 2022) dikategorikan sebagai berikut:

1. Siswa merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran.
2. Siswa merasa tertarik dengan apa yang mereka pelajari dan prosesnya.
3. Siswa aktif terlibat dalam proses belajar.
4. Siswa menunjukkan perhatian yang besar terhadap materi yang dipelajari

Di era modern ini, kemajuan teknologi sangat membantu dalam meningkatkan penilaian proses pembelajaran. Teknologi bukanlah untuk menggantikan peran guru secara keseluruhan, tetapi dapat membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik di era modern diharuskan dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

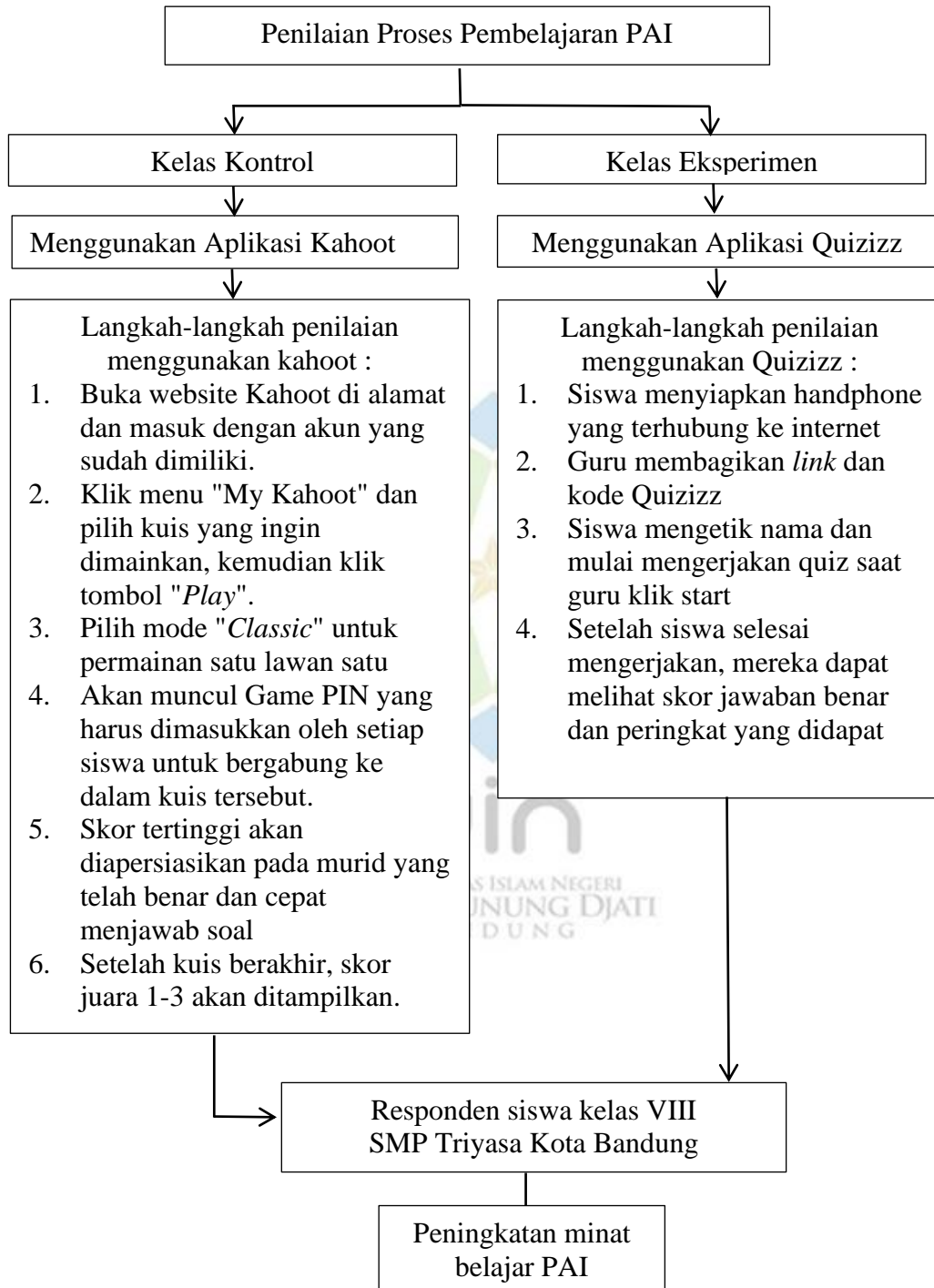
Minimnya jam belajar PAI mengharuskan pendidik berusaha sebaik mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mencegah siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang monoton seringkali membuat siswa

tidak bersemangat untuk belajar, dan ini juga merupakan bagian dari penyebab penurunan minat siswa untuk belajar. Diduga bahwa masalah-masalah ini membuat peserta didik kehilangan minat mereka pada mata pelajaran PAI. Padahal, minat adalah komponen penting yang mendorong peserta didik untuk melakukan yang terbaik dalam pendidikan mereka.

Penelitian berjudul "Penilaian Proses Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" akan menguji indikator-indikator ini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Triyasa Kota Bandung dengan menggunakan metode kuasi eksperimen pada siswa kelas VIII.



Kerangka berpikir tersebut, apabila dituangkan pada skema yaitu sebagai berikut :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka berpikir

F. Hipotesis

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suo Yan Mei dan rekan-rekannya (Mei et al., 2018), penggunaan Quizizz dapat membantu siswa lebih fokus pada materi pelajaran di kelas, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Berdasarkan temuan ini, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha = Ada perbedaan signifikan antara penggunaan aplikasi Quizizz dengan Kahoot dalam penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumnya, peneliti menemukan karya dengan judul yang sama, sehingga menghasilkan hasil yang saling terkait dengan topik penelitian ini. Beberapa contoh hasil penelitian yang relevan dengan judul: "Penilaian Proses Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Quasy Eksperiment Perbandingan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas VIII di SMP Triyasa Kota Bandung)" meliputi:

1. Skripsi oleh Siti Zumrotun Maftukhah (2019) yang berjudul "Pengaruh Kualitas Komunikasi Dalam Keluarga Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019". Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kualitas komunikasi dalam keluarga terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Getasan Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2018/2019 dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,36 dan memberikan pengaruh sebesar 0,259 atau 25,9%.
2. Penelitian Rahmania Rahman, ErricKondoy, dan Awaluddin Hasrin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa". Hasil Penelitian Berdasarkan

hasil penyebaran angket penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1. Motivasi belajar mahasiswa secara daring/online sebelum menggunakan Aplikasi Quizziz dalam kategori rendah. 2. Motivasi belajar mahasiswa secara daring/online sesudah digunakan aplikasi Quizziz tergolong dalam kategori sangat baik. 3. Penggunaan aplikasi Quizziz memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji korelasi dan uji gain ternormalisasi hasil koefisien korelasi yaitu 56,25% dan sisanya sebesar 44,75% dipengaruhi oleh variable lain.

3. Setyo Edy Pranoto. "Penggunaan Game Based Learning Quizziz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutuarjo." Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari tiap siklus keaktifan siswa yang meningkat dari pra siklus dengan siklus I rata – rata 50,13% dan siklus II rata - rata 77,04% dengan peningkatan 26,91% termasuk dalam kategori tinggi.
4. Riset oleh Hendrawanto (2020) Penelitian yang dilakukan Hendrawanto berjudul “Analysis Of The Need For Quizziz-Based Nahwu Learning Application Model in Arabic Education Study Program, State University Jakarta”. Hasil penelitian Hendrawanto menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang dan belum sesuai dengan prestasi yang diinginkan dalam pembelajaran karena masih mempunyai masalah atau mengalami kesulitan dalam memahami dan mengamalkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap model aplikasi Quizziz dalam pembelajaran nahwu, dengan menyebarkan kuisioner yang melibatkan 55 responden. 100% pernah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% diantaranya mengalami kendala dalam memahami materi nahwu dan 80% diantaranya juga menyadari bahwa pembelajaran nahwu

yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran. Sedangkan media dan fasilitas internet yang dimiliki dosen dan mahasiswa menyimpulkan bahwa 90% responden memiliki fasilitas yang dapat digunakan dengan baik. Setelah ditawarkan model aplikasi Quizizz dalam pembelajaran nahwu didapatkan bahwa 100% responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka sudah mengetahui sedikit tentang aplikasi Quizizz dan pernah menggunakannya dalam kegiatan lain sehingga mereka tertarik dalam menggunakan Kuis ini dalam pembelajaran nahwu.

5. Mohd Shakir Azfar Abdul Halim dkk, "Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games" Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif yang melibatkan 60 siswa dari sebuah sekolah dasar di negara bagian di Malaysia. penelitian ini meneliti murid-murid sebagai motivasi dan persepsi pelajaran ESL melalui kuis Online game yaitu Kahoot! Dan Quizizz. Ada 60 Murid sekolah dasar yang terlibat dalam studi ini. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner survei, dan itu menganalisis dan membahas secara kuantitatif dalam analisis deskriptif. Temuan mengungkapkan bahwa para pelajar memiliki motivasi yang tinggi dan persepsi positif tentang kuis online yang ditanamkan.
6. Skripsi oleh Nur Zamidar (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh". Dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dikarenakan dengan adanya aplikasi media ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai panduan atau sumber referensi untuk penelitian yang sedang dilakukan. Temuan dari penelitian sebelumnya dapat

mendukung hipotesis penelitian saat ini dan mendorong peneliti untuk memahami hasil-hasil yang telah ada. Perbedaan utama antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang sedang dilakukan meliputi periode waktu penelitian, lokasi penelitian, dan sampel yang digunakan. Namun, kesamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap dampak penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian proses pembelajaran. Kedua penelitian, baik yang terdahulu maupun yang saat ini, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, serta menguji hipotesis menggunakan uji t dan menggunakan angket sebagai instrumen penelitian.

